

Combo Breaker

por Katja Stremmel

Participantes: 3 a 5

Edad: a partir de los 10 años.

Duración: 30 minutos.

Objetivo Del juego

Evita ser la última persona con cartas en tu mano, ya que cada vez que lo seas, deberás entregar una ficha. Si alguien debe entregar una ficha y no tiene ninguna, pierde la partida y el resto del grupo gana. ¡Sobrevive a jugar Combo Breaker resistiendo ronda a ronda!

Componentes



48 cartas numeradas (4 de cada una, del 1 al 12)

2 Cartas X,
2 Cartas Robo,
2 Cartas Stop

15 fichas

Preparación De la Partida

1. Deja frente a cada participante 2 fichas (esta versión dura alrededor de 20 minutos. Si quieren probar una versión un poco más larga, entrega 3 fichas a cada persona).

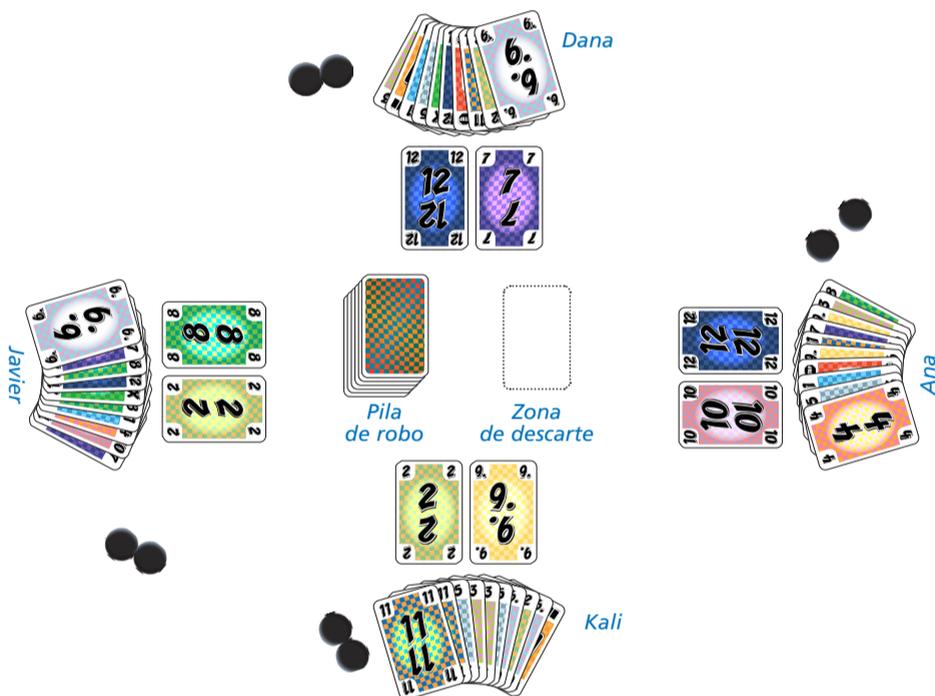
2. La persona de mayor edad baraja las cartas y entrega:
3-4 participantes 10 cartas a cada participante
5 participantes 7 cartas a cada participante

IMPORTANTE: no tomes tus cartas hasta que se haya repartido la mano completa a cada participante. Al tomarlas, **no debes cambiar el orden de tus cartas**. En este juego, se juega usando las cartas tal como fueron repartidas, sin poder ordenarlas en tu mano.

La persona de mayor edad reparte 2 cartas bocarriba frente a cada participante. Estas son llamadas las "Cartas de Reserva".

La persona de mayor edad deja las cartas restantes al centro de la mesa, bocabajo, formando una pila de robo.

Así se ve la preparación para una partida de cuatro personas:



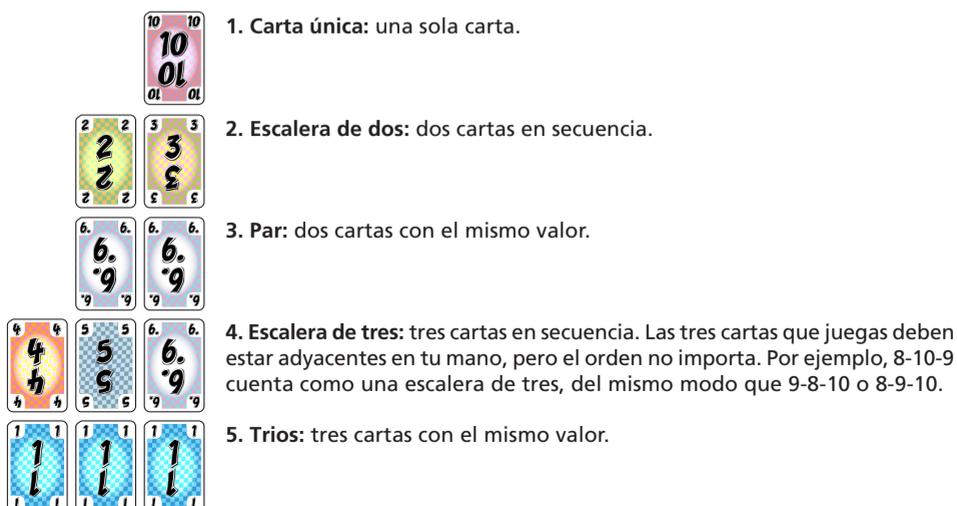
Desarrollo De la Partida

1. Jugar cartas de tu mano

Quien esté a la izquierda de quien repartió comienza la primera baza jugando 1, 2 o 3 cartas bocarriba en el centro de la mesa. Si deseas jugar más de una carta, estas **deben estar adyacentes en tu mano**.

El juego continúa hacia la izquierda. Cada participante debe jugar una combinación de 1, 2 o 3 cartas que tengan un rango más alto a la mejor combinación de cartas ya jugadas durante esa ronda, según el ranking que se presenta a continuación (desde cartas únicas a trios). Hay dos formas de jugar una combinación mejor: jugando cartas del mismo rango con números superiores (por ejemplo una escalera de dos cartas compuesta por un 5 y un 6 es mejor que una escalera de dos cartas compuesta por un 5 y un 4) o jugar un rango más alto (cualquier escalera de tres cartas es mejor que cualquier carta única, escalera de dos cartas o pares).

Las combinaciones de cartas se ordenan en el siguiente ranking:



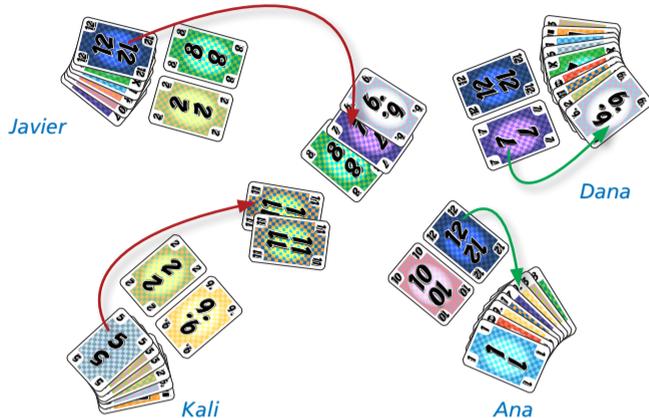
Si hay participantes que juegan por primera vez este juego, recomendamos dejar esta sección de las reglas visibles para que la puedan revisar durante la partida.

Ejemplo: Javier juega un 8 como carta única. Dana juega un 12, que es mejor que el 8, aunque ambas sean cartas únicas. Ana juega una escalera de dos, construida con un 5 y un 4, y Kali juega una escalera de dos construida con un 5 y un 6.



2. Cartas de reserva

Si no puedes, o no quieres, jugar una combinación de cartas mejor a la mejor combinación de cartas ya jugadas, debes tomar una de tus Cartas de Reserva y colocarla en tu mano de cartas. Puedes colocar la Carta de Reserva en el lugar que prefieras dentro de tu mano. Solo puedes tomar tus Cartas de Reserva, no las de otro participante.



Ejemplo: Kali juega un par de 11. Javier juega una escalera de tres con un 6, un 7 y un 8. Dana no es capaz de jugar una combinación mejor, así que ella toma una de sus Cartas de Reserva. Toma el 7 y lo coloca al lado de su 6, de este modo puede jugar más adelante una escalera de dos cartas. Ana tampoco puede jugar una combinación mejor, así que toma el 12 de su reserva.

3. Comenzando una nueva baza

Cuando el grupo completo ha jugado una combinación de cartas o ha puesto una Carta de Reserva en su mano, la baza finaliza. Pon todas las cartas que se jugaron en la zona de descartar. La persona que jugó la mejor combinación comienza la nueva baza.

Si jugaste la mejor combinación, y ya no te quedan cartas en la mano para comenzar la nueva baza (tus Cartas de Reserva no cuentan), quién tuvo la segunda mejor combinación comienza la nueva baza. Si jugaste tus últimas cartas y fuiste el único que jugó una o más cartas en una baza, tu vecino de la derecha comienza la nueva baza.

Importante: Tu objetivo es intentar quedarte sin cartas en la mano lo antes posible. Además de determinar quién comienza la ronda siguiente, no importa quién gana cada baza.

4. Cartas especiales



- La Carta X es un comodín. Puede tomar cualquier valor entre 1 a 12, y la puedes jugar como una Carta única, o acompañada de una o dos cartas más. Al igual que el resto de cartas, solo puede ser parte de una combinación con cartas adyacentes de la mano. Cuando juegues una Carta X, debes decir el valor que le otorgas.

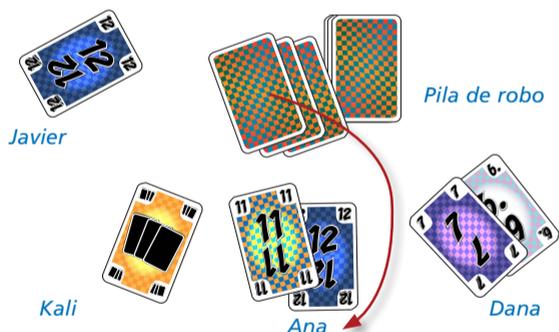


- La Carta Stop se debe jugar como carta única. La Carta Stop no tiene valor, por lo que no debe tener un mejor rango para jugarse, o sea siempre la puedes jugar en tu turno. Cuando juegas esta carta, la baza finaliza automáticamente, incluso si participantes aún no han jugado. Quien jugó la Carta Stop comienza la nueva baza. Si jugaste una Carta Stop, y era tu última carta, quien esté a tu derecha comienza la nueva baza.



- La Carta Robo se debe jugar como carta única. La Carta Robo no tiene valor, por lo que no debe tener un mejor rango para jugarse, o sea siempre la puedes jugar en tu turno. Hay dos Carta Robo en el mazo, ambas pueden ser jugadas en la misma baza. Una vez jugada una Carta Robo, el juego continúa.

Si jugaste la mejor combinación en una baza que incluye una Carta Robo, cuando esta finaliza debes robar 3 cartas (6 cartas si las dos Cartas Robo fueron usadas) de la pila de robo. Roba las cartas de a una, dejándolas en tu mano en la posición que elijas. Luego comienzas la siguiente baza.



Ejemplo: Javier juega un 12 como Carta única. Dana juega una escalera de dos, construida con un 7 y un 6. Ana también juega una escalera de dos, construida con un 11 y un 12, y Kali juega una Carta Robo. Como Ana tiene la mejor combinación en esta baza, ella debe robar 3 cartas de la pila de robo.

Si comienzas una baza con una Carta Robo, la siguiente persona puede jugar una combinación de 1, 2 o 3 cartas, tomar una carta de la reserva, jugar una Carta Stop o incluso otra Carta Robo. Si todo el resto de participantes toma una carta de su reserva (o si alguno de ellos juega la segunda Carta Robo o la Carta Stop), recibes tu el efecto de la Carta Robo, por lo que debes agregar cartas a tu mano, incluso si la Carta Robo que jugaste fue tu última carta en la mano. Luego tú comienzas la siguiente baza.

5. Fin de la ronda y comienzo de la siguiente

Cuando te quedas sin cartas en la mano (incluso si aún tienes Cartas de Reserva), estás a salvo y fuera de lo que queda de la ronda. Una ronda puede terminar de dos maneras: cuando eres la única persona con cartas en la mano, o, si durante una baza no puedes jugar una combinación con mejor rango y no te queda ninguna Carta de Reserva. En ambos casos, pierdes la ronda y debes entregar una de tus fichas.

Si al finalizar una baza todas las personas se quedan sin cartas en la mano, todas deben entregar una ficha, excepto quien jugó la combinación con mejor rango.

Para comenzar la nueva ronda, la persona de mayor edad baraja todas las cartas y reparte siguiendo el punto 2 de la preparación de la partida. La persona que entregó una ficha comienza la primera baza de la nueva ronda.

Si varias personas entregaron fichas en la última baza de la ronda anterior, la persona de mayor edad comienza la primera baza de la nueva ronda.

Fin De la Partida

La partida termina cuando alguien debe entregar una ficha y no le quedan (esto quiere decir que alguien puede entregar su última ficha, y seguir jugando hasta que tenga que entregar otra). Esa persona pierde la partida y el resto de participantes gana. Si varias personas deben entregar una ficha y no tienen al mismo tiempo, todas ellas pierden, y el resto de participantes gana la partida.

Edición en español por Fractal Juegos.
Traducción y revisión: José Manuel Álvarez, Jorge Larraín, Simón Weinstein.