

EL MORTAL

Instrucciones



INTRODUCCION:

“Los pliegues bailaban al ritmo del viento. Una única luz brillaba en la noche. El reflejo de las almas en pena que duermen sobre su hoja. La podrida madera cruje en el mango apretado por huesudos dedos. Solo existe para ver el fin”



Bienvenidos a “El mortal”, un juego de 2 a 6 jugadores y a partir de 10 años, rápido y sencillo de aprender. En “El mortal” cada jugador intentará evitar que su alma acabe en el más allá, sacando su instinto primario de supervivencia y utilizando el clásico “mejor tú que yo”.

COMPONENTES:

- 120 cartas, divididas en 102 cartas de juego y 18 de muerte .
- Instrucciones.

OBJETIVOS DEL JUEGO:

Durante la partida, la misión del jugador es esquivar a la muerte. Para ello tendrá que utilizar las cartas en su poder, evitando coger las de muerte, que plagan el mazo de juego, e intentando que sean los demás participantes quienes se las lleven. Cuando un jugador tenga tres cartas de muerte sobre la mesa, se acaba la partida. El jugador con menos muertes será el ganador.

Carta de Muerte



x3



PREPARACIÓN:

Separa las 18 cartas de muerte del resto de cartas. Barajas las cartas de juego y reparte tres a cada jugador. El último paso es preparar la pila de juego. Para ello coloca una muerte en la mesa y sobre ella coloca X^* cartas de juego. Sigue alternando en ese orden (una muerte, X^* cartas de juego) hasta que todas las cartas de juego hayan sido colocadas.



(En partidas de menos de 6 jugadores, sobran cartas de muerte.)



Ahora ya está todo listo para jugar. Empieza el jugador que tenga más cara de moribundo.

EL TURNO DE JUEGO:

En un turno, cada jugador debe usar por obligación una carta de su mano (el efecto de todas las cartas está explicado en ellas). Después de resolver el efecto, el jugador tiene dos opciones:

- Terminar su turno, pasando a robar cartas si es necesario.
- Jugar una segunda carta opcional. No se pueden jugar más de dos cartas por turno, excepto cuando una carta te lo permita.



Robar:

Cuando ya has utilizado tus cartas tiene que finalizar tu turno, para ello deberás tener tres en la mano, si tienes menos roba de la pila de juego las que sean necesarias.

Si tienes más de tres cartas salta el paso de robar. No hay límite de cartas en mano. Si un jugador al robar coge una carta de muerte esta se queda sobre la mesa delante suya. Una vez terminado este paso continua el siguiente jugador en el sentido de las agujas de reloj.

EL TURNO DE JUEGO:

Descartar:

Si un jugador no pudiese utilizar ninguna carta de las disponibles (no por el efecto de una carta utilizada en su contra, sino por mala suerte), el jugador tendrá que descartar una carta en su turno. Un ejemplo:



Un jugador tiene en su mano la carta 'Piedra' y dos cartas '¡NO!'. Ninguna de esas cartas es utilizable de por sí, por lo que tendrá que descartarse de una carta de '¡NO!', ya que la carta 'Piedra' no puede descartarse. Un jugador nunca puede descartarse voluntariamente mientras tenga cartas utilizables, aunque el efecto no sea el más adecuado en ese momento, excepto si una carta se lo permite.

CÓMO GANAR:

Cuando un jugador tiene delante tres* cartas de muerte, la partida se acaba y gana el jugador que menos muertes tenga en ese momento. Si hay un empate, los jugadores implicados continúan jugando. El que coja una muerte quedará eliminado de la partida. Se continúa hasta que haya un desempate y sea uno el ganador.



Durante el desempate, si un jugador elimina una de sus muertes con la carta 'Desintegrador', gana la partida. Si en un caso extraño se acaba el mazo sin que haya un ganador, todos pierden, aunque esto no debería suceder.

Si consigues acabar el juego sin tener ni una sola carta de muerte delante, ganas el título de inmortal, el cual no tiene ninguna utilidad.

* Si sois pocos jugadores, podéis aumentar el número de muertes si os apetece que la partida dure un poco más.




LISTA DE CARTAS:

- | | | |
|--------------------|--------------------------|------------------------|
| 18 Muertes | 2 Imitación | 1 Guadaña |
| 3 Observador | 2 Guerra de sexos | 2 Siesta |
| 1 Tachan | 1 Di mi nombre | 3 Rarito |
| 1 Tachan del revés | 3 Estilo diogenes | 2 Me gusta más la tuya |
| 3 Escudo humano | 2 Telepatía | 1 Lo mío es tuyo |
| 1 Piedra | 1 Quien se fue a sevilla | 2 ONG |
| 2 Paz | 1 Desintegrador | 2 Oídos sordos |
| 2 Envenenamiento | 1 Aniquilación | 3 Despiste |
| 2 Hipnotizar | 2 Vuelta atrás | 2 Nigromancia |
| 5 NO | 3 Para mí | 3 Reciclaje |
| 2 Rebota | 1 Equilibrio | 2 Gemelas |
| 2 Congelación | 3 Viento en contra | 3 Puñalada |
| 2 Derrochador | 2 Vacunación | 2 Terror |
| 2 Déjame a mí | 2 Sin límites | 1 Lluvia |
| 1 Malhablado | 2 Escudo | 2 Ruleta rusa |
| 1 Ceguera | 1 Adoro al líder | 3 Ladrón |
| 3 Tesoro | 2 Hacerse el muerto | 1 Migración |
| 1 Tramposo | 2 Amigo de la muerte | |

SOLUCIÓN A DUDAS:

En este apartado se explican algunas dudas que pueden surgir durante una partida con ciertas cartas.

-Todos los símbolos están explicados al final de las instrucciones, excepto . Éste sólo indica que la carta debe ser retirada en las partidas de dos jugadores.

-Un “No” puede cancelar otro “No”.

-Puedes usar cualquier carta contra ti mismo, aunque sean de fastidio, como por ejemplo la carta 'Puñalada', e incluso puedes elegirte como uno de los objetivos de la carta 'Guadaña'.

-La carta 'Desintegrador' puede destruir una carta de muerte.

- 'Rebota, rebota'. Si esta carta se utiliza contra otra con más de un efecto o que afecte a más de un jugador, sólo devuelve la parte que afecte al que utilice esta carta. El resto de jugadores reciben el efecto normal.

SOLUCIÓN A DUDAS:

Un ejemplo:

La carta 'Guadaña' elige hasta un máximo de 3 jugadores en el orden que quiera el jugador. Entonces se descartan de 1, 2 y 3 cartas. Si en el ejemplo tú eres el jugador que debe descartarse de dos cartas y usas la carta 'Rebota, rebota', el jugador que usó la carta 'Guadaña' se descarta de dos cartas. El resto de jugadores siguen recibiendo el efecto que se decidió al usar la carta.



-Cuando prepares el mazo, dependiendo del número de jugadores, la cantidad de cartas de juego hasta la primera muerte puede no ser 6. Cuando esto suceda, puedes decidir si quieres empezar así o si deseas quitar esas primeras cartas del juego para empezar siempre con 6.

-No te preocupes si sobran cartas de muerte.

-No se puede mirar cuantas cartas quedan hasta la siguiente muerte.

SOLUCIÓN A DUDAS:

Si en algún momento estáis a punto de mataros por alguna duda surgida en el juego, la razón la tendrá el creador del mismo. Así que aquí tenéis su e-mail para que podáis preguntarle: elmortaljuego@gmail.com. ¡Contestará lo más rápido que pueda! Si aun así no quedáis satisfechos con la respuesta, la razón la tendrá quien no se haya metido en la discusión.



-Gemelas:

Cuando usas la carta de "Gemelas" se queda delante tuya sobre la mesa. En ese turno o en otro de tus turnos puedes poner otra carta de tu mano sobre Gemelas.

A partir de ese momento y mientras gemelas siga en juego solo tú puedes jugar una carta igual a la que está sobre Gemelas.

Ejemplo:

Juegas Gemelas y pones NO encima.

A partir de ahora y mientras no se elimine gemelas solo tú puedes jugar cartas de NO.

Si se elimina Gemelas, se descarta también la que estaba sobre ella.

ICONOS



La carta permanece sobre la mesa una ronda delante del jugador que elijas.*
Se descarta cuando el turno vuelve a ti.



La carta permanece en la mesa sobre el jugador que elijas* permanentemente hasta que otra carta permita descartarla.



La carta puede jugarse en cualquier momento.**

*Puede ser usada sobre ti mismo.

**Si la juegas en tu turno cuenta para el límite de dos cartas.