

# Día de MUERTOS



Todos los recursos gratuitos utilizados se han obtenido de [Freepik.es](http://Freepik.es) y [Flaticon.com](http://Flaticon.com)

 MIDGARD EDICIONES

## -Descripciones-



☉ **Cartas de Calavera (x8):** Cartas con 3 colores principales que indican los puntos que se ganan al hacer combinaciones de 3 o más cartas del mismo color. ¡No se la muestres a los demás!



☉ **Cartas de ofrenda (x55):** Al conseguir 3 o más cartas de un color, se puede realizar una ofrenda para ganar el número de puntos indicado en la carta de calavera para dicho color.



☉ **Cartas de alebrije (x9) - También son de ofrenda:** Son cartas de usar y descartar. Tienen capacidades especiales, cada uno la suya. Pero ten cuidado, porque se aplican tal y como se muestra la carta y afectan a todos los jugadores.

## -Preparación-

Separa las **Cartas de Calavera** del resto y reparte una para cada jugador. Es muy importante que la de cada jugador se queden boca abajo para que el resto no la vea.

Separa las **Cartas de Alebrije** del resto y barájalas. Coge 2 cartas boca abajo y mételas en el mazo de ofrendas. Cuando se juegue un alebrije, debes colocarlo en el mazo que separaste inicialmente. Cada vez que se reponga el mazo de ofrendas, repite este proceso.

Baraja el resto de las cartas y reparte **3 a cada jugador**. Si en alguna de las cartas aparece una carta de alebrije, descártala y coge otra carta, repitiendo el proceso hasta que salga una de ofrenda. Luego, descubre tantas cartas boca arriba como jugadores haya.

## -Reglas de juego-

El orden de los turnos se organiza en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador de mayor edad (por ejemplo). En un turno, se podrá realizar una de estas acciones:

- 🌀 **Robar una carta boca arriba:** El jugador coge una carta de las que hay boca arriba. Si se coge la última carta boca arriba, se sacan del mazo tantas cartas como jugadores haya y se colocan boca arriba. Si no quedan más cartas, baraja los descartes.
- 🌀 **Robar una carta de otro jugador:** Puedes elegir un jugador y robar una carta a tu elección de su mano, sin verla. Como ese jugador ha perdido una carta, debe reponerla robándola del mazo de ofrendas boca abajo aunque no sea su turno.
- 🌀 **Realizar una ofrenda:** Si el jugador dispone de 3 o más cartas de un color que tenga en su carta de calavera, puede realizar una ofrenda. Ofreciendo 3 cartas, ganará tantos puntos como el valor representado en su carta de calavera. Por cada carta extra ofrecida del mismo color, ganará un punto adicional para esa ofrenda.

## -Cartas en mano-

Un jugador sólo puede tener en la mano **hasta 5 cartas**. Si roba alguna carta teniendo ya 5 en la mano, debe ofrecer una carta a su elección al jugador que menos cartas tenga. En caso de que todos los jugadores tengan 5 cartas, descarta la carta en el mazo de descartes.

## -Reponiendo y robando cartas-

Cuando se hayan robado todas las cartas que haya boca arriba, el jugador que haya cogido la última debe ir sacando tantas cartas del mazo como jugadores haya y colocándolas boca arriba.

Si alguna de las cartas desveladas es un **Alebrije**, aplica su efecto inmediatamente. Luego, sigue sacando cartas hasta que haya boca arriba tantas como jugadores. Si al seguir sacando cartas, salen más alebrijes, sigue aplicando sus efectos. Cuando ya no queden más cartas boca abajo para repartir, baraja los descartes y vuelve a colocar el mazo boca abajo.

El efecto de los alebrijes se aplica también cuando un jugador tiene que **robar cartas** del mazo de ofrendas. Si en algún efecto debe robar cartas boca abajo, pero obtiene un alebrije, sus efectos se aplican instantáneamente. Si se descubre que algún jugador guardaba un alebrije, será penalizado de la forma en la que el resto de los jugadores estimen.

## -Final de la partida-

- 🌀 **Partida rápida (15-20'):** Sólo se le da una vuelta al mazo. En el momento en el que se acabe el mazo, se cuentan los puntos de ofrenda y ganará aquel que tenga más puntos.
- 🌀 **Partida extendida (30-40'):** La partida finalizará cuando no haya más ofrendas posibles a realizar con las cartas restantes ni mazo de cartas de ofrenda para reponer. El jugador con mayor puntuación ganará la partida.