

# GUAR

---

## Fantasy



### **GUAR: BATEL VÉRSION** *por Teo Seoane*

*Ha llegado la hora de dar piñas como campanas de catedral.*

#### **PRIMERO.**

Cada jugador debe escoger un estandarte que marcará el color de su ejercito. Lo situa delante suyo, los estandartes que no sean seleccionados (pobrecitos, ellos nunca lo harían) van al mazo. Cada jugador recibe cinco cartas. comienza a jugar el que la tenga mas pequeña (la carta), si hay empate el que la tenga del mismo color que su estandarte (la carta también) si persiste el empate (joder que empate mas puñetero) el que tenga la siguiente carta mas baja y así hasta agotar las cinco. Si el empate continúa despues de las cinco cartas, los dos jugadores devuelven las cartas al mazo por tocapelotas y reciben otras cinco nuevas. Si el empate vuelve a producirse despues del segundo cambio de cartas. Los dos jugadores son expulsados de la tierra mesa por pesaos.

#### **COMIENZO DEL JUEGO.**

El jugador que comienza la partida roba una carta, ahora con seis cartas en la mano, puede jugar una carta de accion o descartarse. Jugar una carta de accion, coloca una carta de accion en el mazo de descartes del jugador sobre el que quieras jugar la carta, (incluso sobre ti mismo).

#### **RESUELVE LA ACCION.**

Si al final de la accion algun jugador tiene seis cartas, continua jugando hasta que todos los jugadores tienen cinco cartas.

#### **DESCARTAR UNA CARTA.**

Sólo puedes descartar cartas de ejército que no sean de tu mismo color, el del estandarte. Coloca la carta boca arriba en tu pila de descarte. Si algun jugador quiere la carta, la puede "robar" tapandola con la mano (el procedimiento habitual) el jugador que haya robado la carta tendrá ahora seis cartas, así que continúa jugando hasta que todos tengan cinco cartas en la mano...

#### **A LA VORAGINE!**

El turno de las piñas, el jugador "mano" coloca una carta de ejército boca arriba, el resto jugarán una carta en el sentido de las agujas del reloj, gana la mano el jugador que haya jugado la carta mas alta, en caso de empate, el jugador que haya jugado una carta de su mismo color ganará la mano. Si dos o mas jugadores empataron incluso con los colores, ganará el jugador que jugó la carta primero. la mano de cartas se coloca boca abajo junto a los descartes.

El turno continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que no haya cartas para repartir a los jugadores.

#### **CARTAS DE ACCION:**

Tienen exactamente los mismo efectos que en el juego original y se juegan exactamente igual.

#### **LOS COMODINES.**

Los comodines sirven para recuperar una carta jugada en la voragine siempre que no seas el ganador de la mano, reemplaza la carta comodín por la no ganadora de la mano que prefieras. (el comodín se lo lleva el jugador que ha ganado la mano y lo lleva bocabajo a su pila de cartas ganadas). Como todos los jugadores han jugado una carta al final de la voragine roban una carta. fin del juego y victoria.

Cuando no hay cartas para todos al final de la voragine el juego termina. Cada jugador recuenta los puntos de las cartas. Los comodines valen 40 puntos. Además si consigue el rey o reina de su color gana 25 puntos por cada una.