

# GUAR

---

## Fantasy



### REGLAS OPCIONALES

VÉRSION por *BLOG LANDROMINA*

#### **La Regla del Norl.**

Cuando un jugador tiene que robar una carta del mazo, si el compañero de su derecha a acabado su turno y el descarte no le interesa, puede gritar ¡NORL! para evitar que alguien que grita ¡GUAR! le arrebate el turno. Esto evita más de una discusión y aumenta la diversión.

#### **La Regla del Jarl.**

Suele pasar que, cuando un jugador está próximo a cerrar (vamos, que le falta sólo una carta), se grita compulsivamente ¡GUAR! incluso antes de que una carta toque mesa. Si esto ocurre y la carta a jugar no era un descarte, si no una carta de acción, el jugador activo puede cambiar de objetivo y, tras gritar ¡JARL!, entregar esa carta al gritón compulsivo. Y con una sonrisa de oreja a oreja, faltaría más.

#### **La Regla del Cierre Supremo.**

Si la carta con la que se cierra también liga (es decir, nos permite formar un sexteto), se consigue un Cierre Supremo. Si se juega a partidas ganadas, un Cierre Supremo cuenta como dos victorias, y si se juega con el sistema de puntuación cuenta el doble.