



INTRODUCCIÓN



Objetivo del juego

Proteger tus cartas y atacar a tus oponentes para coger las suyas. Para ganar, sé el último jugador con cartas.

Atacar y defender

En Gobbit, usa tus manos para atacar y defender. Para atacar, sé el primero en poner tu mano sobre el animal de tu oponente. Para defenderte, sé el primero en poner tu mano en tu propio animal.



El color

¡En Gobbit, los animales solo se atacan si son del mismo color!



LA CADENA ALIMENTARIA

El camaleón

Ataca a los mosquitos.



Los mosquitos

No atacan a nadie. Cuando aparecen en pareja, deben defenderse de los depredadores de cada color representado.



La serpiente

Ataca a los camaleones.
¡Atención! Nunca ataca a los mosquitos.



El gorila

Es el rey de la selva. Solo hay uno de cada color. Ataca a serpientes, camaleones y mosquitos.



CÓMO JUGAR

Preparación y turno de juego

¡Todos cogen sus cartas sin mirarlas!

Repartid todas las cartas a partes iguales y escoged al primer jugador.

Los jugadores juegan por turnos

En Gobbit, el turno sigue las agujas del reloj. En tu turno, gira la carta de encima de tu baraja hacia los demás jugadores sin mirarla, y ponla boca arriba enfrente tuyo. Si tienes cartas de turnos anteriores, pon la nueva carta encima de todo. De esta forma se formará una pila gradualmente delante de ti.

Solo la carta de arriba cuenta

Siempre cuenta la última carta que has jugado. Mientras esté boca arriba está activa. Vigila los ataques sorpresa...

¡Atención! Siempre es el jugador después del último que jugó una carta el que debe jugar.

¡Vamos!

J1

J3

J2

Los Jugadores 1 (J1) y 2 (J2) han girado sus primeras cartas uno después del otro. Nada ha ocurrido. Es el turno de juego del jugador 3 (J3).

Nota: el jugador que juega primero se elige al azar.

Primer conflicto



La serpiente azul puede comer el camaleón azul. J2 ataca al camaleón de J3 poniendo su mano encima. Para defenderse, J3 debe poner su mano encima de su propio camaleón. J1 no puede hacer nada; no está involucrado.

No hace falta esperar una ronda completa para atacar o defender. Tan pronto como tu presa o depredador esté visible, puedes poner la mano encima de un animal.

El ataque



Si J2 pone la mano primero, el camaleón es comido. J2 coge el camaleón (y las cartas que haya debajo) y las pone boca abajo debajo de su propio mazo.

¡Atención! Después de atacar, no tomes tus cartas de encima de la mesa. Solo las de tu oponente.

La defensa



Por otro lado, si J3 pone la mano primero, el camaleón se protege. J3 coloca su camaleón (y todas las cartas que tenga debajo) al final de su propia baraja boca abajo.

Nota: puedes poner la mano en distintas pilas al mismo tiempo (o en rápida sucesión) para atacar o defender a la vez.

Errores

J3

J1

J2

Es el turno de J1 otra vez, y juega un camaleón rojo encima de su carta previa. J2 ataca a J1. Pero atacar un color diferente es un error. J2 pierde su serpiente (con todas las cartas que tenga debajo).

¡Atención! Defender sin razón alguna es un error. Si J1 pone su mano en su camaleón rojo primero, habrá hecho un error también.

El cementerio



Cada vez que un jugador se equivoque, todas sus cartas jugadas (que están boca arriba enfrente suyo) se descartan boca abajo en el centro de la mesa. La serpiente azul de J2, por tanto, se deja boca abajo en el cementerio. Nunca se recupera ninguna carta del cementerio.

¡Atención! Poner la mano en el cementerio es un error y hace que pierdas las cartas que tienes delante tuyo. (Excepto en el caso de un « Gobbit », que se explica en la siguiente página).

La regla del « Gobbit »



Tan pronto como haya un cementerio, cuando aparezcan sobre la mesa un mosquito amarillo, uno azul y uno rojo, como en el ejemplo con J1 y J3, todos los jugadores vivos pueden poner la mano en el cementerio mientras gritan « ¡Gobbit! ». El primero en poner la mano gana las cartas de las pilas donde hay mosquitos visibles.

¡Atención! Durante un « Gobbit » no se pueden hacer ataques ni defensas, y los errores no cuentan.

Los Poltergeist



Cuando un jugador se queda sin cartas (tanto en su baraja como en su pila), queda eliminado. Sin embargo, se convierte en un Poltergeist. Los Poltergeist pueden atacar las cartas que formen pareja. Aquí, J1 puede atacar a J2 y/o a J3. Cualquier jugador que no se defienda debe descartar su carta (y las de debajo) al cementerio.

¡Atención! Dos cartas de mosquitos son idénticas si los dos mosquitos de una carta tienen los mismos colores que los dos mosquitos de la otra.

Final del juego



El juego termina cuando solo un jugador tiene cartas (en su mano o delante suyo). Ese jugador gana el juego. Aquí, J2 ha ganado.

Nota: si a ningún jugador le quedan cartas por jugar, el jugador con más cartas enfrente de él gana. Un empate es posible.



VARIANTE EXPERTA

¡Atención! ¡Solo para jugadores valientes!

En el modo experto debes poner atención a la ilustración de la carta superior del cementerio. Esta carta indica una regla adicional que se sigue mientras esté visible (ver la siguiente página).

Como resultado, la regla cambia cada vez que crece el cementerio. Así que tened cuidado: cualquier despiste de la regla activa cuenta como un error y provoca la pérdida de la pila del jugador infractor.

Las 6 variantes



Las serpientes atacan a los mosquitos, tal como hacen los camaleones.



La cadena trófica se invierte. Los mosquitos atacan a los camaleones, que atacan a las serpientes. (Los gorilas siguen siendo sus depredadores).



La cadena trófica hace un bucle: los mosquitos atacan a las serpientes.



Los conflictos ya no se producen entre animales del mismo color, sino únicamente entre animales de colores diferentes.



Los mosquitos son explosivos. ¡No los toques bajo ninguna circunstancia!



Todos los jugadores pueden atacar a las parejas como si fueran poltergeist. Las pilas atacadas que no sean defendidas se envían al cementerio.

REGLAS OPCIONALES Y ACLARACIONES

Reglas opcionales:

- 1) **Muerte súbita:** cuando a un jugador ya no le quedan cartas en su mazo, debe tener éxito en su siguiente ataque. Si falla el ataque, debe descartar su pila de cartas al cementerio y pierde el juego.
- 2) **Pena mínima:** si haces un error cuando no tienes cartas enfrente tuyo, descartas una carta de tu mazo al cementerio.

Aclaraciones:

- 1) Si un jugador ha acabado su mazo pero sigue teniendo cartas en su pila de enfrente, tiene que esperar a atacar o defender sin jugar carta en su turno.
- 2) Si un jugador comete un error y luego tiene éxito en un ataque, su ataque no cuenta. Simplemente descarta sus cartas.
- 3) Si un jugador comete un error y luego tiene éxito en una defensa, evita que su depredador tome cartas y simplemente descarta sus cartas.

Créditos

Mecánicas del juego: Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier. Ilustraciones: Michel Verdu.

Equipo OldChap: Antonin Boccara, Emma Perruchon, Jean-Baptiste Fremaux, Paul-Adrien Tournier. Traducción:
Toni Viader (La Juganera)

© Gobbit - 2012 - OldChap Games