

KOALAPSO!

Juego de mesa de 3 a 7 jugadores (puedes intentarlo con más si quieres). ¡Rápido, sencillo y rejugable!

¿Qué hay en la caja?

Este juego contiene lo siguiente (y si no, es que te han timado):



48 cartas de números
(Deck principal)



5 cartas rosas



5 cartas de evento

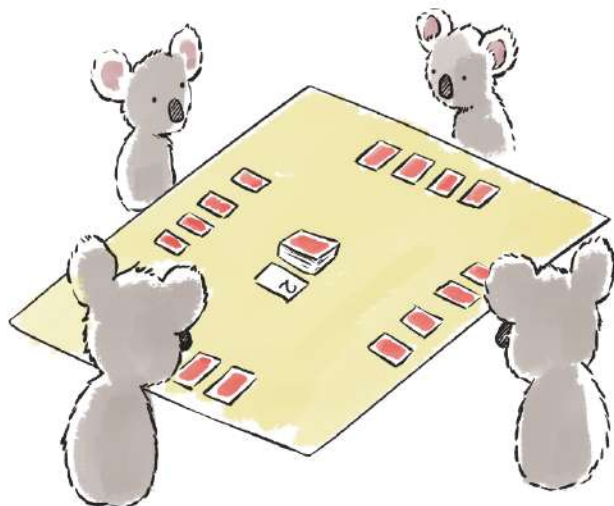
Cómo Jugar

Objetivo

Conseguir la menor cantidad de puntos posible y hacer que el resto sumen todos los que puedan para que koalapsen.

Preparación de la partida

1. Separa las cartas de evento y las cartas rosas del mazo.
2. Baraja y reparte cuatro a cada koala, colocándolas boca abajo en una fila. Después mete las cartas rosas en el mazo y baraja de nuevo.
3. Coloca el mazo boca abajo en el centro. Ese será el mazo de robo, y a su lado se hará el mazo de descartes con las cartas boca arriba.
4. Si quieres, escoge a dedo o al azar una de las cartas de evento, y aplícala para toda la partida.
5. Se da un momento a todos los koalas para que puedan dar la vuelta a dos de sus cartas y memorizarlas (evitando que sus contrinantes las puedan ver).

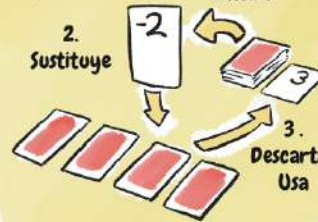


Turnos

Comienza la partida el koala que ha estado más activo esta semana y continúa el turno el de la izquierda. Elige entre:

1. Robar una carta del mazo o la última de la pila de descartes. Puedes hacer una de estas acciones:
 - a. Quedarte con el número sustituyéndolo por una de tus cartas (los efectos de tus números boca abajo podrán usarse al descartarlos, cuando los sustituyas por otra carta).
 - b. Usar el efecto y descartar la carta (si robas del mazo de descartes, solo podrás usar el efecto si te quedas la carta y luego la descartas de nuevo, no en el momento de robarla).
 - c. No hacer nada y descartarlo con desdén diciendo "meh".
2. O mirar una de tus cartas boca abajo y perder el turno.

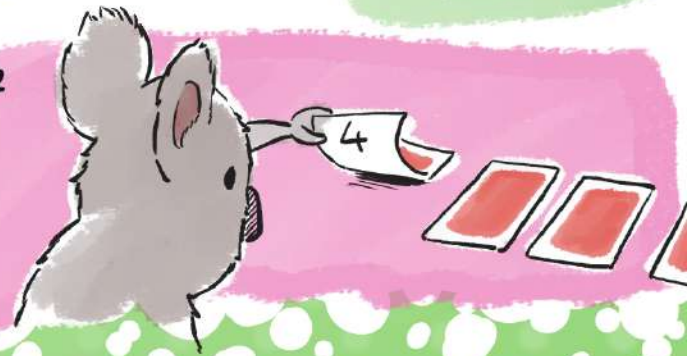
1.a



1.b



2



Descarte por la cara

Puedes hacer esto en cualquier momento de la partida.

Si conoces tus cartas y el número de alguna de ellas coincide con el último número descartado (por ejemplo tienes uno o más 5 en tu campo, y la última carta del mazo de descartes es un 5), puedes descartarla y jugar con una o varias cartas menos.

Si te equivocas, o levantas la carta y alguien descarta una nueva antes de que tú la tires, entonces te quedas la que tenías y robas una nueva, jugando con una carta más.



Tipos de carta



Número

Estas indican la puntuación y tienen efectos para beneficiarte o perjudicar al resto de koalas.



Koalapsados

Deben usarse obligatoriamente al robarlas (o al descartarlas si se da el caso).

Estas te enfrentarán al resto de koalas, y quien pierda deberá quedársela boca arriba, sumando 5 en su puntuación total.



Carta de 20

El 20 es la bomba que nadie quiere.

Rotará hacia la derecha cuando acabe el turno del jugador que lo tiene.

Este suma 20 a quien lo tenga al final de la partida.



Eventos

Cambian las reglas para toda la partida.

El evento seleccionado se deja boca arriba para que todos puedan ver la regla que se aplica.

Si os parece divertido y veis buenas combinaciones, podéis jugar con más de uno a la vez, ya sea al azar o por elección.

Aclaraciones

- Los efectos de tus cartas solo podrás usarlos cuando las descartes al sustituirlas por otras. Si es otro koala quien te la descarta por un efecto, no podrás usarlas.

- Las cartas con dos efectos pueden usar ambos si se dan las condiciones, o elegir uno de ellos.

- Si el mazo se agota, barajad el de descarte y continuad con ese.

- Cada vez que un efecto te haga robar cartas nuevas o intercambiarlas con otros koalas, siempre será boca abajo, sin ver lo que te ha tocado.

- Si por algún efecto acabases la partida con una carta rosa abajo (incluido el 20), estas sumarán 5.

- Las cartas rosas no cuentan como cartas de tu campo. Los efectos no se les aplican a no ser que lo señale específicamente.

- Cada vez que descartas una carta por el motivo que sea puedes usar su efecto, incluyendo el descarte por la cara.



Cartas que pueden generar confusión

"Pon la carta de otro koala en horizontal. No puede intercambiarla ni descartarla."



Un koala con una carta bloqueada puede moverla con los efectos de rotar los mazos a la derecha o de intercambiar todas las cartas, ya que estos afectan a todo tu campo y no solo a la carta.

Cualquier carta bloqueada que pase a otro koala, sigue bloqueada.

"Usa el último efecto descartado."



Usa el efecto de la última carta de descartes como si acabases de descartarla.

Ejemplo: si al usar el efecto del 4, la última carta de descartes es un -1 que dice "Añádele a un koala el último número descartado", deberías añadir la carta que hay debajo del -1 como si acabases de usarla.

Fin de la partida

Cuando un koala crea que su puntuación es suficientemente baja (o simplemente quiera fastidiar a los demás), debe gritar "KOALAPSO" al final de su turno.

En ese momento será el último turno de todos. Cuando acabe el turno la persona anterior a la que gritó "KOALAPSO", se acabará la partida y se sumarán las puntuaciones.

Si alguien juega un efecto que bloquee el "KOALAPSO", la partida continúa hasta que otro koala vuelva a gritarlo sin que nadie pueda evitarlo.



Si este manual no resuelve tus dudas, prueba en nuestro canal de youtube



Y ya de paso síguenos, que nos lo hemos currado y somos majos.

