

かわらみ KAWARIMI



CONTENIDO: 78 CARTAS



CONTENIDO EN CAJA

Tipo	Nº de cartas
Kawarimi	7
Trampas	-
- Kunais	4
- Makeguki	4
- Espiar	4
- Robar	4
- Clon	4
- Monedas	4
- Transformación	4
Escape	8
Fallaste	15
Ataques	16
Ninjas	4



De qué trata el juego

Kawarimi se trata de encontrar a los ninjas enemigos antes de que estos te encuentren a ti. Para esto deberás ir volteando de a una las cartas en la base de tus enemigos hasta que encuentres a su ninja. Una vez sepas donde está, tendrás que eliminarlo del juego con una carta de ataque.

Para ganar el juego

Debes ser el único ninja que queda en juego al final de tu turno. Esto significa que eliminaste al último de tus oponentes.

Para preparar el juego

Separa todas las cartas de Ninja, Kawarimi y Ataques. Pon el resto de las cartas en otro montón aparte, este será la baraja del juego. Cada jugador elige **UN NINJA Y LUEGO TOMA UNA CARTA DE KAWARIMI**. Esas cartas quedan en su mano.

Por cada jugador, separa 4 cartas de ataque y 1 de Kawarimi luego ponlas en la baraja del juego. **(POR EJEMPLO, POR 3 JUGADORES, PONDRÍAS 12 CARTAS DE ATAQUE Y 3 KAWARIMIS EN LA BARAJA.)** Las cartas restantes de Ataque y Kawarimi quedarán fuera del juego. Revuelve todas las cartas de la baraja. Cada jugador roba 5 cartas y las suma a su mano. Si un jugador tiene en su mano inicial menos de 3 cartas de señuelo o trampas combinadas, deberá anunciarlo, devolver sus 5 cartas al fondo de la baraja y robar 5 cartas nuevas.

Preparación de tu Base Ninja

Cada jugador pone alineadas frente a él entre 3 y 5 cartas boca abajo. Solo puedes poner cartas de trampa, de señuelo y tu ninja en las cartas de tu base. Destacaremos de inmediato que puedes decidir no poner tu ninja entre las cartas de tu base.

1

Preparación de tu Base Ninja



Es de suma importancia que los otros jugadores no sepan que cartas estas poniendo o de lo contrario partirán con ventaja sobre ti.

Una vez que todos los jugadores tengan sus bases listas, se debe determinar el orden de jugadores en la partida, y así, puede dar comienzo el juego.



Las cartas de borde negro NO pueden ser utilizadas en la base, solo desde la mano.

Orden de turnos

No es necesario complicarse para determinar el orden de los turnos. Se puede elegir un jugador al azar, dar la preferencia al jugador más joven del grupo o hacer una competencia de miradas, algo muy común en el mundo de los ninjas. Una vez elegido quién comienza, el resto de los jugadores se van turnando según sentido horario.

Que se hace en cada turno

Al inicio de cada turno, debes robar una carta de la baraja y ponerla en tu mano. Si tienes menos de 5 cartas en tu base, puedes poner una carta de trampa, señuelo o a tu ninja en tu base. También puedes declarar ninja en la mano **(explicado más adelante)**. Finalmente, y lo más importante, debes tratar de descubrir o atacar al ninja enemigo (si haces esto, tu turno acaba).

2

Descubrir a un ninja enemigo

Para descubrir al ninja enemigo debes señalar una carta de la base de cualquiera de tus oponentes y anunciar que crees que el ninja enemigo está ahí. Tu oponente deberá entonces voltear esa carta para que todos la vean.

Si es una carta de SEÑUELO, la carta se voltea nuevamente y se deja en su lugar. ¡Trata de no olvidar que ya señalaste esa carta!



Si es una carta de TRAMPA, tu oponente lee la carta, se resuelven las consecuencias y la carta se pone al costado de la baraja principal boca arriba. A esta segunda baraja de cartas descartadas y eliminadas la llamaremos "pila de descarte".

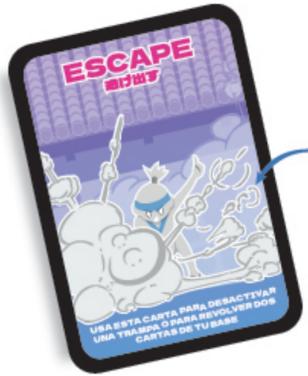


Si es el ninja enemigo, tu largo y duro entrenamiento en las artes ninja ha dado fruto y has descubierto a tu oponente. Ahora su posición quedará revelada y estará vulnerable a un ataque **(no se puede descubrir una carta y ocupar un ataque dentro del mismo turno)**.

3

Cartas de Escape

Si al intentar descubrir a un oponente caes en una carta de trampa, puedes mostrar y descartar una carta de escape de tu mano. Esto te permitirá negar los efectos de la trampa y seguir como si no hubiese pasado nada. Ambas cartas pasan a la pila de descarte.



Esta carta puede ser utilizada en respuesta al activar cualquier trampa.

¿Qué hacer si descubren a mi ninja?

Si cualquier oponente descubre a tu ninja, que no cunda el pánico. Muestra una carta de **KAWARIMI** al resto de los jugadores y luego descártarla. Toma todas las cartas de tu base, llévalas a tu mano, revuélvelas y vuelve a armar tu base. Con este truco tu ninja volverá a estar oculto y protegido entre las sombras.

Esta carta puede ser utilizada en cualquier momento, pero no impedirá que un ataque destruya a tu ninja si le ha acertado.

Una vez descartada de la mano, debes subir todas las cartas de tu base, revolverlas y colocar de 1 a 5 cartas nuevamente (no necesitan estar en el mismo orden o ser las mismas cartas).

El objetivo de esta carta es confundir a tus oponentes y esconder a tu ninja en caso de ser descubierto.

4

¿Qué hago si no me quedan cartas de Kawarimi y descubren a mi ninja?

No lo voy a adornar, esto es malo; tu ninja se encuentra vulnerable. Las cartas de escape te podrán comprar un par de turnos extra, pero si cualquier jugador lanza un ataque contra tu ninja, perderás el juego.

SUGERENCIA EN CASO DE QUE ENCUENTREN A TU NINJA



Esta carta se puede usar en cualquier momento en el que un jugador active una trampa. Cuando lo hagas, podrás revolver a tu ninja y a otra carta adyacente, lo que te dará un 50% de chance de escapar.

Atacar a otros ninjas

Cuando tengas sospechas de donde se encuentra un ninja enemigo, o si simplemente te sientes lo suficientemente afortunado como para probar suerte, puedes utilizar una carta de ataque. El proceso es el mismo que para descubrir a un ninja oponente, excepto que esta vez muestras a tu oponente la carta de ataque y señalas la carta de su base que estás atacando.

Si al atacar, la carta volteada es de señuelo o trampa, ésta se elimina y va directo a la pila de descarte, sin tener efecto alguno sobre el atacante.

Si al atacar, la carta volteada es de ninja, acabas de eliminar a un oponente y estás un paso más cerca de la victoria.

5

Descubierto 3 veces seguidas

Puede pasar que un ninja enemigo haya sido descubierto y todos sepan su posición, pero nadie tenga ataques para eliminarlo. En casos como este, **si un mismo jugador señala y voltea 3 veces seguidas al ninja de un oponente, éste quedará eliminado instantáneamente**, ya que no pudo cumplir la parte más básica de ser un ninja: saber esconderse.

¡Te escondes o te vas!



¿Tienes el ninja en la mano?

Si tienes buena memoria, recordarás que al principio dijimos que no es obligatorio bajar al ninja a tu base. Esta es una jugada riesgosa, llena de adrenalina y debes usarla con sabiduría.

Durante su turno un jugador podrá optar por no atacar ni descubrir a un ninja enemigo, y acusar a un oponente de tener al ninja guardado en su mano. En este caso ese jugador deberá mostrar su mano al jugador que lo acusó.

Si el ninja estaba efectivamente escondido en la mano, el resultado se le revela al resto de los jugadores y el jugador acusado pierde automáticamente el juego.

Si el ninja no estaba en la mano, el jugador acusador deberá darle todas las cartas de su mano al jugador acusado. Si el jugador acusador no tuviera cartas en la mano, el jugador acusado roba 3 cartas de la baraja.

6

Como acaba el juego

El juego acaba cuando queda solo un ninja escondido y todos sus oponentes han sido eliminados.

Si al final de tu turno, eres el único ninja en juego, has ganado esta partida.

IMPORTANTE: Si un oponente pierde debe mostrar todas sus cartas restantes a los demás jugadores (mano y base), si cualquier ninja se encuentra entre sus cartas el dueño de ese ninja también pierde el juego.

Fui eliminado en el turno 1, ¿Esto vale?

Para ser eliminado en el turno 1, el jugador inicial tuvo que usar una carta de ataque y acertar a la primera a tu ninja, sin saber nada de tu base. Esto puede significar dos cosas; la primera es que tu oponente no es un ninja sino un psíquico, la segunda es que tiene una treménda suerte. Sea cual sea deberías felicitarlo y aceptar esta rápida derrota.

En pocas palabras, sí vale.

¿Vamos al mejor de 3?



7