

VITAMIN WARS

Vitamin Wars es un emocionante y rápido juego de cartas **de 2 a 6 jugadores**, que tendrán que pelear por dominar el campo de batalla. El jugador que más puntos vitamínicos consiga al final de la octava ronda, gana la partida.

Contenido del juego:

- **30 tokens de vida**, que se corresponden con los colores de cada personaje:
 - 5 tokens para **arándano vándalo**
 - 5 tokens para **plátano rabioso**
 - 5 tokens para **berenjena chungo**
 - 5 tokens para **lechuga asesina**
 - 5 tokens para **calabaza rebelde**
 - 5 tokens para **tomate díscolo**

- **1 token de jugador inicial**

- **6 tarjetas de personaje:**
 - **arándano vándalo**
 - **plátano rabioso**
 - **berenjena chungo**
 - **lechuga asesina**
 - **calabaza rebelde**
 - **tomate díscolo**

- **12 cartas de acción**, divididas en:
 - 6 cartas de *disparar*
 - 6 cartas de *cebar*

- **10 cartas de munición**, divididas en:
 - 1 carta de *eliminado*
 - 5 cartas de *perfecto*
 - 1 carta de *atrapado*
 - 3 cartas de *te has pasado*

- **5 cartas de mejora**, divididas en:
 - 2 cartas de *blindaje*
 - 2 cartas de *daño mejorado*
 - 1 carta de *cañón bifurcado*

- **15 cartas de objetivo**, divididas en:
 - 1 carta de *diana*
 - 2 cartas de *tiro con suerte*
 - 7 cartas de *en el blanco*
 - 4 cartas de *mala suerte*
 - 1 carta de *cama elástica*

- **48 cartas de mirilla**, divididas en:
 - 5 cartas de **arándano vándalo**
 - 5 cartas de **plátano rabioso**
 - 5 cartas de **berenjena chungu**
 - 5 cartas de **lechuga asesina**
 - 5 cartas de **calabaza rebelde**
 - 5 cartas de **tomate díscolo**
 - 6 cartas A
 - 6 cartas B
 - 6 cartas C

- **50 tokens de puntos vitamínicos**

- **12 tokens de cebado**

Consideraciones generales:

- Cada vez que un jugador sea herido, pierde un punto de vida.
- Cada vez que un jugador elimine a otro jugador (es decir, le quite su último punto de vida), gana un punto vitamínico.
- Cuando un jugador es eliminado se retira del juego, pero al inicio de la ronda siguiente se reincorporará (hay 8 rondas).
- Gana el jugador que haya obtenido más puntos vitamínicos al final de la partida.

Preparación de la partida:

Se barajan las 15 cartas de objetivo y se colocan tres boca abajo en el centro de la mesa en los huecos designados como A, B y C, respectivamente. El resto se dejan a un lado boca abajo.

Se barajan las 10 cartas de munición y se dejan boca abajo al alcance de todos los jugadores.

El token de jugador inicial se le otorgará al jugador que más frutas y verduras haya comido durante ese día.

Las cartas de mejora se dejan a un lado de momento. Por otra parte, los tokens de cebado y de puntos vitamínicos se colocarán en el centro de la mesa para que todos los jugadores puedan acceder a ellos cuando lo requieran.

Cada jugador recibe inicialmente:

- Su tarjeta de personaje (del color correspondiente). Esta tarjeta sirve como recordatorio rápido de lo que se puede hacer en cada turno. Dicha tarjeta tiene dos huecos: en el primero se colocará la carta de acción escogida en un turno y en el segundo la carta de mirilla (explicaremos esto más adelante).

- 3 tokens de vida de su color. Los 2 tokens restantes se podrán conseguir más adelante en el juego, así que de momento se dejan de lado.
- 2 cartas de acción: una de disparar y otra de cebar.
- 3 cartas de mirilla: A, B y C, respectivamente.
- 1 carta de mirilla correspondiente a cada uno de los personajes restantes que están jugando en la partida.

Por lo tanto, la mano de un jugador consistirá en las cartas de acción y de mirilla recibidas.

*Por ejemplo, si nos encontramos en una partida de cuatro jugadores en las que juegan el **arándano vándalo**, el **plátano rabioso**, la **berenjena chungu** y la **lechuga asesina**, la mano del **arándano vándalo** consistirá en una carta de acción de disparar, otra carta de acción de cebar, una carta de mirilla "A", una carta de mirilla "B", una carta de mirilla "C", una carta de mirilla correspondiente al **plátano rabioso**, otra correspondiente a la **berenjena chungu** y una última correspondiente a la **lechuga asesina**.*

Desarrollo de la partida:

La partida se desarrollará en 8 rondas.

Nota: hay que hacer la distinción entre "turno" y "ronda". Una ronda termina cuando solo uno de los jugadores queda en pie, por lo que en una misma ronda puede haber varios turnos.

Primeras 5 rondas:

Empezando con el jugador con el token de jugador inicial y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador colocará a su elección desde su mano sobre su tarjeta de personaje una carta de acción (a la izquierda) y una carta de mirilla (a la derecha).

Posteriormente, la persona con el token de jugador inicial jugará su *turno*: revelará las dos cartas que había colocado en su tarjeta de personaje. Se ejecutará la acción correspondiente sobre la mirilla elegida, siempre que sea posible.

De igual manera, los demás jugadores irán jugando su turno en orden siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Cuando todos los jugadores hayan realizado su primer turno, el token de primer jugador pasará al siguiente jugador en el sentido horario: ahora le tocará empezar a él.

Nota: como una ronda tiene varios turnos, el token de jugador inicial puede ir pasando de unos jugadores a otros varias veces en una misma ronda.

Solo se puede realizar una acción por turno. Hay dos tipos de **acciones**:

- **Disparar.** Para ello, deberás haber puesto sobre tu tarjeta de personaje (a la izquierda) una carta de *disparar*. Aquí puedes elegir entre:
 - **Hacer un punto de daño** a un jugador (para ello habrás tenido que colocar su carta correspondiente de mirilla en el lado derecho de tu tarjeta de personaje). Dicho jugador perderá un punto de vida y el jugador que dispara recibirá un punto vitamínico solo si el jugador que ha sido golpeado muere (esto es, si pierde todos sus puntos de vida).
 - **Destruir un objetivo** sobre la mesa (en los espacios A, B o C). Para ello, habrás tenido que colocar una carta de mirilla A, B o C en el lado derecho de tu tarjeta de personaje. Así, se le dará la vuelta a dicha carta y se hará lo que corresponda según lo que salga. Una vez realizada la acción de la carta, esta se retirará a una pila de descartes. No se reemplazará hasta que termine la ronda (es decir, hasta que solo un jugador quede en pie), así que ese hueco quedará vacío de momento.

Estas son las cartas de objetivo y su significado:

Diana: el jugador obtiene 3 puntos vitamínicos

Tiro con suerte: el jugador obtiene 2 puntos vitamínicos

En el blanco: el jugador obtiene 1 punto vitamínico

Mala suerte: no ocurre absolutamente nada.

Cama elástica: esto devuelve el proyectil al propietario, así que el jugador pierde 1 punto vitamínico y 1 punto de vida.

- **Cebar.** Para ello, deberás haber puesto sobre tu tarjeta de personaje (a la izquierda) una carta de *cebar*. Cada vez que uses una carta de cebar, deberás robar solo una carta del mazo de cartas de munición y aplicar sus efectos. Posteriormente, vuelve a meter dicha carta en su mazo, barájalo y colócalo donde estaba boca abajo.

Estas son las cartas de munición y su significado:

Eliminado: eres eliminado del juego durante el resto de este turno (en la siguiente ronda podrás volver a incorporarte).

Perfecto: éxito.

Atrapado: no ocurre absolutamente nada.

Te has pasado: te explota en la cara. Pierdes 1 punto de vida.

Cuando tienes un éxito robando la carta *perfecto*, empleas tu turno en preparar un proyectil pesado (coges un token de cebado del centro de la mesa). Al turno siguiente, puedes dispararlo (con una acción de *disparar*) haciendo 3 puntos de daño a otro jugador. Si este muere, el jugador que disparó gana un punto vitamínico.

Nota: cuando en un turno se decide cebar, como hay que colocar boca abajo una carta de acción y otra de mirilla sobre la tarjeta de personaje, se colocará una carta de mirilla cualquiera para que el resto de jugadores no sepa si has escogido realizar

una acción de disparar o de cebar. Esta carta de mirilla no se tendrá en cuenta cuando se revelen las cartas escogidas y se coja el token de munición.

Otra opción es gastar dos turnos consecutivos en cebar, obteniendo un token de cebado cada vez (siempre que tengas éxito). En el tercer turno, al realizar una acción de *disparar*, lanzas una bomba que hace tres puntos de daño a todos los jugadores (otorgando un punto vitamínico por cada jugador eliminado). Esto puede ser muy efectivo, pero a la vez arriesgado, ya que puedes ser eliminado en una ronda antes de que te dé tiempo a disparar dicho proyectil.

Cuando un jugador dispara un proyectil (o dos), devuelve los tokens de munición al centro de la mesa, ya que ya han sido utilizados. Si un jugador posee uno o más tokens de munición y en su turno decide disparar, está obligado a gastar dichos tokens de munición, haciendo los puntos de daño correspondientes.

Si un jugador resulta eliminado en una ronda antes de realizar su turno, su acción no se ejecutará durante esa ronda (estará ocupado arreglando su mortero para la ronda siguiente).

Por otra parte, si un jugador desea realizar un disparo sobre un objetivo (A, B o C) que ya no existe porque ya lo haya hecho otro jugador anteriormente, dicha acción no tendrá efecto y a efectos prácticos tendrá que dejar pasar turno. En caso de que fuera un disparo cebado, perderá el token de cebado igualmente.

El juego se irá desarrollando de esta manera hasta que quede solo un jugador en pie. Eso significa que la *ronda* ha terminado.

Cuando una ronda termine:

- Se retiran a la pila de descartes los objetivos (A, B o C) que aún quedan sobre la mesa (en caso de haber) *sin revelar su contenido*. Esto le dará un punto de incertidumbre al juego para las rondas siguientes al no saber qué cartas han salido ya.
- Todos los jugadores vuelven a tener 3 tokens de vida automáticamente, así que los que habían quedado fuera de juego vuelven a entrar en la partida.
- Si algún jugador poseía tokens de cebado, los devuelve al centro de la mesa.
- Cada jugador mantiene en su haber los puntos vitamínicos conseguidos durante el juego.
- Se colocan en el centro de la mesa tres cartas nuevas de objetivo en los huecos A, B y C boca abajo.
- Se pasa el token de primer jugador al siguiente jugador en sentido antihorario.

El juego se desarrollará igual hasta finalizar la quinta ronda (que coincidirá con el momento en el que se acaben las cartas de objetivo A, B y C, ya que solo hay 15).

Fase de compras:

En esta fase, los jugadores podrán decidir si gastan parte (o todos) de sus puntos vitamínicos obtenidos hasta el momento en comprar cartas de mejora. Cuando un jugador gasta puntos vitamínicos para comprar, los devuelve al centro de la mesa.

Las posibles cartas de mejora son:

- **Blindaje (x2)**. El coste son 3 puntos vitamínicos. Ganas 1 punto de vida extra automáticamente. A partir de ahora, cada vez que se empiece una nueva ronda y se reseteen los puntos de vida, este jugador tendrá 4 en vez de 3.
- **Daño mejorado (x2)**. El coste son 3 puntos vitamínicos. A partir de ahora, harás 2 puntos de daño en vez de 1. Esto solo aplica a cuando disparas a otro jugador (no afecta al daño por cebado de munición).
- **Cañón bifurcado (x1)**. El coste son 4 puntos vitamínicos. Ahora, podrás disparar a dos jugadores en lugar de solo a uno. Si tienes el cañón bifurcado, ahora tendrás que poner dos cartas de mirilla en tu tarjeta de jugador en caso de efectuar un disparo normal.

Por supuesto, un jugador puede decidir no comprar ninguna mejora por querer reservar sus puntos vitamínicos para el recuento final cuando termine la octava ronda.

Las compras se irán realizando por orden de turno. La fase terminará o bien cuando no quede ninguna carta de mejora sobre la mesa o bien cuando ningún jugador desee comprar ninguna carta más. En ese caso, las cartas no compradas se retirarán del juego.

Nota: es importante señalar la importancia del orden de turno en esta fase, ya que solo hay una carta de cañón bifurcado, por ejemplo.

Los jugadores retirarán del juego sus cartas de mirilla A, B y C, ya que ya no se utilizarán.

Últimas 3 rondas:

Las tres últimas rondas funcionan exactamente igual que las cinco primeras, con la excepción de que ahora ya no existen objetivos A, B y C sobre la mesa. Además, ahora los jugadores contarán con las mejoras obtenidas en la fase de compras, por lo que estas rondas serán más rápidas y agresivas.

Final del juego:

Al finalizar la octava ronda, se contarán los puntos vitamínicos de cada jugador. El que más puntos posea, ganará la partida. En caso de empate, ganará el que estuviera primero en orden de turno en ese momento.