

VITAMIN WARS - Guía rápida

Vitamin Wars es un emocionante y rápido juego de cartas de frutas y verduras **de 2 a 6 jugadores**, que tendrán que pelear por dominar el campo de batalla.

Consideraciones generales:

- Cada vez que un jugador sea herido, pierde un punto de vida.
- Cada vez que un jugador elimine a otro jugador, 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.

5 primeras rondas:

Una acción por turno. Cada jugador pone sobre su tarjeta de personaje boca abajo una carta de acción (a la izquierda) y otra de mirilla (a la derecha) y después, por orden de turno, se revelan y se ejecutan siempre que sea posible.

Las acciones posibles son:

- Disparar: Haces 1 punto de daño a otro jugador o destruyes un objetivo de los huecos A, B y C de la mesa.

Los objetivos son:

- *Diana*: obtienes 3 puntos vitamínicos.
 - *Tiro con suerte*: obtienes 2 puntos vitamínicos.
 - *En el blanco*: obtienes 1 punto vitamínico.
 - *Mala suerte*: no ocurre nada.
 - *Cama elástica*: pierdes 1 punto vitamínico y 1 punto de vida.
- Cebar: Robas una única carta de munición, que pueden ser:
 - *Eliminado*: mueres durante el resto de la ronda.
 - *Perfecto*: éxito.
 - *Atrapado*: no ocurre nada.
 - *Te has pasado*: pierdes un punto de vida.

Si tienes éxito, empleas tu turno en coger un token de cebado del centro de la mesa. Al turno siguiente, puedes dispararlo (con una carta de disparar) haciendo 3 de daño a otro jugador. O bien puedes seguir cebando (siempre que tengas éxito) para así dos turnos después lanzar una bomba que hace 3 de daño a todos los jugadores.

Fase de compras de las cartas de mejora:

Las cartas de mejora se compran con puntos vitamínicos. Es opcional.

- Blindaje (x2). Coste: 3 puntos. Ganas 1 punto de vida extra.
- Daño mejorado (x2). Coste: 3 puntos. Haces 2 puntos de daño en lugar de 1.
- Cañón bifurcado (x1). Coste: 4 puntos. Puedes disparar a dos jugadores en lugar de a uno.

3 últimas rondas:

Una acción por turno. Se juega igual que las cinco primeras rondas, pero ya no hay cartas de objetivo y cada jugador tiene las cartas de mejora que haya comprado.

Final de la partida:

Gana el jugador que más puntos vitamínicos haya obtenido. En caso de empate, gana el que esté primero en orden de turno en ese momento.