

REGLAMENTO

OCTO RUMBLE! 2



2-5



20min.



8+



ABEJOTA-6
EDITORIAL

¡Bienvenidos a Octo Rumble!

¡Bienvenidos a Octo Rumble! El juego de cartas donde solo los más astutos y audaces del ring sobrevivirán a una batalla real para coronarse como reyes del fondo marino.

Cada luchador toma cartas desde la galería y las juega sobre el ring activando sus efectos ¡Pero ten cuidado! Si una carta se repite, se provoca un tentacolapso en tu secuencia y pierdes todo lo acumulado esa ronda.

El juego finaliza cuando no queden cartas por jugar en la galería. Los jueces evaluarán el número más bajo de cada categoría para dar el veredicto final, y el jugador con mayor puntaje será proclamado como Rey de las profundidades.

¿Tienes lo necesario para dominar las mareas y alzarte como el único y verdadero Octo Rey? ¡Es hora de descubrirlo!

Contenido: 72 cartas (64 cartas de golpe, 3 cartas especiales y 5 cartas de referencia)



Preparación de la Partida



Entrega una **carta de referencia al azar a cada jugador**. Quien reciba la carta marcada con un pulpo será el jugador inicial.



Baraja las cartas de golpe y especiales, disponiéndolas boca abajo en un círculo al centro de la mesa. **Ésta zona será "la galería", mientras que la zona central será "el ring" (ver pág. 4)**



El luchador inicial toma una carta desde la galería y la posiciona en frente suyo boca arriba. **El resto de los luchadores** toma dos cartas y hace lo mismo. **Esta zona será su "esquina", donde guardarán registro de sus golpes para los jueces al finalizar la partida (ver pág.4)**



En partidas de dos jugadores, reparte dos cartas al luchador inicial y tres al segundo. **YA ESTAN LISTOS PARA LA BATALLA...**



Áreas del juego

FONDO MARINO
(DESCARTE)



ESQUINA
(RESERVA)

GALERÍA
(ZONA DE ROBO)



RING
(ZONA DE JUEGO)



Estructura del turno

1

El jugador inicial toma una carta desde la galería y la dispone boca arriba sobre el ring para resolver sus efectos.

2

Luego de resolver por completo la carta (y cualquier otra que se juegue por algún efecto), el luchador puede:

A.

Finalizar su turno: toma las cartas acumuladas para disponerlas en su esquina boca arriba y dar paso al siguiente luchador a la izquierda.

B.

Jugar otra carta: revela una nueva carta desde la galería y aplica sus efectos con regularidad. Si la carta revelada es de la misma CATEGORÍA que una carta en el ring se provoca un TENTACOLAPSO, y antes que se resuelvan sus efectos, toda la secuencia de golpes se lleva directo al fondo marino. El turno finaliza dando paso al jugador a la izquierda.

Ej: Pablo revela Octo Elbow. A su derecha está Camila con dos cartas en su esquina (un Octo Camuflaje de valor 7 y dos Octo Whips de valores 3 y 8). Pablo elimina Octo Whips de valor 8, descartándola en el fondo marino
¿Sacará otra carta?

**Escanea para ver el
VIDEO TUTORIAL**



Fin de la Partida

La partida acaba cuando se revela la última carta de la galería y se aplican sus efectos. Los jugadores contarán su puntuación, sumando la carta de **número más bajo de cada categoría**. Posteriormente, **se restan los puntos de cada carta especial** que tenga el jugador en su esquina. El luchador con el **mayor** puntaje gana la partida.

En caso de empate, los jueces optarán por “la jugada más limpia”, es decir, el jugador con **menos cartas** en su esquina. Si el empate persiste, el jugador que haga la mejor imitación de un pulpo ganará la partida.

