

Explosión!

Un frenético Party Game

Un juego de Daniel Fuentes



Bien venidos a Explosión!

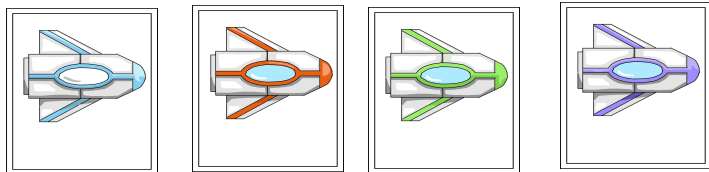
La loca carrera espacial ha comenzado; el cielo es la meta y los ingenieros hacen su mayor esfuerzo para construir el mejor cohete que llegue al espacio; sin embargo su poca pericia y los malos materiales crean la mezcla perfecta para el desastre... juega tus cartas y trata de despegar sin volar en pedazos!

Explosion! es un frenético juego de cartas para 4 jugadores en donde cada quien competirá por reunir las piezas necesarias para alzar el vuelo; el objetivo es simple: finaliza tu turno con 10 piezas unidas a tu cohete o se el que tenga el cohete con la mayor cantidad de piezas cuando se termine el mazo de cartas.

Componentes del juego

Explosion! está compuesto por 1 mazo 40, dividido en 4 cartas de jugador, 1 carta de jugador en turno y 35 cartas de partes.

Carta de Cohete. La única función es identificar el comienzo del cohete. Cada jugador recibirá una antes iniciar el juego



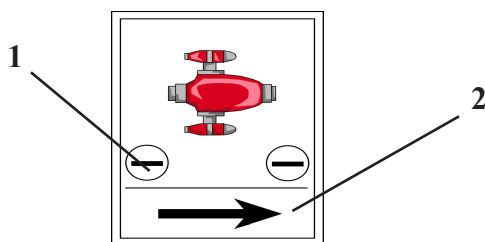
Carta de Jugador en Turno. Permite identificar al jugador en turno en medio del caos de las explosiones



Cartas de Pieza. Estas cartas están destinadas a formar el cohete. Todas se barajan y forman un único mazo del cual todos robarán cartas cuando les toque su turno

Características de las Piezas

- 1.- Símbolo. (+ ó -) permite identificar la interacción entre las Piezas
- 2.- Dirección. Indica qué jugador se verá afectado por la explosión de la Pieza.



Preparativos para jugar

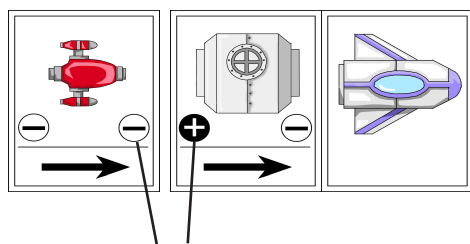
Cada jugador recibe 1 Carta de Cohete. Luego se baraja el mazo y de él cada jugador robará 2 cartas; luego, cada quien jugará 1 de las Piezas a continuación de su Cohete. Finalmente se decidirá quien inicia y ese jugador recibirá la Carta de Jugador en Turno.

Para mantener el orden, la secuencia de juego será siempre hacia la derecha.

Jugando Explosión!

En su turno, el jugador robará 1 carta del mazo y jugará 1 carta de su mano colocándola a continuación de la última Pieza que componga su Cohete (conservará la otra carta); luego comprobará la estabilidad de su cohete.

- Si los símbolos encontrados de las Piezas son distintos, termina el turno del jugador y cederá la carta de Jugador en Turno al jugador de su derecha.

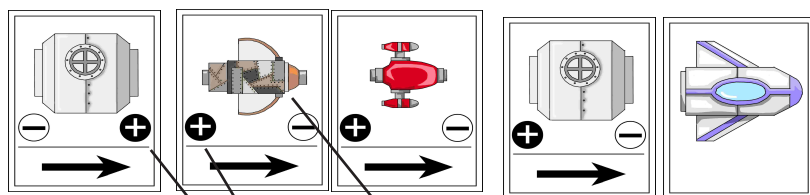


Los símbolos son distintos, el cohete es estable

- Si los símbolos encontrados de las Piezas son iguales, el Cohete es inestable, por lo que explotará. El jugador tomará la penúltima Pieza y se la entregará al jugador indicado en la dirección de la carta. Antes de cualquier otra acción, el jugador volverá a comprobar la estabilidad de su Cohete; si vuelve a ser inestable, tomará la penúltima Pieza y la descartará esta vez. El jugador está obligado a reacomodar su Cohete y comprobar su estabilidad cada vez que sea necesario, descartando las Piezas que correspondan hasta estabilizarlo

Veamos este ejemplo

Este es el Cohete del jugador, completamente estable



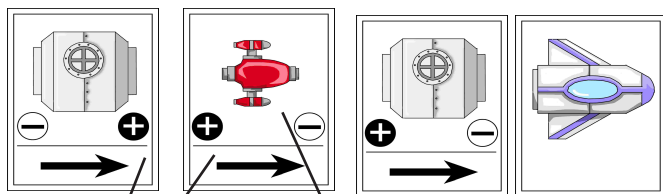
*Esta nueva Pieza
llega a traer el caos*

*Los símbolos
son iguales...*

*Esta Pieza explota, es
quitada del Cohete y
entregada al jugador
de la derecha, como
indica su dirección*

Con la pieza cedida a otro jugador, el cohete se reacomoda...

Se vuelve a comprobar la estabilidad...

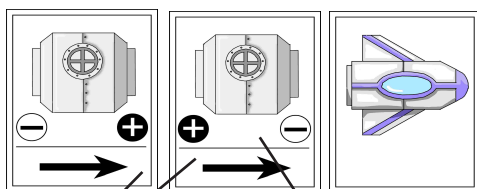


Símbolos iguales, otra vez inestable...

La segunda explosión conlleva el descarte de esta pieza...

... Y el reacomodo del cohete...

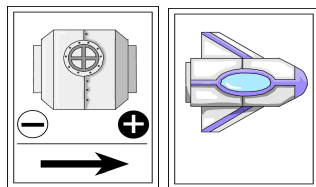
... Y una comprobación...



... Otra vez símbolos iguales...

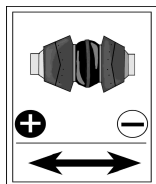
Esta tercera explosión obliga al descarte de esta Pieza

... Y un nuevo reacomodo...



¡Por fin estable! (pero a que costo...)

** Cuando una Pieza de este tipo explote, es el jugador quien decide en que dirección la entregará*



-El jugador que recibe la Pieza explotada la unirá a su cohete y comprobará su estabilidad, ocurriendo lo ya explicado: símbolos distintos son estables y símbolos iguales explotarán, cediendo la penúltima Pieza del cohete al jugador indicado en la dirección de la carta y descartando las Piezas que exploten después de cada reacomodo y comprobación.

* Cada jugador que reciba una Pieza de una explosión repetirá la secuencia ya descrita.

* Es posible que una explosión desencadene una serie de explosiones, lo que puede conllevar a que un jugador reciba varias cartas en un turno, incluso si ni siquiera está en turno.

- Solo cuando todos los cohetes estén estables, el jugador en turno dará por finalizado su turno, cediendo la carta de Jugador en Turno al jugador a su derecha.

Ganará el juego el jugador que al finalizar su turno haya acumulado 10 Piezas en su cohete.

Si se termina el mazo sin un ganador, cada jugador tomará su turno para jugar la última carta que queda en su mano; una vez estabilizado todos los cohetes, ganará el jugador que tenga la mayor cantidad de Piezas unidas a su cohete