

ATRIBUTOS



ALCACHOFA
No puedes jugar una alcachofa a menos que otra carta te indique que lo hagas.



REMOLACHA
Elige un oponente. Cada uno de vosotros, debe robar a ciegas una carta al azar de la mano del otro y revelarla simultáneamente. Si ambas cartas son alcachofas, compostadlas y convertidas en abono; si no, quedaos cada uno con la carta del otro. Si obtienes una carta que no es una alcachofa, puedes jugarla durante el mismo turno. Si tu oponente acaba con menos de cinco cartas en la mano, después de haber compostado una alcachofa, **no puede** volver a robar para tener cinco cartas hasta el final de su siguiente turno.



BRÓCOLI
Composta una alcachofa si tienes en tu mano tres o más alcachofas.



MAÍZ
Juega esta carta con una alcachofa. Seguidamente, coloca una carta de la hilera sobre tu mazo personal. Si no tienes alcachofas en la mano, no puedes jugar esta carta.

ZANAHORIA

Como única acción de juego, composta exactamente dos alcachofas, junto a esta carta.

BERENJENA

Composta una alcachofa, junto a esta carta. Seguidamente, todos los jugadores, de forma simultánea, pasan dos cartas boca abajo (a su elección) al jugador de su izquierda. Si un jugador tiene menos de dos cartas en la mano, debe pasar tantas como pueda. Es posible que uno acabe con una cantidad de cartas en la mano distinta a la que tenía al empezar.

PUERRO

Revela la carta superior del mazo de un oponente y colócala en su descarte o en tu mano. Si su mazo personal está agotado, debe barajar su descarte para formar un nuevo mazo. Si no dispone de una pila de descarte o de un mazo personal, no puedes jugar esta carta sobre ese jugador.

CEBOLLA

Composta una alcachofa. Coloca esta carta en el descarte de otro jugador. Si no tienes alcachofas en la mano, no puedes jugar esta carta.

PIMIENTO

Coloca una carta de tu descarte sobre tu mazo personal. Si no tienes ninguna carta en tu descarte, no puedes jugar esta carta.

GUISANTES

Revela las dos cartas superiores de la huerta. Coloca una en tu descarte, y la otra en el descarte de un oponente. Si no quedan cartas en la huerta, no puedes jugar esta carta.

PATATA

Revela la carta superior de tu mazo personal. Si es una alcachofa, compóstala; si no, colócala en tu descarte. Si no tienes mazo personal, baraja tu descarte para formar un nuevo mazo. Si no tienes una pila de descarte o un mazo personal, no puedes jugar esta carta.

UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

A pesar del título, no se pretende causar daño u ofender a las alcachofas. De hecho, ¡nos gustan mucho! (salteadas con ajo y limón, concretamente). Cuando vimos por primera vez el “destructor de mazos” de Emma Larkins, nos quedamos prendados de inmediato con la sencilla accesibilidad para jugadores ocasionales, al tiempo que ofrecía un reto para los aficionados experimentados de los juegos de cartas de construcción de mazos. Y, como sucede con la noble alcachofa, ¡descubrirás que solo puedes alcanzar el corazón de este juego después de pelar las muchas capas de deliciosa estrategia!

Autora: Emma Larkins | Ilustraciones de Bonnie Pang



Distribuido en España
DEVIR IBERIA S.L.
Roselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com



©2020 Gamewright,
a division of Ceaco Inc.
All rights reserved.

Adaptación gráfica: Bascu | Traducción Ángel F. Bueno

¿ALCACHOFAS? ¡NO, GRACIAS!

UN JUEGO DE CARTAS SIN CORAZÓN

De 2 a 4 jugadores.
A partir de los 10 años.

CONTENIDO

100 cartas
40 de alcachofa
6 de cada: remolacha, brócoli, zanahoria, maíz, berenjena, puerro, cebolla, guisantes, pimiento, patata
4 cartas de resumen

DESCRIPCIÓN

Bienvenidos a *¿Alcachofas? ¡No, gracias!*, un trepidante juego de cartas de «deconstrucción de mazos». Cosecha vegetales para construir tu mazo y obtener nuevos atributos, mientras te deshaces de las alcachofas por cualquier medio. Si consigues robar una mano sin alcachofas al final de tu turno, ¡ganas la partida!

PREPARACIÓN

1.

Cada jugador recibe una carta de resumen.

2.

Separa las 40 cartas de alcachofa del resto de la pila. Reparte 10 alcachofas, boca abajo, a cada jugador, formando así su **mazo personal**, y devuelve las sobrantes a la lata.

3.

Baraja el resto de las cartas (las que nos son alcachofas) y colócalas boca abajo en el centro de la zona de juego, formando el **mazo de huerta**.

4.

Revela las 5 cartas superiores de la huerta y colócalas formando la **hilera de huerta**. Deja espacio al otro lado del mazo de huerta para la **pila de abono comunitario**. Las cartas compostadas y convertidas en abono irán a parar allí durante la partida.

5.

Cada jugador roba una mano de 5 alcachofas de su mazo personal.



ZONA DE JUEGO

(ejemplo con 2 jugadores)

Mano de cartas



JUGADOR 2

Abono comunitario

Huerta

Patata

Brócoli

Remolacha

Berenjena

Pimiento

Hilera

JUGADOR 1

Descarte personal

Mazo personal

Mano de cartas

CÓMO SE JUEGA

Quien haya comido más recientemente un vegetal verde hervido, es el jugador inicial, y la partida prosigue en sentido horario. En tu turno, realiza las siguientes **5 fases**, por orden y siempre una después de otra:

1.

Repón la hilera, revelando cartas de encima de la huerta hasta que haya 5 cartas en la hilera.

- Si, en cualquier momento, la hilera contiene **4 o más** cartas iguales, baraja toda la hilera en el mazo de huerta y revela **5 cartas nuevas**.
- Si la huerta se agota, solo podrán ser cosechadas las cartas que queden en la hilera.

2.

Cosecha una de las cartas descubiertas de la hilera, añadiéndola a tu mano. Esta carta puede ser jugada en cualquier momento durante tu turno.

3.

Juega cualquier cantidad de cartas de tu mano.

- Para jugar una carta, colócala delante de ti y resuelve sus acciones. Una vez que la carta ha sido resuelta, colócala boca arriba en tu descarte personal (junto a tu mazo), antes de jugar tu siguiente carta.
- Solo puedes jugar una carta si puedes cumplir **todos** sus requisitos.
- Para compostar una carta y convertirla en abono, colócala boca arriba en la pila de abono comunitario, junto a la huerta. Todas las cartas compostadas quedan fuera de juego para el resto de la partida.
- No puedes jugar una alcachofa a menos que otra carta te indique que lo hagas.
- A menos que las instrucciones de una carta indiquen lo contrario, puedes seguir jugando cartas hasta que no puedas cumplir los requisitos de más cartas, o bien decidas no jugar más cartas.

4.

Descarta todas las cartas de tu mano que no hayas jugado (o sean injugables), dejándolas boca arriba en tu descarte personal.

5.

Roba las 5 primeras cartas de tu mazo personal para reponer tu mano.

- Si tu mazo se agota antes de que hayas robado el total de 5 cartas, roba todas las que puedas, baraja tu descarte para formar un nuevo mazo personal, y acaba de robar.
- Si se agota tanto tu mazo como tu descarte, puedes terminar con menos de 5 cartas en la mano.
- No barajes tu descarte para formar un nuevo mazo personal a menos que no puedas robar una mano de 5 cartas al final de tu turno, o en el caso de que se haya jugado una carta de patata o de puerro y el mazo objetivo esté vacío.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando repones tu mano **al final de tu turno**, si ninguna de las cartas es una alcachofa, ¡ganas inmediatamente la partida! Revela tu mano y di en voz alta «¿Alcachofas? ¡No, gracias!».

Importante: no ganas la partida si tu mano no contiene alcachofas en mitad de turno, o en el turno de otro de jugador.