

Ratón Valiente



Idea Original de Seiji Kanai
Ilustraciones de Christophe Swal
©2014-2018 Blue Orange

Historia

Tierras Altas, siglo XIII.

Con la repentina desaparición del Rey de los Ratones, el Reino ya no tiene soberano.

Dos clanes de ratones, los Yarg y los Applewood, compiten para obtener el control del reino.

Los Yargs son ratones bárbaros que empuñan el martillo de guerra y el hacha como ningún otra ratón.

Color: azul.

Los Applewood son más civilizados. Les encanta todo lo que brilla y poseen muchas joyas relucientes.

Color: rojo.

Reunieron a todas y a todos sus aliados para comenzar esta lucha por el poder.

Pero un gran secreto se cierne sobre estos dos clanes: cada uno de sus Príncipes está profundamente enamorado de la Princesa del clan enemigo...

¿Quién ganará esta pelea por la corona?

Información general

Duración: 5 minutos

Numero de jugadores: 2

Cada jugador o jugadora representa un clan que lucha por tomar el control del reino.

Contenido

18 cartas

1 libro de reglas

7 coronas

Preparación

Cada jugador o jugadora toma las 8 cartas de su color. Las coronas se usarán para contar las rondas o los juegos ganados (variante G).

Cómo se juega

Cada participante elige en secreto una de

sus cartas y la coloca bocabajo sobre la mesa. Una vez elegidas las cartas, se revelan simultáneamente. Esto es una «ronda».

Cada carta tiene un valor y una habilidad especial, y eso es lo que define qué carta gana. En principio, la carta con el valor más alto gana, pero las habilidades especiales pueden cambiar el resultado.

Las habilidades especiales son obligatorias, lo que significa que debes aplicarlas siempre.

Las cartas utilizadas para la ronda permanecen donde están. La carta que acaba de perder la ronda debe colocarse bocabajo. El jugador o jugadora que ganó la ronda toma una ficha de corona. Luego se debe comenzar una nueva ronda: cada participante toma una nueva carta de su mano, la coloca bocabajo sobre la mesa, las revelan simultáneamente, y así sucesivamente.

En caso de empate (por ejemplo, si las dos cartas tienen el mismo valor), la ronda se pone en espera. En este caso, el ganador o ganadora de la ronda siguiente ganará dos rondas (pueden estar pendientes varias rondas simultáneamente).

Fin del juego

El juego termina en cuanto un o una participante gana 4 rondas. Si a los jugadores o las jugadoras no le quedan cartas antes de que alguien haya ganado 4 rondas, entonces es un empate. Pueden comenzar una nueva patida.

Las cartas



Músico

«Esta ronda se cancela y se deja en espera»



Esta habilidad especial triunfa sobre todas las demás habilidades, excepto la del Mago.



Princesa

«Si tu oponente ha jugado al Príncipe, ganas la partida»



Si tu oponente ha jugado al Príncipe, el juego termina inmediatamente y tú ganas, independiente del número de rondas ganadas.



Espía

*«En la siguiente ronda
tu oponente revela su
carta antes de que elijas la tuya»*



Si se juegan ambos Espías durante la misma ronda, sus habilidades se cancelan.



Asesino

*«La carta de menor
valor gana»*



El valor más bajo gana, excepto contra el Príncipe.



Embajador

*«Ganar con esta carta
cuenta como 2 victorias»*



Este efecto es válido incluso teniendo una ronda pendiente. En ese caso, si gana quien jugó al Embajador, dicha victoria tendrá un valor de 3 rondas.



Mago

«Anula la habilidad especial de la carta de tu oponente»



Cancela la habilidad especial de la carta jugada por tu oponente, lo que significa que ganará la carta con el valor más alto.



General

«El valor de tu carta en la siguiente ronda estará aumentado en +2»



La habilidad del General afecta la siguiente ronda. (Si tu oponente juega el Mago en la siguiente ronda, no cancela la habilidad del General).



Príncipe

«Gana la ronda excepto contra el Músico y la Princesa»



Esta carta gana la ronda contra todas las cartas, excepto contra la Princesa y el Músico.

No se tiene en cuenta la habilidad especial del Asesino para revertir la habilidad especial del Príncipe.

Sin embargo, el Músico siempre pone la ronda en espera.

Ten cuidado, si tu oponente juega a su Princesa frente a tu Príncipe, ganará no solo la ronda, sino también el juego.



Mimo

«Copia la carta del oponente de la ronda anterior»



Copia la carta de tu oponente jugada en la ronda anterior.

- Si esta carta se juega en la primera ronda, tiene un valor de 5 sin habilidad especial.
- Si la carta jugada por tu oponente en la ronda anterior también es un «?», el Mimo copia la carta que el Mimo contrario había copiado la ronda anterior.

Variantes

Pueden combinar algunas variantes entre sí.

A. El Traidor

Antes de comenzar el juego, los y las participantes intercambian una carta al azar.

B. Mazo

Las 8 cartas iniciales se barajan para formar una pila de robo.

Cada jugador o jugadora toma 3 cartas en la mano y luego elige una de estas 3 cartas. Tan pronto como un o una participante juega una carta, roba una nueva.

C. Ratón Rápido

Se juega el juego en 3 rondas en lugar de 4.

D. Draft

Baraja las 16 cartas. Un o una participante toma 4, elige una para quedarse y le da el resto a su oponente que elige una, y así sucesivamente hasta que se reparten esas 4 cartas. Luego, el o la oponente roba 4 nuevas cartas, elige una y pasa el resto a su oponente.

Este proceso se repite hasta que se repartan todas las cartas.

E. Al Azar

Baraja las 16 cartas y distribuye 8 cartas a cada participante al azar.

E. El Ataque de la Princesa

Antes de comenzar el juego, un o una participante cambia su Príncipe por la Princesa de su oponente.

Esto significa que un jugador o una jugadora comienza con los 2 Príncipes y su oponente con las 2 Princesas.

G. El Emperador

Juega 3 juegos, quien gane 2 rondas será el ganador o la ganadora.

Nota: puedes usar las coronas para contar los juegos ganados.

Tabla Resumen

		7 - Príncipe	6 - General	5 - Mago
Applewood	7 - Príncipe	X ^{*①}	A	A
	6 - General	Y	X	A
	5 - Mago	Y	Y	X
	4 - Embajador	Y	Y	Y
	3 - Asesino	Y	A	Y
	2 - Espía	Y	Y	Y
	1 - Princesa	Applewoods gana el juego	Y	Y
	0 - Musico	X	X	Y

X: Ronda cancelada y puesta en espera.

Y: Ronda ganada por el clan Yargs.

A: Ronda ganada por el clan Applewood.

El Mimo: usa la tabla teniendo en cuenta la carta jugada por tu oponente en la ronda anterior.

Yargs

4 - Embajador	3 - Asesino	2 - Espía	1 - Princesa	0 - Musico
A	A	A	Yargs gana el juego	X
A	Y	A	A	X
A	A	A	A	A
X	Y	A	A	X
A	X* ^②	Y	Y	X
Y	A	X	A	X
Y	A	Y	X	X
X	X	X	X	X* ^③

Si el General se ha jugado en la ronda anterior:

- *^① Quien jugó al General en la ronda anterior gana (9 a 7).
- *^② Quien no jugó al General en la ronda anterior gana (valor más bajo).
- *^③ La ronda se cancela y se pone en espera.



Ratón Valiente



©2014-2018 Blue Orange. BraveRats y Blue Orange son
marcas de Blue Orange Editions, Francia.
Fabricado en China. Editado en Francia.
Edición en Español: Fractal Juegos
www.fractaljuegos.com

