

PRIMERA A CUATRO

OBJETIVO

Abra cuatro fisuras antes que su rival. Solo necesita siete cartas y saber cuándo jugarlas.

1

REPARTIR

Baraje las 35 cartas. Cada jugador recibe siete. El resto queda fuera de esa partida.

2

ELEGIR Y REVELAR

Cada jugador elige una carta de su mano. Se revelan al mismo tiempo.

3

ACTIVAR HABILIDADES

Cada carta tiene una sola habilidad. Aplíquela al revelarse. Ningún valor puede bajar de 0 ni subir de 10.

4

NOMBRAR ATRIBUTO

Quien tiene la iniciativa nombra DESEO, LENGUA, SABOTAJE, BAILE, ARCHIVO o CIPAYOIDISMO.

5

COMPARAR

El número mayor abre una fisura. Descarte las dos cartas. La iniciativa cambia, salvo que una habilidad diga lo contrario.

SI EMPATAN

Si ninguna carta gana el primer empate por habilidad, compare el atributo siguiente: DESEO → LENGUA → SABOTAJE → BAILE → ARCHIVO → CIPAYOIDISMO. Continúe hasta romperlo.

FIN: la primera mano con cuatro fisuras gana.

■ SEIS HABILIDADES. UNA SOLA IDEA.

IMPULSO

Suma +2 a un atributo propio durante esta ronda.

SABOTAJE

Resta -2 a un atributo del rival durante esta ronda.

BLINDAJE

Impide que el rival reduzca los atributos de esta carta.

CAMBIO

Si se nombra el atributo indicado, la comparación pasa al que diga la carta.

RITMO

Si esta carta gana, su dueño conserva la iniciativa para la ronda siguiente.

DESEMPATE

Si el primer atributo queda empatado, esta carta gana la ronda. Si ambas tienen DESEMPATE, siga el desempate normal.

EJEMPLO**PIROPO IMPOSIBLE DE TRADUCIR****BLINDAJE · FRACASAR CORRECTAMENTE**

Anula toda reducción rival de sus atributos esta ronda. No hay que memorizar una excepción: basta con reconocer la palabra BLINDAJE.

La estrategia está en elegir qué carta gastar y cuándo, no en consultar un reglamento cada turno.