

KIRIBATI

Un juego de bazas y mayorías



MECÁNICAS

Bazas
Mayorías

PÚBLICO OBJETIVO

Familiar

COMPONENTES

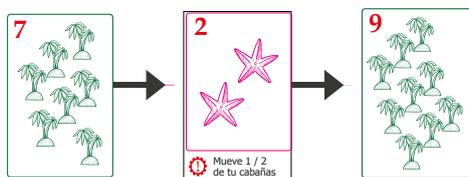
72 cartas
5 losetas de isla (una por palo)
100 cabañas (20 de cada color)
1 peón de Jefe
1 peón de Brujo
1 ayuda de juego

Bienvenidos a Kiribati!! Es el momento de expandir nuestra tribu por todo el archipiélago. Construye cabañas en las islas de Kiribati, tantas como puedas, y consigue ser la facción preferida del Jefe de la Tribu. Pero cuidado, el Brujo no deja de meterse por el medio y puede jugártela al final.

Expande la Tribu

KIRIBATI es un juego de cartas con bazas en el que se puntúa al final según las cabañas que cada jugador ha construido en las 5 islas del archipiélago. El jugador con más cabañas en una isla obtiene los puntos que los jugadores han asignado en secreto a las islas al inicio del juego.

RONDA DE JUEGO: En la ronda juegas una carta de tu mano. El palo de la carta inicial indica en qué isla se podrá construir durante esta ronda. Para ganar la ronda debes jugar un número mayor del mismo palo o bien un triunfo (palo Kiribati), aunque no es obligatorio superar. Al final de la ronda el ganador de la misma puede construir en las islas tantas cabañas de su color como cartas de ese palo se han jugado, además será jugador inicial en la siguiente ronda.



Ejemplo: en esta ronda el jugador inicial tira el 7 de palmeras, por tanto, podrán colocarse cabañas en la isla de palmeras. El 2do jugador tira el 2 de estrellas, que no supera al inicial. El 3er jugador tira el 9 de palmeras y gana la mano. Como en la ronda se han jugado 2 cartas del palo triunfo, el 3er jugador pone 2 cabañas de su color en la isla palmera.



Cartas especiales

Las cartas del 1 al 6 de cada palo tienen acciones extra. Al jugarlas puedes manipular las cabañas tuyas o de los adversarios, conseguir más cartas, espiar los objetivos de los rivales, etc...

Además hay 3 cartas con efectos especiales:



FESTIVAL: interrumpes la ronda actual y eres jugador inicial en la siguiente ronda.



JEFE: cambia el palo (y la isla) de la ronda actual y construyes una cabaña en la isla.



BRUJO: mueve el peón del brujo a la isla que quieras y elimina una cabaña de ahí.

Puntuación final

Cuando un jugador tira su última carta se juega esa última ronda y se cuentan los puntos de todas las islas excepto aquella donde permanece el Brujo.

Cada jugador revela su objetivo secreto: el nº de la carta son los puntos de victoria y el palo indica a qué isla se asignan. El jugador con más cabañas de su color en esa isla se lleva los puntos. El ganador será el jugador que acumula más puntos.

