

de la mano de Lorenzo Tarabini Castellani llega

KALABAZAS

un juego de bazas con combos y puntuación variable

para 3-6 jugadores, con una duración de 20-30 minutos, a partir de 8 años

Kalabazas es un juego de bazas ambientado en el reino de la poderosa bruja Kala, poblado por criaturas de la noche. En la noche de Halloween los nobles del reino se desafían en un baile macabro de parejas para obtener los favores de Kala. Solo el que sabrá emparejar mejor sus torpes monstruos conseguirá el privilegio de bailar con Kala.

En Kalabaza la mecánica clásica de las bazas se ve renovada por una baraja a 3 elementos que sorprende por sus combos elegantes, valores cambiantes y puntuación incremental.



A diferencia de la baraja tradicional, que usa solo números y palos, Kalabazas incluye el color de las cartas como **tercer elemento**. Como resultado en Kalabazas hay 5 **números** (con valores posibles de 0 a 6), 4 **palos** (vampiros, brujas, zombis y esqueletos) y 3 **colores** (gris, violeta, amarillo) que combinado forman una baraja de 60 cartas que permite combos muy interesantes.

Todas las cartas en juego se reparten al principio de cada ronda entre los jugadores dejando de lado un número de cartas en función del número de jugadores. El jugador inicial elige dos cartas y las juega, los demás jugadores en sentido horario deben **contestar al mismo color** de las cartas, pudiendo librarse solo al no tener dicho color. **Gana** la mano el **“punto” más alto** o en caso de empate el último jugador. El “punto” es la **suma** de los números de las dos cartas (si los palos son distintos) o el **producto** de los números (si los palos son iguales).

Todos los jugadores que han jugado el **punto más bajo** se llevan de **recompensa** una carta de “cambios de reglas”. Estas cartas se juegan durante el turno para modificar los valores de las cartas. Por ejemplo “los 1 son ahora 6”, “los 5 valen 0”, etc. Esto permite cambiar los “puntos” en juego y equilibrar manos iniciales peores.

El juego dura 3 rondas. Al comienzo de cada ronda se roban cartas de puntuación que definen cuales cartas dan puntos y cuantos (representado con calabazas). Los puntos incrementan a lo largo de las rondas permitiendo a los jugadores más rezagados quedarse en la partida.

Mecánicas

- Bazas con combo de cartas
- Cambio de reglas
- Puntuación incremental

Materiales

- 60 cartas numerada de 0 a 6
- 20 cartas Puntos
- 20 cartas Nuevas Reglas.