

EVEREST

EVEREST es un juego de cartas familiar tipo filler en el que nos convertiremos en alpinistas que compiten por conquistar la cima más alta del mundo, ¡el Everest! Si al final de la partida eres tú quien más puntos en equipamiento acumula, habrás ganado el juego.



¿CÓMO SE JUEGA?

Cada participante construye a su alpinista con las cartas de personaje y lo coloca en su zona de juego. Para ello necesita 6 cartas: cabeza, torso, brazo derecho, brazo izquierdo, piernas y pies. Se reparten 3 cartas a cada persona y se coloca el mazo en el centro de la mesa.

TURNO DE JUEGO:

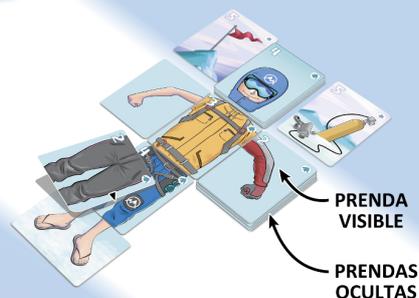
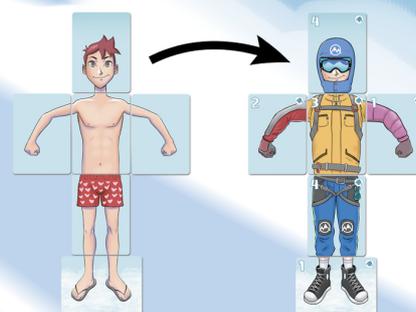
1. ACCIÓN: Realiza una de las siguientes acciones:

- Coloca una prenda o un objeto especial a tu alpinista: Hay prendas de 1 a 4 puntos, puedes colocar tantas prendas como quieras en cada parte del cuerpo, quedando una prenda visible y el resto ocultas. Cuantas más prendas tengas más puntos conseguirás.

- Juega una carta de acción: La mayoría de las cartas de acción són para fastidiar a tus oponentes. Algunas se juegan sólo sobre las prendas visibles, otras en cambio afectan también a las ocultas. Hay 11 cartas de acción diferentes. ¡Úsalas con estrategia!

- Descarta tantas cartas de tu mano como quieras.

2. ROBAR: Al final de tu turno roba tantas cartas del mazo como sean necesarias para volver a tener 3 en tu mano.



FIN DE LA PARTIDA

Cuando tengas al menos una carta de prenda sobre cada una de las 6 cartas de personaje y a tu alpinista no le esté afectando ninguna carta, tendrás la opción de gritar en tu turno ¡EVEREST!. Esto pondrá fin a la partida, y cada participante contará su puntuación total sumando sus prendas (visibles y ocultas) y los objetos especiales que se hayan podido jugar sobre su alpinista. Ganará quién haya conseguido más puntuación. ¡Así que cuidado! No te apures a gritar ¡EVEREST!. Fíjate en tu equipación y en la de tus contrincantes durante toda la partida.



Óscar Pérez
Patricia García

