

Moritz Dressler

ROBA



DISPARA



WHISKY



| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| 2 | 5 min | 8+ |

ROBA·DISPARA·WHISKY



Una tranquila tarde de domingo en la cantina de pronto se transforma en caos al oírse el codiciado sonido del oro contra el suelo luego de que “Pete Cuatroky” dejara caer su bolsa de pepitas de oro. En el silencio previo a la contienda nos preocupamos de vaciar nuestros vasos de whisky y desenfundar nuestras pistolas. Es hora de un duelo por el oro.

OBJETIVO DEL JUEGO

ROBA, DISPARA, WHISKY es un duelo de cartas que se desarrolla en varias rondas. Ganas si **recolectas 9 pepitas de oro** (robar), **acertando 4 tiros de tu pistola** (disparar), o **tomándote la botella de whisky en 3 sorbos** (tomar).

CONTENIDO

36 cartas: 6 cartas de acción azules, 6 cartas de acción grises, 13 cartas de cantina, 7 cartas de bala, 1 carta de botella de whisky, 2 cartas de ayuda y 1 carta de resumen.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

(→ *también en la carta de resumen*)

- 1** Entrega a cada participante una carta de ayuda y las **6 cartas de acción de su color**.
- 2** Baraja las **cartas de cantina** y ubícalas en **una pila bocabajo** en el medio de la mesa.

3 **Roba 4 cartas de cantina** y ubícalas **bocarrriba en una fila** cerca de la pila.

Pon las **cartas de bala** **4** y la **botella de whisky** **5** cerca.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla en varias rondas.

Una ronda consiste en **2 fases de acción** en las que juegas 4 de tus 6 cartas de acción tratando de superar a tu oponente en quien se lleva las cartas de cantina.

La carta de acción de **ROBAR** (mano 🖐️) te permite tomar una carta de cantina adyacente.

La carta de acción de **DISPARAR** (revólver 🔫) se usa para disparar a tus oponentes y el **WHISKY** (vaso 🍷) te permite esquivar un disparo.

Primera fase de acción:

Simultáneamente y en **secreto** cada participante elige 2 de sus cartas de acción y las ubica junto a las 2 primeras cartas de cantina disponibles.

Haz esto ubicando cada carta, bocabajo, junto a las 2 primeras cartas de cantina más cercanas al mazo. Luego resuelve las cartas (→ mirar el reverso de la carta de ayuda).



Segunda fase de acción:

luego de resolver las primeras 2 cartas de cantina, cada participante elige 2 de sus 4 cartas de acción restantes y las ubica junto a las cartas de cantina restantes.

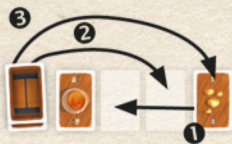


Nuevamente debes tomar cada una de tus cartas escogidas y ponerlas bocabajo junto a las cartas de cantina sin resolver. Luego resuelve las cartas (→ mirar el reverso de la carta de ayuda).

Importante: selecciona cuidadosamente tus cartas. Las cartas de acción utilizadas en la primera fase de acción **no estarán disponibles** en la segunda fase de acción.

Luego de resolver la segunda fase de acción, prepara la siguiente ronda:

Toma **las cartas de acción utilizadas** y devuelvelas a tu **mano**. **Rellena las cartas de cantina disponibles hasta llegar a 4.** Primero debes deslizar las cartas restantes hacia la pila **1** y luego rellenar con las cartas de la pila **2** **3**. Si no quedan cartas para rellenar, la partida termina inmediatamente.



Resolución de las cartas de acción:

Siempre parte resolviendo las cartas de cantina más cercanas a la pila. **Da vuelta ambas cartas de acción** que fueron jugadas **junto a la carta de cantina** y revisa quién ganó y quién perdió.

- Si ambas personas jugaron **la misma carta de acción**, entonces ambas tuvieron mala suerte. Toma la carta de cantina y déjala en la **pila de descarte**.
- **En todos los otros casos, una persona gana y recibe una recompensa.**

La otra persona no recibe ninguna recompensa.



A) WHISKY 🍷 le gana a DISPARAR 🔫

Mientras las balas sisean sobre tu cabeza, aprovechas de esconderte bajo la mesa y tomar un buen sorbo del whisky. Nunca es un mal momento para un refresco.

Si usaste la acción de WHISKY, toma la carta de botella de whisky con el lado lleno visible (tómala del medio o quitasela a tu oponente) y ponla frente a ti. Si ya tienes la carta de botella de whisky llena, dale la vuelta mostrando su lado casi vacío. Si tu botella ya está casi vacía, **¡te tomas lo último y ganas inmediatamente el juego!**

La carta de cantina se queda donde estaba.

B) DISPARAR *le gana a* **ROBAR**

Aprietas el gatillo y el grito confirma tu acierto.

Si usaste la acción de DISPARAR, toma una carta de bala.

Si tomas tu cuarta carta de bala ganas la partida inmediatamente.

La carta de cantina se queda donde estaba.

C) ROBAR *le gana a* **WHISKY**

Mientras el resto empina el codo, tú aprovechas la oportunidad...

Si usaste la acción de ROBAR, **toma la carta de cantina.**

Existen 3 tipos de cartas de cantina:



Pepitas de oro: ubica la carta de cantina frente a ti. Si tienes **9 o más pepitas de oro ganas la partida inmediatamente.**



Sorbo extra: toma la botella de whisky o dala vuelta (→ mirar **A**). Deja la carta de cantina en la pila de descarte.





Disparo extra: toma una carta de bala (→ mirar **B**).

Deja la carta de cantina en la pila de descarte.



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina inmediatamente si alguien logra alguna de las condiciones de victoria (→ ver **OBJETIVO DEL JUEGO**).

La partida también termina cuando ya no se pueda volver a rellenar las cartas de cantina disponibles. En ese caso, quien tenga la botella de whisky gana.

También puedes jugar al **mejor de 3**. En ese caso, obtienes la victoria al ganar 2 de 3 duelos.

Autor: Moritz Dressler

Desarrollo: Steffen Benndorf

Ilustración y diseño gráfico: Christian Opperer

Traducción al español: Manuel Warner



**FRACTAL
JUEGOS**

Edición en español: Fractal Juegos
Hecho en Alemania © NSV 2021

¡Y muchas gracias a quienes participaron en el testeo del juego!