

MULTIVERSE MONEY

Participantes: 3 - 5 | Edad: 10 años o más | Duración: 30 minutos

La humanidad ha logrado conectar las distintas dimensiones, llegando al multiverso. Bajo suelo interdimensional se han encontrado muchas divisas locales, usadas por las criaturas más extrañas: enanos skaters, ovejas modelos o incluso ropa interior.

Las casas de cambio son lugares caóticos; normalmente en ellas se compran y venden monedas de distintos países. ¡Imagínate una casa de cambio entre distintas dimensiones!

OBJETIVO DEL JUEGO

En Multiverse Money cada participante busca ser la persona más hábil para conseguir dinero multidimensional. En cada ronda debes intentar intercambiar las cartas de tu mano por las más convenientes que estén sobre la mesa. Al final de la partida recibirás bonificaciones si lograste reunir varias cartas de la misma divisa.

Quien lleve adelante la estrategia comercial más astuta, ganará.

COMPONENTES

74 cartas.

9 cartas para cada una de las 7 divisas, distribuidas del siguiente modo para cada divisa:

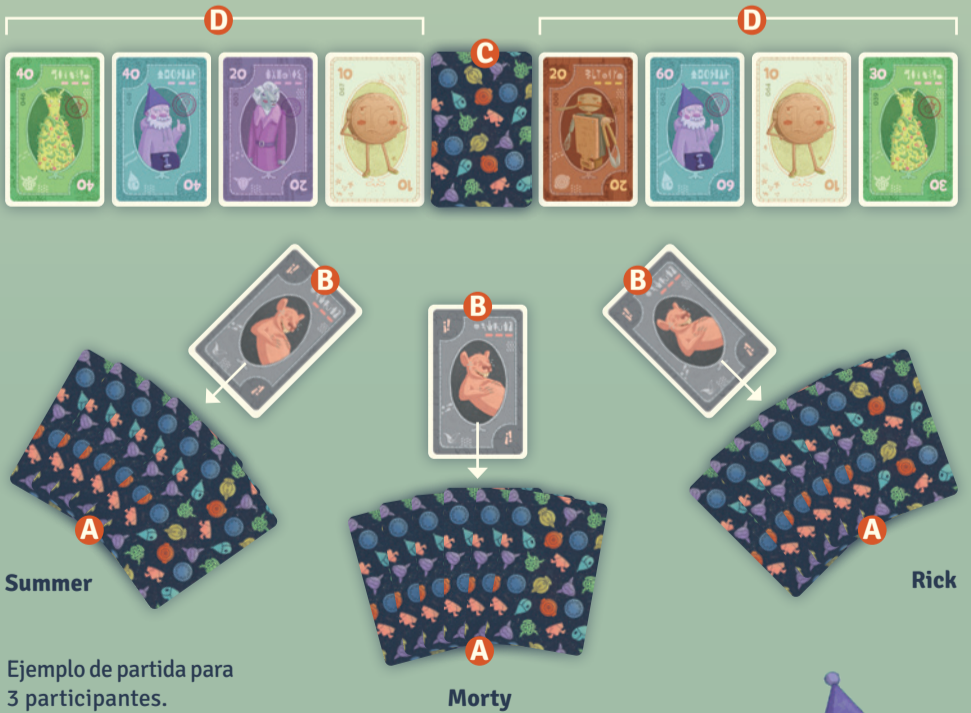


PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Para partidas con 4 participantes, retira 1 divisa del mazo.
- Para partidas con 3 participantes, retira 2 divisas del mazo. Las divisas retiradas no serán usadas durante la partida.

Cada participante recibe 1 carta de engaño. Las cartas de engaño sobrantes tampoco serán usadas durante la partida.

Para la preparación de la partida, baraja las cartas de divisa y monedas, y entrega 6 cartas a cada participante **A**. Junto a la carta de engaño **B**, componen la mano inicial de 7 cartas. Coloca el mazo de cartas restantes boca abajo al centro de la mesa **C** y coloca bocarriba 4 cartas a su derecha, y 4 a su izquierda **D**, como se indica en la imagen.



Ejemplo de partida para 3 participantes.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

En **Multiverse Money** cada partida se compone de varias rondas. Al comienzo de cada ronda cada participante elige una o más cartas de sus manos para formar su apuesta, colocándolas frente suyo boca abajo. Si quieres puedes elegir todas las cartas de tu mano. Cuando todas las apuestas hayan sido realizadas, las cartas elegidas **se revelan en forma simultánea**, quedando al frente de cada participante bocarriba.



Comienza jugando quién haya apostado el monto mayor (sumando los valores de todas las cartas de su apuesta, no importa que sean de divisas diferentes). Puedes cambiar tu apuesta con las 4 cartas posicionadas a la izquierda del mazo de robo, con las 4 que están a su derecha, o con cualquier apuesta de otra persona que esté sobre la mesa. Después de intercambiarlas, lleva tus nuevas cartas a la mano.

También puedes decidir no hacer intercambios, y simplemente devolver tu apuesta a la mano. Luego, le toca jugar a quien tenga la siguiente mayor apuesta enfrente, e intercambia sus cartas. Nota que si un participante cambia sus cartas con las de otro participante, le tocará jugar después a este último, ya que pasará a tener la apuesta más alta enfrente.

La ronda avanza de esta forma hasta que el grupo completo haya cambiado sus cartas (o decidido no hacerlo). Al final de la ronda no deben haber cartas en frente de ningún participante, aunque sí deberían quedar cartas a ambos lados del mazo de robo.

La persona que jugó en último lugar revela nuevas cartas del mazo, primero al lado izquierdo y luego al derecho, hasta que hayan 4 cartas a cada lado. Luego comienza la nueva ronda.

Ejemplo: Comienza una nueva ronda y Morty es el primero en jugar ya que su apuesta es la mayor sobre la mesa. Él tiene 3 opciones:



- 1** Intercambiar su apuesta con las 4 cartas que están a la izquierda o a la derecha del mazo. Si elige esta opción, reemplaza las cartas de su apuesta por las seleccionadas, llevando estas últimas a su mano.
- 2** Intercambiar su apuesta con la apuesta de otro participante. Morty decide cambiar sus cartas con las de Summer. Deja su apuesta bocarriba frente a Summer, mientras lleva a su mano las cartas que ella había apostado. Summer es la siguiente en jugar, ya que ahora es ella quien tiene la apuesta con mayor valor sobre la mesa.
- 3** Finalmente, Morty puede decidir no intercambiar su apuesta, y simplemente llevar esas cartas nuevamente a su mano.

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

La partida continúa hasta que se toma la última carta del mazo de robo. Eso gatilla el comienzo de la última ronda, incluso si no son rellenos por completo los 2 pozos del centro.

Cuando termina la última ronda, los participantes revelan y puntúan las cartas de su mano.

Para calcular el puntaje que obtuviste debes revisar cada divisa por separado:

- Suma el valor de tus cartas de cada divisa. Si el total es inferior a 200, debes restar 100, el resultado será tu puntuación por esa divisa (en ningún caso puedes tener puntajes negativos). Si el monto total es 200 o más, no debes restar nada, y la suma será tu puntuación de esa divisa.
- También, puedes ganar puntos extra por sets. Cada set de tres de \$20 o tres de \$30 de la misma divisa te entregan 100 puntos adicionales.

Nota: estas bonificaciones no cuentan a la hora de apostar, ni para alcanzar el umbral de 200 para evitar resta de puntos.

- Cada carta de Moneda que tengas al final de la partida te entrega 10 puntos.

Ejemplo puntuación:

Ha terminado la partida y es el momento de contar los puntos. Morty ha conseguido:



Divisa café: la suma de sus cartas es 90, al ser menor a 200 se le restan 100. Como no hay puntajes negativos queda en 0. Obtiene una bonificación de 100 por el set de tres \$20.

Puntaje total: $0 + 100 = 100$ pts.



Divisa morada: la suma de sus cartas es 160, al ser menor a 200 se le restan 100, quedando en 60 puntos.

Puntaje total: $160 - 100 = 60$ pts.



Divisa verde: la suma de sus cartas es 260, al ser mayor a 200 se mantiene igual. Obtiene una bonificación de 100 por el set de tres \$20 Obtiene una bonificación de 100 por el set de tres \$30

Puntaje total: $260 + 100 + 100 = 460$ pts.
El puntaje total de Morty es 620 pts.

La persona con el puntaje más alto es la ganadora. Pueden jugar varias partidas y anotar los puntajes individuales: quien tenga el puntaje más alto acumulado gana. En caso de empate, los participantes comparten la victoria.

REGLAS ESPECIALES:

- Empates:** si 2 o más participantes realizan apuestas con el mismo valor total, el participante empatado con el **número de serie** más bajo en su apuesta escoge primero.
- Cartas de engaño:** la carta de engaño no tiene otra función más que ocultar el número exacto de cartas que un participante apuesta. Cada participante mantiene una carta de engaño a lo largo del juego. Si la carta de engaño es usada en una apuesta, ésta vuelve a su mano inmediatamente después de revelar la apuesta. Si un participante sólo apuesta la carta de engaño, no participa de la ronda actual.
- Conteo:** nota que si tienes un set completo de una divisa, es decir las 9 cartas de ese tipo, obtienes 500 puntos (300 en total y dos bonus de 100). Para puntuar divisas con varias cartas, suele ser más fácil ver cuales cartas faltan y restar sus valores al máximo de 500.