

COSMO



8+



2-5



15'

Un juego de Kaya Miyano
Ilustrado por Crocotame

COMPONENTES



36 Cartas (6 de cada letra de la A a la F)

20 Dólares espaciales (azules)



5 Dólares iniciales (amarillo, naranja, rojo, violeta y verde)



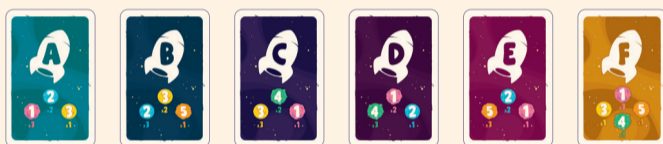
5 Cartas de ayuda

OBJETIVO DEL JUEGO

Arma tu mejor mano de poker reclutando estratégicamente la tripulación perfecta para tu misión a Marte. Simplemente roba cartas de cualquiera de las 6 pilas. El giro: algunas de las cartas de cada participante serán visibles y otras ocultas. ¿Puedes asegurar que el resto no terminará con una mejor tripulación que la tuya? Una vez que hayan recolectado 5 cartas es hora del espectáculo. La mano más poderosa.... eh, la mejor tripulación obtiene su pasaje a Marte.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Separa las **cartas** en 6 pilas según su letra (de la A a la F), baraja cada pila, y colócalas boca abajo en el centro de la mesa.



2. Cada participante toma **1 dólar inicial** del color que prefiera y lo coloca enfrente suyo. Regresa cada dólar inicial sobrante a la caja. Todos los Dólares espaciales se colocan en una pila junto a las cartas.
3. Cada participante toma **1 carta de ayuda** y la coloca enfrente suyo. Regresa cada carta de ayuda sobrante a la caja.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

La última persona que vió una nave espacial comenzará la partida, luego los turnos seguirán en el sentido de las agujas del reloj. En cada turno, añadirán 1 carta a su zona de juego. Al finalizar una ronda, cada participante tendrá 5 cartas enfrente suyo.

En tu turno **debes** hacer lo siguiente:

- Elige cualquier pila (de la A a la F) y roba la primera carta.
- Cuando robes tu **1ª y 5ª** carta, mirala en secreto, y colócala boca abajo en tu zona de juego.
- Cuando robes tu **2ª, 3ª y 4ª** carta, revélala, y coloca boca arriba en tu zona de juego.
- Luego de que hayas robado 1 carta, tu turno termina, y es el turno de la persona ubicada a tu izquierda.

Pista: El reverso de cada carta muestra que cartas, y cuántas de cada una, puedes



robar de la respectiva pila. Por lo que presta atención a las cartas que ya han robado tus oponentes de cada pila.

LA APUESTA

Antes de robar tu 5ª y última carta, se lleva a cabo la ronda de apuestas. Cada participante toma su Dólar inicial e intenta adivinar quién tendrá la mano más poderosa en esta ronda - incluyéndose a sí mismo. Empezando por quien comenzó la partida, y siguiendo el orden de turno, coloca tu Dólar inicial enfrente de la persona por la que estás apostando. Luego, cada participante robará secretamente su 5ª carta de cualquier pila según lo explicado anteriormente.

FIN DE LA RONDA

La ronda finaliza cuando cada participante tiene 5 cartas en su zona de juego.

EVALUANDO Y PUNTUANDO

Llegó la hora de brillar: revela tus cartas que tenías boca abajo. Luego, cada participante evalúa su combinación con las 5 cartas en frente suyo. Si posees más de una combinación, solo ten en cuenta la más poderosa. Los resultados se explican de la combinación más débil (1) a la más poderosa (5).

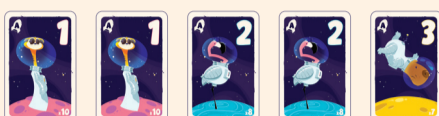
1. Tripulación Caótica: Un par (XX)

Tienes 1 solo par de cartas iguales y 3 cartas distintas. Se rankea mejor quien tenga el par más alto. En caso de empate, se rankea mejor quien tenga el segundo par más alto.



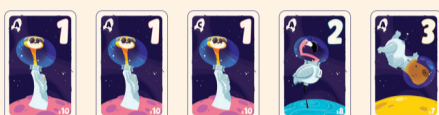
2. Double Trouble: Dos pares (XX YY)

Tienes 2 pares de cartas iguales más 1 carta cualquiera. Mientras más altos los pares, mejores se rankean.



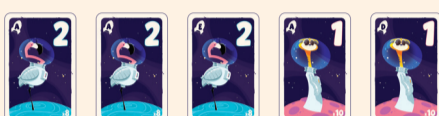
3. Tropa de Intriga: Un trío (XXX)

Tienes 3 cartas iguales y 2 cartas distintas. Mientras más alto el trío, mejor se rankea.



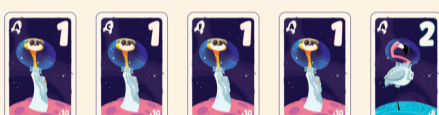
4. Pinzas Gigantes: Full House (XXX YY)

Tienes 3 cartas iguales y 1 par. Mientras más alto el trío, y luego el par, mejor se rankea.



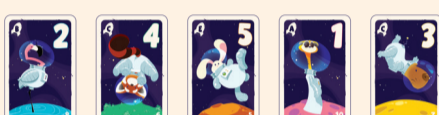
5. Escuadrón cuarteto: Cuarteto (XXXX)

Tienes 4 cartas iguales y 1 cualquiera. Mientras más alto el cuarteto, mejor se rankea.



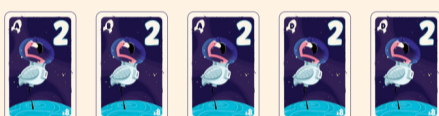
6. Cohete Real: Escalera

Tienes todos los números, del 1 al 5, en cualquier orden. Mientras más alta la 5ª carta, mejor se rankea. De seguir empatando, ver luego la 4ª carta, 3ª carta, etc.



7. Tripulación Cósmica: Quinteto (XXXXX)

Tienes las 5 cartas iguales. Mientras más alto el quinteto, mejor se rankea.



MEJOR MANO

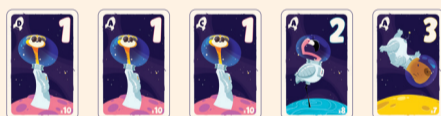
La persona con la mejor combinación, sin importar el orden en que se encuentren las cartas, gana la ronda y recibe automáticamente 1 Dólar Espacial de la pila.

Desempates:

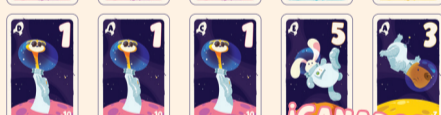
- Si más de una persona tiene la mejor mano y es 100% idéntica (considerando las 5 cartas), todas ganan y reciben 1 Dólar Espacial.
- Si más de una persona tiene la mejor combinación, comparan como se rankean según lo descrito en la combinación.
- Si mantienen el empate, comparan con las otras cartas fuera de la combinación, en el orden que vengán (1ª carta, 2ª, etc). Mientras más altas esas cartas, mejor se rankean (en los extraños casos como en la Tripulación Caótica).



Katrin



Sezen



Ejemplo: Katrin y Sezen están empatadas con una Tropa de Intriga (3 cartas iguales). La primera carta fuera de la combinación es un 5, que es mayor a la carta de Katrin (2). Sezen gana la ronda y recibe 1 Dólar Espacial.

¿APUESTA CORRECTA?

Ahora es tiempo de evaluar las apuestas realizadas.

Correcta: Apostaste por la persona que efectivamente tuvo la mejor combinación (incluyéndote). Toma tu Dólar inicial y roba 1 Dólar Espacial adicional de la pila.

Incorrecta: Si tu apuesta falló, debes regresar un Dólar Espacial a la pila. Si no te quedan Dólares Espaciales, y sólo tienes tu Dólar Inicial, puedes relajarte. No debes entregar nada.

Nota: La persona con la mejor combinación puede haber ganado o perdido un Dólar Espacial, dependiendo de su apuesta.

NUEVA RONDA

Regresa cada carta a sus respectivas pilas, baraja cada una de ellas, y la siguiente persona en el sentido de las agujas del reloj comienza la nueva ronda.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina inmediatamente después de que alguien haya recolectado 5 o más Dólares Espaciales (incluyendo el Dólar inicial). La persona con más dólares gana la partida. En caso de empate, comparten la victoria.