

SPACEPOKER



A partir de 7 años



De 2 a 5 jugadores



Contenido:

125 cartas pequeñas "puntos planetas": éstas sirven para apostar.

35 cartas "naves espaciales»: éstas forman las combinaciones.



Objetivo del juego: Conseguir el mayor número de cartas "puntos-planetas".



Reglas del juego: Se reparten los planetas a cada jugador.

10 planetas de valor 1,

3 planetas de valor 4,

5 planetas de valor 2,

2 planetas de valor 5,

4 planetas de valor 3,

1 planeta de valor 6.

Los jugadores clasifican sus planetas por su valor, los colocan delante de ellos y boca arriba. Cada vez un jugador reparte 5 cartas "naves espaciales" a cada uno. El resto constituye el mazo. Los jugadores miran cada uno su juego, y si quieren, pueden cambiar 1, 2 ó 3 cartas de su juego por las del mazo (para intentar tener una **combinación** mejor).

Cuando se hayan realizado los cambios, comenzará a jugar el jugador más joven. Se juega en sentido de las agujas del reloj.

Cada jugador decidirá en función de sus cartas:

- si su juego es bueno: apostará mucho, sobretodo si considera que su juego es excelente.

- si su juego es malo: puede dejar de jugar no apostando o al contrario continuar apostando (lo que se llama un farol: hará creer a los demás jugadores que su juego es bueno).

Los jugadores van apostando por turnos poniendo cartas-planeta delante de ellos. Cada jugador, si decide continuar jugando, igualará la apuesta del jugador anterior: Ejemplo:

- el jugador A apuesta 6 puntos-planeta

- el jugador B deberá apostar al menos 6 puntos-planeta (se dice que "lo iguala"), pero puede apostar más (por ejemplo, 8).

- el jugador C añadirá entonces 2 puntos-planeta para igualar la apuesta de B ($6 + 2 = 8$) o más si quiere subir la apuesta.

- Cuando sea el turno del jugador A, éste deberá igualar la apuesta de C, aumentar la apuesta o abandonar el juego.

Se puede apostar tantas veces como se desee, pero siempre en sentido de las agujas del reloj. Un jugador dejará de jugar si piensa que no tiene ninguna posibilidad de ganar, o si ya no le quedan planetas para apostar.

Fin de la partida

La partida finaliza cuando, finalizada una ronda de turnos, los jugadores hayan apostado lo mismo o bien cuando todos los jugadores menos uno abandonen. Sólo los jugadores que siguen jugando mostrarán su juego. El que tenga la mejor combinación ganará todos los planetas que hayan apostado todos los jugadores. Si sólo queda un jugador, éste ganará todo incluso sin tener que mostrar su juego.

Combinaciones por orden decreciente (de la más fuerte a la menos fuerte):

- 1ª- Sucesión astronómica (5 naves diferentes)
- 2ª- Sucesión-escuadrilla (5 naves iguales)
- 3ª- Póquer de naves espaciales (4 naves iguales)
- 4ª- Full espacial (3 naves iguales + 2 iguales)
- 5ª- Trío intergaláctico (3 naves iguales)
- 6ª- Pares siderales (2 veces 2 naves iguales)
- 7ª- Par sideral (2 naves iguales)

Si los jugadores que muestran su juego tienen la misma combinación, la diferencia la marcará el valor de las naves (el tamaño de las naves). Si por casualidad los jugadores tienen exactamente la misma combinación, con naves del mismo valor, cada uno sacará una carta del mazo y la nave mayor ganará la jugada.

En cada nueva partida se volverán a repartir las naves... pero no los puntos-planeta. Se pueden jugar infinitas partidas... sólo se tendrá que parar cuando no queden más planetas. El ganador entonces será el que tenga más planetas.

