



Escalada

Los suburbios. Césped bien cortado, casas homogéneas y el odio visceral de tus vecinos. Esto es la guerra y el ambiente se está cargando mientras también se cargan las armas, todo para poder sobrevivir y poder sobrepasar al vecino... esto seguirá así hasta que un único suburbanita sobreviva.

Objetivo

El jugador con la menor cantidad de cartas gana.

Juego

Baraja el mazo y reparte seis cartas a cada jugador. Las cartas que sobran forman un mazo, todas boca abajo. Un jugador elegido al azar empieza y el juego se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, juega una o más cartas boca arriba en el centro y anuncia el valor total de las cartas. Si juegas más de una carta, todas las cartas jugadas deben ser del mismo valor. La carta comodín (1-7) cuenta como cualquier valor entre 1 y 7.

El valor total de las cartas jugadas debe ser mayor que el valor total del jugador previo. La excepción es cuando el Vigilante del Vecindario se pone en juego y se anuncia el mismo valor que el del jugador previo.

Si eres incapaz o no está dispuesto a jugar un valor total mayor al del jugador previo, debes coger todas las cartas jugadas en el centro de la mesa y colocarlas boca abajo en un montón frente a ti. **iNo las vuelvas a poner en tu mano!** A continuación juega cartas por cualquier valor boca arriba en el centro de la mesa.

Después de tu turno, vuelves a tener seis cartas en la mano, robando del mazo común de cartas que está boca abajo. Cuando se acaba el mazo, se continúa jugando. El juego acaba cuando un jugador juega la última carta de su mano. El resto de jugadores añaden las cartas que les sobran en la mano al mazo que tienen frente a ellos. Las cartas del centro de la mesa se ignoran.

Puntuación

Cada jugador cuenta las cartas de su montón. El jugador con menos cartas gana. Como variante, puedes jugar tantas partidas como jugadores haya, cada jugador inicia cada vez la partida y se suman los puntos al final de cada una. Cuando la última partida se acaba, el jugador con menos puntos gana.

Ejemplo de Juego

El jugador A empieza con un "2". El jugador B sigue con dos "3" y anuncia un total de "6". El jugador C juega un "8". El jugador D juega un "12". El jugador A juega dos "5" y una carta comodín, anunciando un valor total de "15". El jugador C juega tres "7" y anuncia "21". El jugador D no tiene opción de juego y coloca todas las cartas del centro en un montón boca abajo frente a él. A continuación empieza con un "4".

Publicado por Z-Man Games, Inc. © 2007

Diseño del Juego: Reiner Knizia

Arte: Beth Trott

Dirección artística: jim pinto

Traducción: Carlos Moreno