

INTRODUCCIÓN

LA CADENA ALIMENTARIA DE GOBBIT



¡Bienvenidos a la Isla Gobbit!

En el corazón de la Isla Gobbit, las serpientes, los camaleones y los moscardones luchan una batalla sin piedad. Seas presa o depredador, tendrás que acostumbrarte rápidamente a las normas de la jungla. ¡Ponte en guardia y mantén la calma, si no quieres que te coman!

Objetivo del juego

Protege tus cartas y ataca a tus oponentes para **quedarte con sus cartas**. Para ganar, deberás ser el último jugador que quede con cartas.

Qué necesitas saber

En Gobbit se utilizan las **manos** para atacar y defenderse. Para **atacar**, sé el primero en poner la mano sobre el animal de tu oponente. Para **defenderte**, sé el primero en poner la mano sobre tu propio animal.

FUNDAMENTOS BÁSICOS

La regla de defensa y ataque

Cada vez que ataques o te defiendas con éxito, **coge la pila de cartas** que hayas tocado y ponla bajo tu propio montón.

Color

Una de las reglas principales de Gobbit es que los animales sólo se atacan cuando son del **mismo color**.



La cadena alimentaria

La serpiente

Ataca a los camaleones. Recuerda que nunca ataca a los moscardones.



El camaleón

Debe defenderse de las serpientes y ataca a los moscardones.



Los moscardones

Deben defenderse de los camaleones. ¡Mucha atención! ¡Los moscardones a veces aparecen con dos colores!



4

QUE EMPIECE EL JUEGO

PRIMERA PARTIDA

Si es tu primera partida, sigue las reglas de la 0 a la 7 y aparta a los 3 gorilas del juego.

0

7

MODO NORMAL

Para jugar con las normas estándar, sigue las reglas de la 0 a la 9 (esta vez juega con los 3 gorilas).

0

9

MODO EXPERTO

Si te crees el rey de la jungla y quieres un reto mayor, sigue las reglas de la 0 a la 10.

0

10

Final de la partida

La partida termina cuando **sólo quede un jugador con cartas**. ¡Ese jugador se declara vencedor!

6

0

Preparación del juego y turnos

Todo el mundo coge sus cartas, ¡pero sin mirarlas!

Reparte los más equitativamente posible el **mismo número** de cartas a cada jugador y elige quién empieza a jugar.

Cada jugador realiza su turno

En Gobbit, cada jugador realiza su turno en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, dale la vuelta a la primera carta de tu montón hacia el resto de jugadores **sin mirarla** y colócala frente a ti **boca arriba**. Si ya tienes cartas frente a ti, colócala sobre ellas. De este modo se irá formando una pila frente a ti.

La última carta es siempre la que cuenta

La última carta de la pila es siempre la que cuenta y dicha carta permanece activa hasta que otra la tape. ¡Atento a los ataques sorpresa!

Nota: La partida no debe interrumpirse nunca. Si hay dudas sobre a quién le toca jugar, recuerda que siempre es el jugador a la izquierda de quien acaba de jugar.

7

1

¡A jugar!



El jugador 1 (J1) y el jugador 2 (J2) dan la vuelta a su primera carta **uno después del otro**. No ocurre nada. Es el turno del jugador 3 (J3). Le sale un camaleón azul.

8

2

Conflicto



La serpiente azul puede **comerse** al camaleón azul, porque son del mismo color. El J2 puede **atacar** al camaleón del J3 poniendo la mano encima de él. Para **defenderse**, el J3 debe tapar antes su propio camaleón. El J1 no hace nada porque no le afecta.

9

3

El ataque



Si el J2 es el **primero** en poner su mano sobre la carta, se **come** al camaleón. El J2 coge el camaleón (y todas las cartas que haya debajo) y las coloca boca abajo en la parte inferior de su propio montón.

10

4

La defensa



Sin embargo, si J3 es el **primero** en tocar al camaleón, lo estará **protegiendo**. J3 vuelve a coger su camaleón (y todas las cartas que haya debajo) y las coloca boca abajo en la parte inferior de su propio montón.

11

5

Los fallos



Es el turno del J1 otra vez, que saca un camaleón rojo sobre su carta anterior. El J2 ataca al J1, pero atacar a un **color diferente** es un fallo, por lo que el J2 pierde su serpiente (así como todas las cartas que había debajo).

Atención: **defenderse sin motivo** también es un fallo. Si el J1 hubiera puesto antes la mano sobre su camaleón rojo, también se consideraría un fallo.

12

6

El cementerio



Cada vez que un jugador cometa un **fallo**, todas las cartas que haya jugado previamente (colocadas boca arriba frente a él) se colocan en el centro de la mesa boca abajo. Por lo tanto, la serpiente azul del J2 se envía al cementerio boca abajo. Las cartas que van al cementerio no se pueden recuperar **nunca**.

13



Un jugador pierde cuando se queda **sin cartas**, tanto en su pila como en su montón. Sin embargo, en ese momento se convierte en un Espíritu de la Jungla. Desde ese momento, puede **atacar** cuando aparezcan cartas **iguales**. En este caso, el J1 puede atacar al J2 o al J3. Los jugadores que reciban el ataque y no logren defenderse deberán enviar su carta (y todas las que haya bajo ella) al cementerio.

Nota: Todos los jugadores que se vayan quedando sin cartas pasan a ser Espíritus de la Jungla, por lo que cada vez serán más.



Una vez que haya cartas en el **cementerio**, en cuanto aparezcan los **tres moscardones** (amarillo, rojo y azul) en la mesa, los jugadores pueden **poner la mano sobre el cementerio** y gritar «Gobbit», como se ve en este ejemplo con J1 y J3.

El primer jugador que toque el cementerio, se lleva la pila de cartas del jugador que **elij**a, así como su propia pila. El resto de jugadores se quedan con sus pilas y el ganador del Gobbit comienza una nueva ronda.

Cuando un jugador revele un gorila, puede atacar **inmediatamente** a las cartas de **todos los demás jugadores**, sin importar el color o el animal. El resto de jugadores debe defenderse. Cada ataque del gorila que tenga éxito manda toda la pila de cartas atacadas al **cementerio**. Luego, el jugador que sacó el gorila **revela una nueva carta** y el juego continúa.



Atención: Si sólo te quedan cartas de gorila, ¡pierdes la partida!

Hmmm, ¿el reverso de las cartas es diferente?

En el modo Experto, debes prestar atención al dibujo del reverso de la carta **superior del cementerio**. Esta carta indica una nueva regla que se aplica mientras esa carta permanezca visible (ver página siguiente).

La regla cambiará **cada vez** que el cementerio reciba cartas. Así que presta atención, porque cada vez que la regla en curso **no se cumpla**, se considera un fallo y podrías perder tu pila.



Las serpientes atacan a los **moscardones** como si fueran camaleones.



Los conflictos ya no se dan entre animales del mismo color, sino entre animales de **distinto color**.



Los **moscardones** son **explosivos**. ¡No los toques!



Se **invierte el orden** de la cadena alimentaria. Los **moscardones** atacan a los camaleones que, a su vez, atacan a las serpientes (siempre del mismo color).



Las serpientes, los camaleones y los moscardones se atacan entre sí siguiendo este **orden de colores**: azul ataca a rojo, rojo a amarillo y amarillo a azul.



Todos los jugadores pueden atacar como si fueran **Espíritus de la Jungla**. Las pilas que no logren defenderse de un ataque se envían al **cementerio**.

PREGUNTAS FRECUENTES: DETALLES Y ESPECIFICACIONES

Revelar cartas y turnos

- 1) Cuando sea mi turno, ¿tengo que jugar una carta si ya tengo una frente a mí boca arriba? **Si, sigue jugando revelando una carta y poniéndola sobre las cartas jugadas previamente de tu pila.**
- 2) ¿Qué pasa con las cartas que quedan debajo de la última carta que he jugado? **Esas cartas ya no están activas, pero siguen en peligro en el caso de que tu oponente te ataque o cometas un fallo.**
- 3) ¿Qué pasa si un jugador mira su carta antes de jugarla? **Eso es trampa; pídele que revele la carta hacia el resto de jugadores. El jugador que da la vuelta a su carta debe ser el último en verla.**
- 4) ¿Qué pasa si revelo una carta cuando no sea mi turno? **Esa carta va al cementerio, a menos que alguien la haya atacado a tiempo (entonces, el atacante se lleva tu pila).**
- 5) ¿Qué pasa si me toca jugar pero no me quedan cartas en el montón? **Salta tu turno, pero deja las cartas jugadas boca arriba. Sigues jugando, defendiendo y atacando, con las cartas de tu pila.**
- 6) ¿Puedo atacar a varias pilas a la vez? **¡Por supuesto! A veces, incluso tendrás que atacar y defenderte a la vez. Usa ambas manos.**
- 7) ¿Tengo que esperar a que cada jugador haya jugado antes de atacar? **No, ataca tan pronto como puedas. No importa si algunos jugadores no tienen cartas en sus pilas o aún no han jugado su turno.**

20

Ataque, defensa y fallos

- 8) ¿Qué pasa con mis cartas cuando ataco? **Tanto si tu ataque tiene éxito como si no, tus cartas se quedan sobre la mesa.**
- 9) ¿Qué pasa si cometo un fallo pero luego ataco con éxito? **Si has cometido un fallo, no puedes atacar con tus cartas. Descártalas.**
- 10) ¿Qué pasa si cometo un fallo pero otro jugador me ataca con éxito? **Si su ataque tiene éxito, debes darle tu pila de cartas en lugar de enviarlas al cementerio. Sin embargo, si te defiendes con éxito tras el fallo, tus cartas van al cementerio.**
- 11) ¿Qué pasa si me atacan con éxito, pero yo también ataco a con éxito? **Tendrás que darle tus cartas al jugador que te atacó, pero te llevas las cartas de la persona a la que atacaste.**
- 12) ¿Qué pasa si toco (ataco) el cementerio? **Se considera un fallo y tu pila de cartas se envía al cementerio.**
- 13) ¿Qué ocurre si cometo un fallo pero no tengo cartas en mi pila? **Descarta la primera carta de tu montón al cementerio.**
- 14) ¿Qué ocurre cuando los Espíritus de la Jungla cometen un fallo? **El jugador que recibe el ataque puede poner sus cartas bajo su montón.**

21

«Gobbit»

- 15) Durante la regla Gobbit, ¿quién puede tocar el cementerio? **Todos, salvo los Espíritus de la Jungla.**
- 16) Durante la regla Gobbit, ¿puedo atacar? **No puedes atacar ni defender. Tienes que tocar el cementerio tan pronto como puedas, ya que la regla Gobbit es la única en juego en ese momento.**
- 17) Durante la regla Gobbit, ¿qué pasa si cometo un fallo? **Nada, los fallos no se tienen en cuenta durante la regla Gobbit.**
- 18) Tras la regla Gobbit, ¿a quién le toca jugar? **El ganador es quien vuelve a jugar después de que el resto de jugadores hayan puesto todas sus cartas boca abajo en la parte inferior de su montón.**

Final de la partida

- 19) ¿Qué pasa si soy el último jugador que puede revelar cartas de su montón? **Continúa revelando cartas. La partida finalizará cuando te quedes sin cartas. Si un oponente te ataca con éxito mientras tanto, la partida continúa, pero con que te defiendas con éxito una sola vez, se acaba la partida.**
- 20) ¿Qué pasa si la partida se acaba y varios jugadores aún tienen cartas? **Ganará el jugador con más cartas (es posible que aún así se dé un empate).**

22

¿QUIÉN SERÁ EL REY DE LA JUNGLA?



Mecánicas de juego: P-A. Tournier, J-B. Fremaux, T. Luzurier.
Dirección artística: Paul-Adrien Tournier.
Ilustraciones: Michel Verdu.
Apoyo al desarrollo: Antonin Boccara.
Traducción: Kevin Gil

23