

CÓMO JUGAR



El juego de cartas cuyas reglas cambian constantemente

Sumérgete!

La mejor forma de aprender Fluxx es ponerte a jugar. Las reglas del juego están impresas en las cartas, por eso es tan fácil pillarle el truco sobre la marcha.

Cómo empezar:

Dispón la carta de Reglas Básicas en el centro de la mesa, mezcla la baraja, y reparte tres cartas para cada jugador. Sigue las Reglas Básicas, adaptando las Nuevas Reglas tal y como vayan apareciendo, continuando el juego hasta que alguien consiga la Meta más reciente.



LAS REGLAS DE FLUXX AL DETALLE

TIPOS DE CARTAS

• **BASIC RULES (Reglas Básicas):** Este es el punto de partida, los cimientos sobre los que se construye el resto del juego. Estas reglas iniciales serán sustituidas por las Nuevas Reglas durante el juego, aunque esta carta permanecerá en juego siempre. La Regla Básica es: *Roba 1 carta por turno, juega 1 carta por turno* (sin otros límites).

• **NEW RULE (Nueva Regla):** Cuando una Nueva Regla sea jugada, se debe emplazar boca arriba al lado de las Reglas Básicas. Si esto contradice a una regla en juego, la antigua regla debe ser descartada.

Las Reglas Nuevas tienen efecto inmediatamente, por lo que los jugadores deberán seguir instantáneamente lo que se requiera en la misma. Esto puede provocar que el jugador activo robe o juegue cartas adicionales o que algunos jugadores se deban descartar o perder Keepers.

• **GOAL (Objetivo):** Cuando un Goal sea jugado, emplázalo boca arriba sobre la mesa, descartando el Goal anterior (si lo hubiera). El juego empieza sin Goal en juego, así que nadie podrá ganar hasta que no sea jugado uno.

• **KEEPER (Posesión):** Para jugar un Keeper, cógelo de tu mano y ponlo boca arriba en la mesa, delante de ti. Muchos de los Goal requieren que tengas un par de Keepers en particular, así que jugar Keepers acostumbra a ser bueno.

• **ACTION (Acción):** Las cartas de Acción se juegan una sola vez y se descartan. Simplemente pon la carta de Acción en la pila de descartes y haz lo que indique. Ten en cuenta que algunas cartas de Acción pueden causar que se jueguen cartas adicionales, todo lo que pase como resultado de una carta de Acción es considerado como parte de una sola jugada. También se puede dar el caso que una Acción no tenga efecto ninguno.



SECUENCIA

Un turno consiste en los siguientes pasos:

- 1) Robar el nº de cartas requeridos en ese momento.
- 2) Jugar el nº de cartas requeridos en ese momento.
- 3) Descartar cartas de la mano (si hay límite).
- 4) Descartar Keepers (si hay límite).

GANAR

El juego continua hasta que un jugador consiga las condiciones del Goal vigente. Ese jugador gana inmediatamente, aunque no sea su turno.

JUGAR PRIMERO

El jugador que declare su deseo de jugar en primer lugar, será el primero en jugar. Una manera excelente de hacerlo es simplemente robar la carta del mazo y empezar a jugar.

COLARSE

Los nuevos jugadores que quieran entrar a mitad de partida pueden hacerlo. Simplemente se sientan, roban tres cartas y empiezan su turno.

EL DESCARTE

Descartar un carta no es lo mismo que jugarla. Cuando una carta es jugada, todas las instrucciones en ella deben ser ejecutadas si es posible. No es posible descartarse de cartas que no se quieran, solamente puedes hacerlo si lo obliga el Límite de Mano. Esto puede provocar que al estar obligados a jugar una carta, le demos la victoria a un oponente.

FLUXX BLANXX

¿Te sientes creativo? Consigue un paquete de cartas para rellenar Fluxx Blanxx, busca un rotulador permanente y añade tus locas ideas al juego.



Copyright©2002 Looney Labs, Inc.
 Todos los derechos reservados.
 Producido & distribuido por Looney Labs
 POBox 761, College Park, MD, 20740
www.LooneyLabs.com

Translated by: Marc Macià · Sitges-BCN (Spain)