

ESTAFADO, el juego de estrategia de *DEVORAR™* para 2 jugadores.

ESTAFADO es el modo de estrategia abstracta y asimétrica para 2 jugadores del popular juego de cartas familiar *DEVORAR* de Brainstorm Games.

© 2022 Brainstorm Games. Todos los derechos reservados.

El Zorro y la Cuerva

adaptación de una fábula de Esopo

Una luminosa mañana, mientras Zorro Rojo recorría el bosque con su agudo olfato en busca de un bocado, vio un cuervo en la rama de un árbol. No era, ni mucho menos, el primer cuervo que veía el Zorro. Lo que le llamó la atención esta vez y le hizo detenerse para echar un segundo vistazo, fue que la afortunada Cuerva llevaba una manzana en el pico.

"No hace falta buscar más", pensó el astuto Zorro Rojo. "Aquí hay un bocado pequeño para mi desayuno."

Subió trotando hasta el pie del árbol en el que estaba sentada la Cuerva y, mirando hacia arriba con admiración, gritó: "¡Buenos días, hermosa criatura!".

La Cuerva, con la cabeza ladeada, observó a Zorro Rojo con desconfianza. Pero ella mantuvo el pico bien cerrado sobre la manzana succulenta y no le devolvió el saludo.

"¡Qué encantadora criatura es!", dijo Zorro Rojo. "¡Cómo brillan sus plumas! ¡Qué forma tan hermosa y qué alas tan espléndidas! Un pájaro tan maravilloso debe tener una voz muy bonita, ya que todo lo demás en ella es tan perfecto. Si pudiera cantar una sola canción, la aclamaría Reina de las Aves".

Al escuchar estas halagadoras palabras, la Cuerva se olvidó de todas sus sospechas, y también su desayuno. Deseaba con todas sus fuerzas que la llamaran Reina de las Aves.

Así que abrió bien el pico, emitió su graznido más fuerte y la manzana cayó directamente en la boca abierta del Zorro Rojo.

"Gracias", dijo dulcemente Zorro Rojo, mientras se marchaba. "Aunque está quebrada, seguro que tienes voz. Pero, ¿dónde está tu ingenio?"

- Esopo

OBJETIVO DEL JUEGO

Como Zorro Rojo, captura 3 conejos antes de que se ponga el sol o te comerá el Oso Negro. Como Cuerva, evita al Águila Calva y evita que el Zorro Rojo capture 3 conejos.

INTRODUCCIÓN

Como Zorro Rojo, debes encontrar y capturar a 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón para llevarlas a tu guarida y alimentar a tu familia. Esto debería ser fácil ya que hay una conejera muy grande en tu territorio. Sin embargo, el Suelo del Bosque está plagado de criaturas peligrosas que te pondrán trabas y de insectos útiles que te ayudarán en tu búsqueda, pero ten cuidado con el Oso Negro; igual que tú estás cazando conejos, ¡el Oso Negro te está cazando a ti!

Inspirado en el clásico juego de cartas "Memoria", este juego requiere que un jugador asuma el papel de Zorro Rojo y explore el suelo del bosque en busca de Crías de Conejo de Cola de Algodón. Los zorros rojos son excelentes cazadores, pero los habitantes del Suelo del Bosque harán todo lo que esté en su mano para hacerte la vida lo más difícil posible. ¿Te picará la Avispa? ¿Encontrarás un conejo, sólo para que se escape de tus garras? ¿Te parará en seco Oso Negro? ¿O tus amigos del Suelo del Bosque cambiarán el curso a tu favor?

Cuerva, que acaba de perder su desayuno, está enojada y culpa a Zorro Rojo. Así que, para empeorar las cosas para Zorro Rojo, Cuerva busca venganza. Cuerva llevará a cabo sus estrategias usuales, haciendo aún más difícil alimentar a tu familia.

Como Cuerva, volarás lentamente por los alrededores del Suelo del Bosque y usarás tu influencia con tus compañeros insectos reorganizando el Suelo del Bosque. No dejes que Zorro Rojo frustré tus planes de venganza volviendo victorioso a su guarida tras una exitosa cacería.

Animales Aliados: Zorro Rojo contará con la ayuda de su querida amiga Águila Calva para frustrar los planes de Cuerva. Zorra también hará todo lo posible por ayudar a su familia. Cuerva hará equipo con Oso Negro para ayudar a detener a Zorro Rojo.

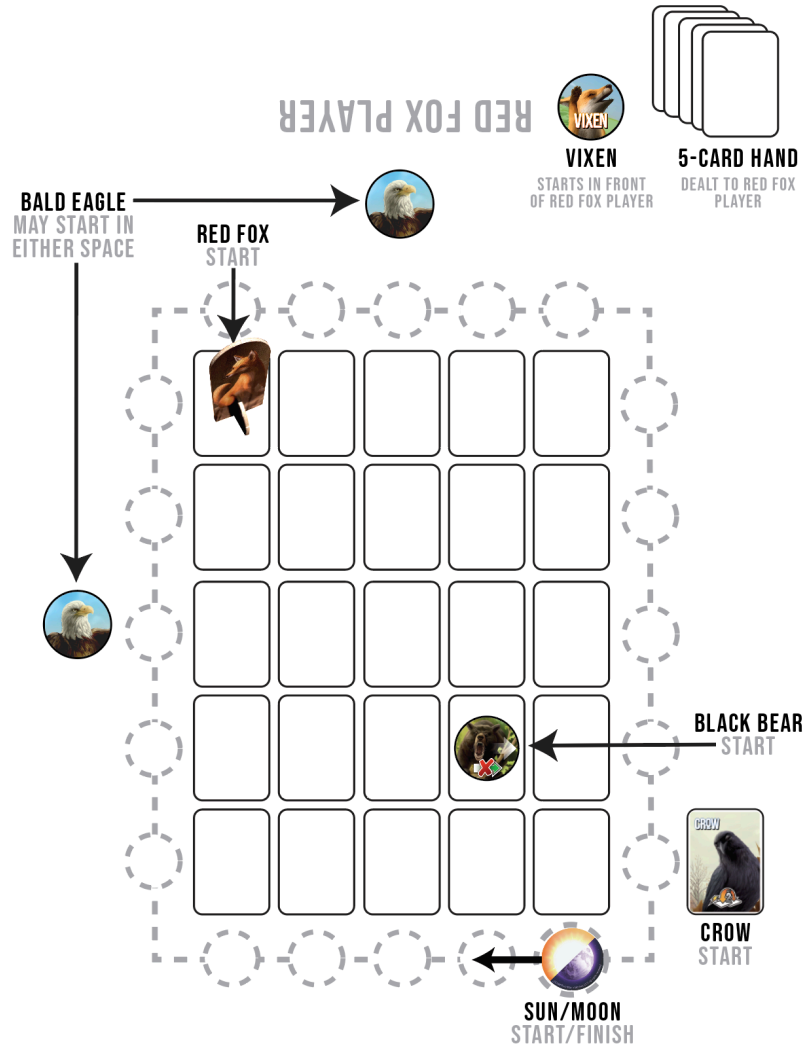
COMPONENTES:

Baraja de 45 cartas (la misma baraja que la de Suelo del Bosque)
Baraja auxiliar de 10 cartas *ESTAFADO* (con **0** en la esquina inferior derecha)
1 carta de referencia de símbolos doblada en acordeón
1 figura de Zorro Rojo
1 ficha Sol/Luna
1 ficha Zorra
1 ficha de Oso Negro
1 ficha de Águila Calva
1 dado de Evasión de seis caras

CONFIGURACIÓN DE ESTAFADO:

1. Toma la baraja de 45 cartas *DEVORAR: ESTAFADO* (la misma baraja que la de Suelo del Bosque) y la baraja auxiliar de 10 cartas *ESTAFADO* (con **LA 0** en la esquina inferior derecha) y combínalas. Agarra la figura del Zorro Rojo, la ficha Sol/Luna, la ficha Águila Calva, la ficha Oso Negro, la ficha Zorra, el dado Evasión y la carta de referencia.

2. Retira las 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón y la Cuerva y déjalos a un lado. Luego retira las cartas de Águila Calva, Oso Negro, Buitre Negro, Carroña y ambas cartas de Venado de Cola Blanca; vuelve a colocarlas en la caja, no se utilizarán en este juego. Luego baraja las otras 49 cartas.
3. Reparte 22 cartas en una nueva baraja. Añade los 3 conejos al nuevo mazo y vuelve a barajar.
OJO: Las cartas Buitre Negro y Huracán tienen reversos diferentes. Las habilidades del Buitre Negro permanecen activas durante toda la partida mientras estén en el Suelo del Bosque.
4. Utiliza tu baraja recién creada para establecer el Suelo del Bosque colocando una cuadrícula de 5 columnas x 5 filas de cartas boca abajo.
5. Un jugador elige jugar como Zorro Rojo y toma la ficha de Águila Calva, la ficha de Zorra, el dado de evasión y la figura de Zorro Rojo. El otro jugador juega como Cuerva y toma la ficha Oso Negro, la ficha Sol/Luna y la carta Cuerva.
6. Reparte al jugador Zorro Rojo una mano de 5 cartas que mantendrá en secreto para su oponente. Luego, pon las cartas que quedan en una baraja de robos a tu alcance.
7. Coloca todos los elementos del juego según el diagrama siguiente.
¡Ya estás listo para empezar!



De la esquina superior izquierda a la inferior derecha incluso el texto al revés:
 Águila Calva (Puede empezar en cualquier espacio); Zorro Rojo (Inicio); Jugador de Zorro Rojo;
 Zorra (Empieza por delante del jugador de Zorro Rojo); Mano de 5 cartas (Repartida al jugador
 de Zorro Rojo); Jugador de Cuerva; Sol/Luna (Inicio/Final); Cuerva (Inicio); Oso Negro (Inicio)


SECUENCIA DE TURNOS: ESTAFADO

1. El jugador Zorro Rojo **mueve la figura de Zorro Rojo** según las mismas reglas de movimiento que en SUELO DEL BOSQUE (ver página #5):

OPCIÓN 1: Mueve la figura del Zorro Rojo dos cartas. Este movimiento puede realizarse en cualquier combinación de direcciones verticales u horizontales. El Zorro Rojo debe de mover dos cartas, no puede moverse en diagonal y no puede retroceder intencionadamente y terminar su movimiento en la misma carta en la que empezó (a menos que una habilidad de la carta indique lo contrario).


OPCIÓN 2: Puedes optar por mover sólo una carta en tu turno. Si eliges esta opción, no revelas la carta sobre la que caes.

Si la carta sobre la que cae el Zorro Rojo está boca abajo, revélala poniéndola boca arriba y resuelve la acción o acciones indicadas por sus símbolos. Antes de activar la habilidad de una carta, el jugador de Zorro Rojo tiene la opción de cambiarla por una de las cinco cartas de su mano y activar inmediatamente la habilidad de esa carta en su lugar. La carta intercambiada va a la pila de descartes.

A continuación, **da la vuelta a la carta y a cualquier otra carta que hayas revelado este turno**, a menos que posean el símbolo .

Si has capturado un conejo este turno, tienes inmediatamente otro turno extra.

2. El jugador de Zorro Rojo mueve ahora Águila Calva **un espacio** a la siguiente fila o columna en cualquier dirección. La carta Águila Calva siempre se queda afuera del Suelo del Bosque, y sus símbolos se ignoran en este juego.


UNA VEZ POR JUEGO: Mueve el Águila Calva 2 espacios. Esta habilidad de una vez por partida es independiente de la habilidad  Zambullida Acuática. Dale la vuelta a la ficha de Águila Calva a su lado incoloro como recordatorio.

3. Ahora le toca a Cuerva. **El jugador de Cuerva desliza la carta Cuerva un espacio** hacia la siguiente fila o columna en cualquier dirección. La carta Cuerva siempre se queda afuera del Suelo del Bosque y sus símbolos se ignoran en esta partida.

El jugador de Cuerva debe echarle un vistazo a una carta boca abajo de la nueva fila o columna, teniendo cuidado de no enseñársela al otro jugador.

Cuerva debe entonces **cambiar esta carta** con cualquier otra carta del Suelo del Bosque o de la parte superior de la baraja.

Cuerva sólo puede cambiar una carta de la baraja tres veces (3X) por partida. Como recordatorio, coloca esta(s) carta(s) intercambiada(s) delante del jugador de Cuerva.

Excepciones: Las Crías de Conejo de Cola de Algodón boca arriba no se pueden cambiar, ni tampoco ninguna carta revelada que muestre un símbolo .

4. El jugador de Cuerva mueve ahora la ficha Oso Negro una carta adyacente. Oso Negro no puede volver a la misma carta que ocupó en el turno anterior. Como recordatorio, gira la ficha del Oso Negro para que la flecha apunte a la última carta

que ocupó. Oso Negro ignora todas las habilidades de las cartas y puede moverse encima de cualquier carta del Suelo del Bosque menos la carta *Bajo la Protección de Zorra*. Todas las habilidades de Oso Negro siguen activas esta partida.

5. **Mueve la ficha Sol/Luna** un espacio en el sentido de las agujas del reloj.

GANAR EL PARTIDO

Condiciones de victoria para Zorro Rojo:

- El jugador de Zorro Rojo gana inmediatamente cuando las 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón atrapados están delante de él.

○

- El jugador de Zorro Rojo gana inmediatamente si Águila Calva ocupa el mismo espacio afuera del Suelo del Bosque como Cuerva.

Condiciones de victoria para Cuerva:

- El jugador de Cuerva gana cuando la ficha Sol/Luna hace un viaje completo alrededor del Suelo del Bosque (aterrizando en el mismo espacio exacto en el que empezó).




○




- El jugador Cuerva gana inmediatamente si Oso Negro ocupa la misma carta que Zorro Rojo.

BAJO LA PROTECCIÓN DE ZORRA

Una vez por partida, el jugador de Zorro Rojo puede poner la ficha Zorra encima de cualquier carta boca arriba o boca abajo. Esta carta está ahora "Bajo la Protección de Zorra" y no puede ser vista o intercambiada por el jugador de Cuerva y no puede ser intercambiada por el jugador de Zorro Rojo (pero, aún puede ser revelada por el jugador de Zorro Rojo). Oso Negro no puede moverse a la carta que está "Bajo la Protección de Zorra".

NOTAS Y RECORDATORIOS:

1. Sol/Luna, Águila Calva y Cuerva sólo se mueven espacios por el exterior del Suelo del Bosque. El Zorro Rojo y el Oso Negro sólo se mueven sobre y a través de cartas.
2. Cada vez que revelas una carta (es decir, la pones boca arriba), debes activar su habilidad.
3. La ficha Sol/Luna puede ocupar el mismo espacio que Águila Calva o Cuerva en el exterior del Suelo del Bosque.
4. Los símbolos que hacen referencia a "cartas adyacentes" se refieren a cartas adyacentes vertical u horizontalmente, nunca en diagonal, excepto la habilidad Túnel de .
5. Cualquier carta con el símbolo  no es elegible para cambiar cuando cualquier habilidad se refiere a cambiar cartas.
6. Cualquier carta debajo de Oso Negro puede ser intercambiada a menos que posea el símbolo .
7. El jugador del Zorro Rojo no está obligado a usar ninguna de las 5 cartas que tiene en la mano.

8. Zorro Rojo SÍ puede usar la habilidad  de una carta (es decir, ) si Cuerva la coloca debajo de Zorro Rojo.
 9. La habilidad  Rivales de Coyote NO está activa en esta partida:
-