

✿ PABLO JIMÉNEZ / MIGUEL BUSTILLO

THE LAST ONE

✿ MARÍA EIRIZ



15'



2-6



+8



COMPONENTES

99 cartas de números (58 x 88 mm.)



6 cartas de zona de juego (58 x 88 mm.)



OBJETIVO

Resiste mientras tus rivales van cayendo a tu alrededor.

2

Aguanta hasta el final y ganarás la partida.

PREPARACIÓN

Coloca en el centro de la mesa la carta con el signo más (+) y, junto a ella, forma una fila con las dos cartas con el número 0. En esta fila se colocarán las cartas en sentido ascendente.

Debajo, coloca la carta con el signo menos (-) y, junto a ella, forma una fila con las dos cartas con el número 100. En esta fila se colocarán las cartas en sentido descendente.

Fila +



Fila -



Mazo
de robo



Reparte 10 cartas a cada persona que vaya a jugar y forma el mazo de robo colocando boca abajo las cartas sobrantes.

Decidid quién empieza y el sentido de los turnos.

CÓMO SE JUEGA

En tu turno, juega una de tus cartas bocarriba en una de las 4 pilas de números, teniendo en cuenta lo siguiente:

Si la colocas en un espacio de la fila con el signo **+** el número de la carta que coloques debe ser mayor al de la última carta visible en ese espacio.

Si la colocas en un espacio de la fila con el signo **-** el número de la carta que coloques debe ser menor al de la última carta visible en ese espacio.

EFFECTOS DE LAS FILAS

Si al colocar tu carta consigues que las dos cartas visibles en esa fila sean del mismo color, activas un efecto.



A) Efecto de la fila +



Roba la primera carta del mazo de robo.

Si la carta que hay debajo tiene el mismo símbolo en el reverso que la que acabas de robar, roba otra.

Puedes seguir robando cartas hasta que aparezca un reverso con un símbolo diferente.

B) Efecto de la fila -



Pide a la siguiente persona por orden de turno su carta más alta o más baja, tú decides.

Esta persona puede evitar darte su carta jugando una carta del mismo color en la fila -.

Si no puede (o no quiere) hacer esto, tendrá que darte la carta que le has pedido pero, si lo hace, el efecto pasará a la siguiente persona por orden de turno.

Esta persona, a su vez, tendrá que protegerse del efecto o entregarle a la persona anterior la carta que le pida, ya sea la más alta o la más baja.

El efecto en cadena continúa hasta que alguien no pueda (o no quiera) protegerse y entregue una de sus cartas a la persona anterior.

Por último, después de entregar la carta deberá jugar su turno.

FINAL DE PARTIDA

The title is enclosed in a dark red, pill-shaped box with a yellow border. There are five red-outlined stars of various sizes scattered around the box: three on the left and two on the right.

Si al comenzar tu turno no puedes jugar ninguna carta, quedas fuera de la partida. Pon tus cartas bocabajo sobre la mesa para indicar que no puedes seguir jugando.

También quedarás fuera de la partida si en tu turno juegas tu última carta y te quedas sin cartas en la mano.

Cuando todo el mundo ha sido eliminado y solo queda una persona con cartas en la mano, esa persona gana la partida.

¿Os habéis quedado con ganas de más? ¡Pues jugad otra! Lo que tenemos claro es que no podréis jugar solo una.

AGRADECIMIENTOS

Los autores queremos mostrar nuestro agradecimiento a los alumnos del IES Antonio Gaudí (Víctor, Bruno, Nerea, Paula, Águeda, Iván, Claudia, Andrés, Adri, Jimena, Cecilia...).

A la asociación Caballeros Templados, Círculo de Isengard, Místicos de Arkat y LUDO.

A Iván López, Charly, Helena, Borja, Nerea, Lena y Gato en el tablero. A Raquel y Miguel, a Sebas y Meme.

A nuestras familias. A Raquel, Lucas, Marina, Carlos y Alba.



¡HOLA!

Somos Buscalume, una pequeña editorial de juegos de mesa fundada en Ourense en 2021. Hacemos juegos de mesa familiares, bonitos y divertidos.

Síguenos en nuestras redes y entérate de qué andamos haciendo. Además, a veces hacemos sorteos y regalamos cosas...

+INFO



www.buscalume.com



@buscalume



/Buscalume



@Buscalume