



PABLO JIMÉNEZ / MIGUEL BUSTILLO

THE LAST ONE



MARÍA EIRIZ
Traducción: Buscalume



15'



2-6



+8



COMPOÑENTES

99 cartas de números (58 x 88 mm.)



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



OBXECTIVO

Resiste mentres os teus rivais van caendo ao teu redor.

Aguanta ata o final e gañará-la partida.

PREPARACIÓN

Coloca no centro da mesa a carta co signo máis (+) e, xunto a ela, forma unha fila coas dúas cartas co número 0. Nesta fila colocaranse as cartas en sentido ascendente.

Debaixo, coloca a carta co signo menos (-) e, xunto a ela, forma unha fila coas dúas cartas co número 100. Nesta fila colocaranse as cartas en sentido descendente.

Fila +



Fila -



Mazo de roubo



Reparte 10 cartas a cada persoa que vaia xogar e forma o mazo de roubo colocando as cartas sobrantes cara a abaixo.

Decidide quen comeza e o sentido das quendas.

COMO SE XOGA

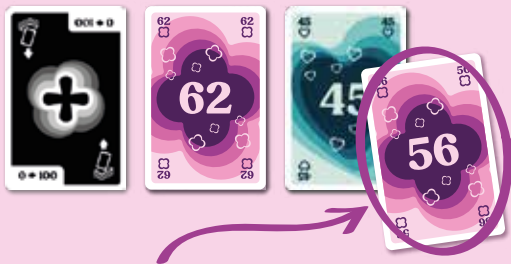
Na túa quenda, xoga unha das túas cartas cara a arriba nun dos 4 espazos de números na zona de xogo, tendo en conta o seguinte:

Se a colocas nun espazo da fila co signo + o número da carta que coloques debe ser maior ó da última carta visible nese espazo.

Se a colocas nun espazo da fila co signo - o número da carta que coloques debe ser menor ó da última carta visible nese espazo.

EFFECTOS DAS FILAS

Se ó colocar a túa carta consigues que as dúas cartas visibles nesa fila sexan da mesma cor, activas un efecto.



A) Efecto da fila +



Rouba a primeira carta do mazo de roubo.

Se a carta que hai debaixo ten o mesmo símbolo no reverso que a que acabas de roubar, rouba outra.

Podes seguir roubando cartas ata que apareza un reverso cun símbolo diferente.

B) Efecto da fila -



Pide á seguinte persoa por orde de quenda a súa carta máis alta ou máis baixa, ti decides.

Esta persoa pode evitar darche a súa carta xogando unha carta da mesma cor na fila -.

Se non pode (ou non quere) facer isto, terá que darche a carta que lle pediches pero, se o fai, o efecto pasará á seguinte persoa por orde de quenda.

Esta persoa, á súa vez, terá que protexerse do efecto ou entregarlle á persoa anterior a carta que lle pida, xa sexa a máis alta ou a máis baixa.

O efecto en cadea continúa ata que alguén non poida (ou non queira) protexerse e entregue unha das súas cartas á persoa anterior.

Por último, despois de entregar a carta deberá xogar a súa quenda.

FINAL DA PARTIDA

Se ó comezar a túa quenda non podes xogar ningunha carta, quedas fóra da partida. Pon as túas cartas cara a abaixo derriba da mesa para indicar que non podes seguir xogando.

Tamén quedarás fóra da partida se na túa quenda xogas a túa última carta e quedas sen cartas na man.

Cando todo o mundo foi eliminado e só queda unha persoa con cartas na man, esa persoa gaña a partida.

Quedastes con ganas de máis? Pois xogade outra! O que temos claro é que non poderedes xogar só unha.

AGRADECEMENTOS

Os autores queremos mostra-lo noso agradecemento aos alumnos do IES Antonio Gaudí (Víctor, Bruno, Nerea, Paula, Águeda, Iván, Claudia, Andrés, Adri, Jimena, Cecilia...).

Á asociación Caballeros Templados, Círculo de Isengard, Místicos de Arkat e LUDO.

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

Ás nosas familias. A Raquel, Lucas, Marina, Carlos e Alba.



OLA!

Somos Buscalume, unha pequena editorial de xogos de mesa fundada en Ourense en 2021. Facemos xogos de mesa familiares, riquiños e divertidos.

Síguenos nas nosas redes e descubre que andamos a facer. Ademais, de cando en vez facemos sorteos e regalamos cousas...

+INFO



www.buscalume.com



@buscalume



/Buscalume



@Buscalume