

Gasp!

Descripción

Gasp! es un juego de cartas caótico y extremadamente interactivo, que usa el mazo básico Decktet, un puñado de marcadores y de 3 a 5 jugadores. Éstos son propensos a jadear con asombro mientras ven como sus fortunas cambian de manos con alarmante frecuencia y rapidez.

Se entrega un marcador del palo dominante tras cada jugada, y el ganador será el primer jugador en conseguir dos marcadores de cada palo.

Componentes

- Mazo básico Decktet A, 2-9 Coronas
- Marcadores, 10 en cada uno de los 6 palos (monta el tuyo propio o consigue el set básico)

Preparación

Se necesita un marcador para la persona que vaya a repartir el resto de marcadores durante cada ronda. Si esta persona es organizada, clasificará los marcadores en pilas ordenadas antes de comenzar el juego, o mejor aún, en boles o contenedores individuales. Si es un vago tendrá todos los marcadores en un gran montón y cogerá el correcto cuando sea necesario. Pero aún, puede comenzar con un gran montón y mezclarlos a lo largo del juego, este tipo de persona debería de evitarse.

El jugador que pueda jadear más alto será el repartidor en la ronda inicial, y entregará 5 cartas a cada jugador. Las cartas se ponen a un lado sin ser vistas como recordatorio durante esta ronda. El número de cartas en un juego a 3 personas es de 3. En el juego a 4, es de 4, y en el juego a 5 es de una carta. El resto del mazo se coloca bocabajo al alcance de todos los jugadores formando una pila para robar.

Desarrollo del juego

Vista general

Cada jugador tira una carta por jugada. La carta más alta que coincida con cualquiera de los palos dominantes gana la jugada y gana un marcador del palo victorioso (más detalles abajo).

Las cartas jugadas puntúan su número, las Coronas puntúan 10 y los ases 1, a menos que se juegue una Corona. En este caso, usurpa la corona, y es la carta más alta, valiendo 11 puntos.

Nota: El as usurpa a la Corona independientemente de que carta se haya sido jugada la primera.

Escoger el palo dominante

Al comenzar la ronda, el jugador a la izquierda del repartidor elige una carta de su mano y la coloca bocarriba enfrente suyo. Entonces elige que palo es el dominante en función de cómo oriente dicha carta. Si la juega normalmente, con el lado estrecho apuntando hacia el centro de la mesa, elige el palo en lo alto de la carta. Si escoge el palo de abajo, debe girar la carta 90 grados, de manera que la parte ancha de la carta apunte hacia el centro de la mesa. Si lidera un as o Corona, obviamente su palo es el líder.

Seguir o usurpar al líder

Continuando en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores escogen una carta de su mano y la añaden a la jugada. Todas las cartas deben coincidir al menos con un palo de la primera carta jugada. Si un jugador no tiene ninguna carta cuyos palos coincidan con la carta líder, tiene que seguir jugando una carta, a pesar de que no tenga oportunidades de llevarse la jugada. La carta líder continúa ganando en la jugada hasta que otra carta de igual o mayor valor sea jugada y que comparta uno de sus palos.

El palo dominante puede ser usurpado por otro jugador que tire una carta superior en el otro palo. Ejemplo: has jugado *El Molino* (8  ) y rotado la carta 90 grados para indicar que el palo dominante serán Hojas. Otro jugador tira *La Oscuridad* (9  ) y

dominar el palo con Olas. (Advertir que no podría haber cambiado el palo a Sierpes en este ejemplo). Los jugadores siguientes pueden luchar por el control de la jugada tanto en Hojas como en Olas a su elección.

Regla de desempate

En caso de empate, la carta que empata (la segunda carta jugada con el mismo valor) se lleva la jugada. Así, si *El Mercader* (9 ) fue jugada tras *La Oscuridad* del ejemplo de arriba, *El Mercader* podría llevarse la jugada y el palo ganador sería Hojas. Igualmente, si los rangos de Hojas y Olas fueron ambas tiradas en esta jugada, el segundo rango jugado se llevaría la jugada.

Puntuar un marcador

1.1 Marcador ganado del suministro general

Cuando se han tirado todas las cartas hay que determinar quién gana y con qué palo. El ganador coge un marcador del palo ganador del suministro general (mirar reglas para las excepciones). Este jugador comenzará en la siguiente jugada. Los marcadores ganados por cada jugador deben ser claramente visibles para el resto de jugadores.

En el ejemplo de arriba, si *La Oscuridad* prevalecía como carta ganadora en la jugada, el jugador se hubiera llevado un marcador de Olas del suministro general. Acaparar marcadores no está permitido porque ningún jugador puede almacenar más de 2 marcadores de un mismo palo.

1.2 Intercambiar un marcador con otro jugador

Para continuar con el ejemplo, si el ganador ya tenía 2 marcadores de Olas, se lleva otro por ganar la jugada, pero debe entregar uno inmediatamente a otro jugador. Si el jugador que lo recibe posee un marcador que el donante necesita, lo toma para sí como intercambio. Este intercambio no puede ser rechazado por la víctima. Sin embargo, si el jugador hubiera tenido 2 marcadores de Olas, hubiera sido inmune a su ataque.

1.3 Entregar un marcador como castigo

De esta manera, los jugadores deberían de estar alerta de los marcadores que posee el resto de jugadores. Continuando con el ejemplo, supongamos que dos rivales tienen 2 marcadores de Olas, y el tercer rival tiene uno de Luna. El jugador que tiró *La Oscuridad* ya tiene 2 marcadores de Luna y de Olas en su poder. Todavía tiene que entregar el marcador de Ola ganado en esta jugada al tercer rival y no se llevaría nada a cambio. Tendría que habérselo pensado antes de bajar a la mesa ese 9!

1.4 Devolver un marcador al suministro

Pero aún, si quien tiró *La Oscuridad* gana la jugada y todos los jugadores (incluido él mismo) ya tienen 2 marcadores de Olas, tiene que devolver un marcador de Olas al suministro como castigo! Este peligro se acrecienta cuánto más se aproxima el final del juego.

1.5 Reglas para puntuar ases y Coronas

Si un as es la carta que gana la jugada, el jugador que la tiró añade sal a la herida y coge un marcador del jugador que tiró una Corona. Si el jugador que tiró la Corona no tiene marcadores de dicho palo, el ganador lo coge del suministro.

Vuelta de tuerca, si el jugador del as gana la jugada pero ya tiene en su poder 2 marcadores del palo, debe entregar uno de los marcadores al jugador de la Corona (como en la regla 1.3). Si ambos jugadores, del as y Corona ya tienen 2 marcadores de dicho palo, el jugador del as debe devolver uno de sus marcadores al suministro (como en la regla 1.4). Este tipo de situaciones puede darse muy a menudo si los jugadores acaparan en sus manos ases y Coronas hasta el final de la ronda.

Nueva jugada y fin de ronda

Después de que se haya puntuado la jugada, las cartas se colocan a un lado bocabajo en la pila de descartes y todos (comenzando por el ganador y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj) roban una carta para tener en su mano 5. Cuando todas las cartas han sido robadas del mazo, el juego continúa hasta que todas las cartas hayan sido jugadas.

Si no se ha dado la condición de victoria, el nuevo repartidor será el jugador a la izquierda del antiguo repartidor y barajará todas las cartas, incluidas las de recordatorio. El primer jugador en la nueva ronda será el jugador a la izquierda del nuevo repartidor.

Fin del juego

Cuando un jugador acumula 6 marcadores de cada uno de los 6 palos el juego finaliza inmediatamente y dicho jugador es proclamado vencedor.

Juego por parejas

Gasp! puede ser jugado por parejas, los jugadores del mismo equipo han de sentarse uno frente a otro a un lado de la mesa. El equipo ganador será el primero en conseguir 2 marcadores en cada uno de los 6 palos.

Las reglas se ajustan según lo siguiente: el jugador inicial no declara palo dominante. Los marcadores los almacena un jugador por cada equipo. Ningún equipo puede almacenar más de 2 marcadores del mismo palo. Las reglas para el intercambio de marcadores siguen igual que en el juego estándar. De esta manera, si ambos equipos tienen 2 marcadores del mismo palo y un equipo gana una jugada en ese palo, son castigados entregando al suministro un marcador de dicho palo.

El valor de los puntos de las cartas jugadas por el compañero puede ser sumado conjuntamente si comparten palo una con la otra y en común con la carta inicial. El equipo ganador se lleva un marcador en el palo que puntuó.

Ejemplo: *El Autor* (2  ) es la primera carta. El primer jugador del equipo B juega *El Pacto* (9  ) y lidera en Lunas. La pareja de *El Autor* juega *El Traidor* (8  ) y toma el control de la jugada de nuevo para el equipo A, pero en Nudos. El compañero de *Pacto* juega *El Castillo* (7  ) que era la única carta en su mano que podía seguir el palo de *El Autor*. El equipo A gana la jugada con 10 puntos y se lleva un marcador en Nudos. Quien jugó *El Traidor* comienza la siguiente jugada.

Un as puntúa 1 salvo que su correspondiente Corona esté en juego. Si la pareja juega el as y su correspondiente Corona, suman 21 puntos y ganan la jugada. Roban un marcador del suministro. Si el as y la Corona fueron jugados por miembros de diferentes equipos la Corona puntúa 10 y el as 11. Si el equipo del as tiene más puntos que el de la Corona, cogen un marcador del equipo que jugó la corona, tal y como se describe en el apartado 1.5.

La regla de desempate permanece igual, llevándose la jugada el equipo que jugó la carta que propició el empate.

La siguiente jugada la comenzará el jugador que hubiera tirado la carta más alta en el palo ganador. Si ambos jugadores tiran una carta del mismo rango y ganan la jugada, el marcador se lo lleva quien tirara la segunda carta, y comenzaría también la siguiente jugada.

Ejemplo: *El Autor* (2  ) es la primera carta. El primer jugador del equipo B juega *El Pacto* (9  ) y lidera en Lunas. El compañero del equipo A juega *El Castillo* (7  ) que empata a 9's y les pone en cabeza en Nudos. El compañero del equipo B juega *El Mercader* (9  ) que empata a 9's llevándose la victoria para el equipo B. El equipo B se lleva un marcador en Nudos y el jugador que tiró *El Mercader* comenzará la siguiente ronda.

Trasfondo

A diferencia de los Cuatro Tribunales (que tardaron una eternidad), este juego salió de repente con el matiz de que se había creado totalmente en mi cabeza. El detalle de intercambiar marcadores me vino durante el primer playtesting y el juego ya estaba hecho. Unos días más tarde añadí la variante por parejas, que creo que le confiere un mayor carácter al juego. Pruébalo de ambas maneras!

El título, como los otros en mi Trilogía de Marcadores Decktet son guiños a cierta música con la que disfruto. No soy particularmente experto en títulos o temática, así que miro en mi biblioteca de Itunes en busca de inspiración.

"Gasp" es el título de una melodía de la última colaboración entre Robert Fripp y Brian Eno: The Cotswold Gnomes, un título que pensé que encajaba con el juego bastante bien.