

GITSTER

¡más guay, más genial y con más gambling!!



¿QUÉ ES ESTO? 🎶

GITSTER es una variación del famoso juego de ordenar canciones en orden cronológico, pero aquí las **fichas** marcan mucho más el ritmo. En esta versión, las **apuestas** y los **robos de cartas** no son meros featuring olvidables, ¡son el artista principal! 🎤

¿QUÉ SE NECESITA PARA JUGAR? 🎲

- Juego base (cartas + fichas + app) 🎵
- Una moneda o similar que será el **Marcador de Prioridad de Apuestas** 💰
- (Opcional pero recomendado) Un altavoz 🔊

1) OBJETIVO

Construir tu línea temporal (Timeline) colocando canciones en **ORDEN CRONOLÓGICO** (antes/después) 

Gana quien termine la partida con **15 cartas** en su Timeline 

(El año exacto NO hace falta para colocar; solo sirve para ganar fichas)

2) PREPARACIÓN

- Colocad el mazo en el centro. Cada jugador comienza con **1 carta inicial** en su Timeline (boca arriba) 
- ¿Quién es el primer DJ? 

Mirad el año de vuestra carta inicial de la Timeline. Empieza el jugador que tenga la canción **MÁS ANTIGUA** 

EMPATE - Los empatados roban una carta extra (**no cuenta para la Timeline, se descarta**). Gana aquel que tenga la canción **MÁS RECIENTE** 

- El jugador a la derecha del primer DJ comenzará teniendo el **Marcador de Prioridad de Apuestas** 
- Todos los jugadores reciben **3 fichas de apuesta**  -

LÍMITE - NO SE PUEDEN ACUMULAR MÁS DE 10 FICHAS

Pronto comprobaréis que en el GITSTER se obtienen fichas mucho más rápido que de costumbre, así que atreveis a apostar y a dar rienda suelta a vuestra ludopatía 

3) TURNO DEL DJ

El DJ toma una carta del mazo (boca abajo), escanea la canción y decide qué va a hacer:

- A) **Jugar normal.**  Escucha la canción, la coloca **BOCA ABAJO** en su Timeline, e intenta adivinar **título, año y artista(s)**

RITMO - La canción se puede escuchar **HASTA EL ESTRIBILLO** (incluido), nada de escucharla entera 

- B) **RE-ROLL.**  **UNA VEZ POR TURNO**, el DJ puede pagar 1 ficha para descartar la carta escaneada y tomar una nueva carta del mazo

- C) **Comprar la carta.**  Pagando un ~~exorbitante~~ módico precio, el DJ puede dar la vuelta a la carta y colocarla en el sitio correcto de su Timeline. Evidentemente, en ese turno **NO HABRÁ RONDA DE APUESTAS**. La primera carta que compre un jugador le costará 5 fichas, la segunda 6, la tercera 7, etc. 

PREVENCIÓN DE SNOWBALL - El (o los) jugadores que tenga(n) más cartas **NO PUEDE(N) REALIZAR COMPRAR CARTAS** 

4) RONDA DE APUESTAS 🎰

¡Se acabó el pelearse por quién ha dicho GITSTER primero, quién ha gritado más, quién se pone de portero porque el balón es suyo y si no le dejamos se vuelve a su casa y se lo lleva y blah, blah, blah! Aquí somos adictos al juego jugadores文明izados y, como tales, seguimos un orden dictado por el **Marcador de Prioridad de Apuestas** 📊

El Marcador de Prioridad de Apuestas indica quién empieza la ronda de apuestas en cada turno Comienza a la derecha del primer DJ y, al final de cada turno, se mueve **1 posición a la derecha ➡** Además, cuando vuelve el turno al **primer DJ** (se completa una ronda), el Marcador se mueve **1 posición extra (2 posiciones)** a la derecha en total) ⏪ ⏪

En sentido **ANTIHORARIO** (hacia la derecha), los jugadores pueden decidir si pasar 🤷 o si apostar 1 ficha (contra la banca) a UNA SOLA de las siguientes categorías: **Orden Cronológico, Título, Artista(s) O Año Exacto**

PROHIBIDO REPETIR – Si un jugador anterior a ti (DJ incluido) ya ha apostado a una Zona de la Timeline (Orden Cronológico) a la que tú querías apostar o ha dicho un Título, Artista(s) o Año Exacto con el que tú querías apostar; pasas o apuestas a otra cosa. Resumiendo, TE JODES Y BAILAS (nunca mejor dicho) 🤦

VARIOUS ARTISTS – A la hora de apostar a Artista(s), se puede nombrar a uno o a varios (para quitarle posibilidades de ganar ficha a los jugadores que van detrás de ti) 🤷 Independientemente de si aciertas uno o varios artistas, **sólo se gana 1 ficha**; pero si nombras a varios artistas **Y FALLAS UNO, PIERDES LA APUESTA** 💀

5) RESOLUCIÓN DEL TURNO Y PAGOS DE APUESTAS 💸

Una vez han apostado todos los jugadores que no son el DJ, ya se puede dar la vuelta a la carta:

- Si el DJ la colocó bien en su Timeline, se la queda 👍
- En caso contrario, se descarta, SALVO que alguien hubiese apostado al **Orden Cronológico** y haya acertado, en cuyo caso la coloca en el lugar correspondiente de su propia Timeline 🎉

A continuación, siguiendo el orden de las apuestas (y empezando por el DJ), se cobran/pagan las fichas correspondientes:

- Para el DJ: +1 si acertó Artista, +1 si acertó Título y +1 si acertó Año (máximo + 3) 💰 💰 💰
- Para el resto de jugadores (apuestas contra la banca):
 - Si has acertado tu apuesta, cogenes 1 ficha de la caja (+1) 😊
 - Si has fallado tu apuesta, dejas 1 ficha en la caja (-1) 😞
 - Si has pasado (no has apostado), eres un cagao y te quedas igual 💩

¡RECORDAD EL LÍMITE MÁXIMO DE 10 FICHAS!

6) FIN DE LA PARTIDA 🎖

Cuando alguien llegue a **15 cartas en su Timeline** NO se acaba la partida 🤷

Se termina al **final de la ronda completa** (para que todos tengan el mismo número de turnos) ⏱

EMPATE – Gana quien tenga más fichas 💰 💰 💰 💰 💰 💰 💰 💰 💰 💰

EMPATE A FICHAS 🤯 – Si sigue el empate: **MUERTE SÚBITA** 💀

Los empatados juegan 1 turno cada uno (en el orden normal) y gana el primero que consiga +1 carta (SIN COMPRAR). Si ambos la consiguen en la misma ronda: gana quien termine con más fichas.

CHEATSHEET (RECORDATORIO) 🧠

- Empieza el de la canción más antigua y el Marcador de Prioridad de Apuestas empieza a su derecha ➡
- Fichas iniciales: 3 💰 💰 💰 | Límite de fichas: 10 💰 💰 💰 💰 💰 💰 💰 💰 💰 💰
- La canción se puede escuchar hasta el estribillo (incluido) ⏲
- Re-roll: cuesta 1 ficha y se puede hacer sólo una vez por turno 🎲
- Coste de comprar cartas: 5 / 6 / 7... y NO SE PUEDE COMPRAR si vas primero (ni empatado primero) 💸 🤑 ➔
- Apuestas en orden y en sentido antihorario (a la derecha): 1 ficha, 1 categoría, y sin repetir elección ➔ 🚫
- Si fallas (al menos) un artista, pierdes la apuesta 💀
- El puesto de DJ rota a la derecha al acabar un turno ➡
- El Marcador de Prioridad de Apuestas rota uno (o más) puestos en sentido antihorario ➡ ➡
- Se gana al llegar a 15 cartas en la Timeline AL FINAL DE LA RONDA ⏱

FUCK (Frequently Usked CKuestions) 🧑

¿Para cuántos jugadores es? ¿Se puede jugar en equipos?

GITSTER es un juego pensado para 4-7 jugadores 🚶🚶🚶🚶 + 🚶🚶🚶🚶

Pero tranquilidad Míster Sociable / Miss Popularidad 😊, que si sois +8 jugadores, podéis jugar en equipos, aunque tendréis que consensuar las decisiones de la Timeline y de las Apuestas 💪

- 8 jugadores = 4 parejas 👤👤👤👤
- 9 jugadores = 3 tríos 👤👤👤 ó 3 parejas + 1 trío 👤👤👤👤👤
- 10 jugadores = 5 parejas 👤👤👤👤👤
- 11 jugadores = 3 tríos + 1 pareja 👤👤👤👤👤
- 12 jugadores = 4 tríos 👤👤👤👤👤

Y no os ponemos más ejemplos porque creemos que lo habéis pillado (y porque sabemos que nadie tiene más de 12 amigos, tampoco os flipéis tanto)

¿Para qué sirve comprar cartas?

Comprar cartas es una forma de gastar las fichas de apuesta que has conseguido 💰

⚠ ¡Recuerda que no puedes acumular más de 10! 💰💰

Además, esto es un mecanismo que te permite alcanzar a los jugadores más aventajados de la partida si no te ha ido muy bien y te has quedado atrás 📈🚀