

Nombre: CAIRON.

Autor: Mateo Saldivar.

Arte: Camila Calguera y Mateo Saldivar

Público que va dirigido: Jugadores casuales de 8 años en adelante.

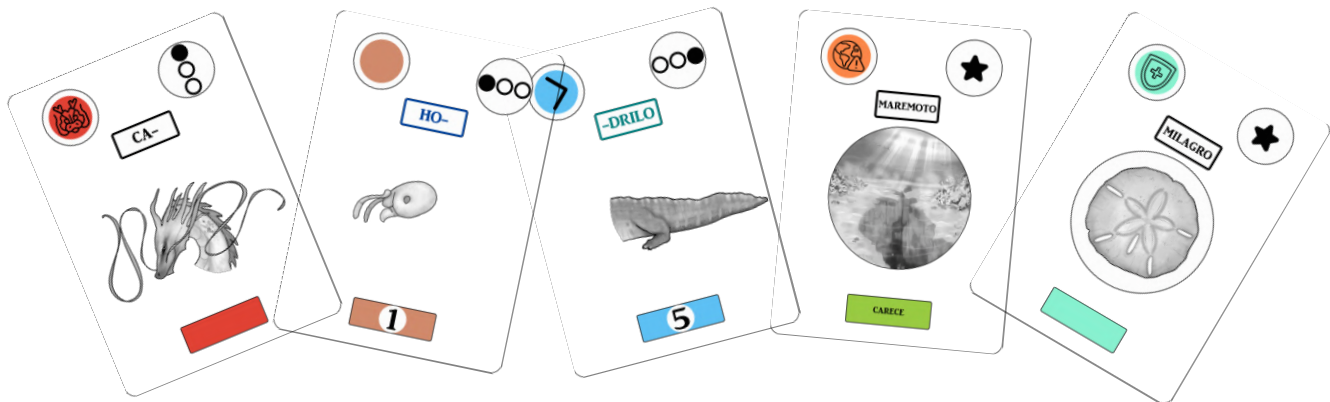
Número de jugadores: 2 a 6.

Duración aproximada: 30 minutos.

Contenido: 110 cartas de juego, 4 tarjetas de referencia y 1 instructivo.

RESUMEN:

Cairon es un juego de cartas transparentes donde el objetivo es construir criaturas combinando diferentes partes de animales para obtener la mayor cantidad de puntos. A lo largo de la partida, los jugadores podrán usar los efectos de sus criaturas, desastres naturales y cartas de protección para sabotear a sus rivales o defender sus creaciones. El juego termina cuando un jugador completa al dragón Cairon o cuando se agotan las cartas, y el jugador con más puntos se proclama vencedor.



TU MISIÓN:

En un tiempo olvidado, los antiguos dioses libraron una guerra que dejó a los animales del mundo separados en piezas. Ahora, estas partes están dispersas y el equilibrio debe ser restaurado. Como uno de los nuevos dioses, tu misión es ensamblar criaturas, desatar su poder y superar a tus rivales en la lucha por la supremacía.

Usando tus poderes divinos, puedes desatar desastres naturales contra las creaciones de tus oponentes y proteger las tuyas con milagros y prodigios.

Mientras las criaturas toman forma, el dragón Cairon, símbolo de poder absoluto, obtendrá fuerza de cada fragmento presente en el campo. Cuando recupere su forma completa, la creación llegará a su fin y la guerra concluirá.

El dios que acumule más puntos al final será proclamado como el soberano supremo de este renacido mundo.

PREPARACIÓN:

- 1 Baraja el mazo de 110 cartas y reparte 5 cartas a cada jugador.
- 2 Para determinar quién comienza, cada jugador saca una carta adicional del mazo. El jugador con la carta de mayor puntuación será el primero en jugar. En caso de empate, se siguen sacando cartas hasta que un jugador obtenga la de mayor valor.
- 3 El juego se desarrollará en sentido horario.
- 4 Una vez determinado el jugador inicial, devuelve las cartas usadas para la selección del turno al mazo, barájalo nuevamente y comienza la partida.

COMO JUGAR:

El objetivo del juego es armar criaturas usando las cartas en tu mano para obtener la mayor cantidad de puntos. Destruye las criaturas de tus oponentes con desastres y protege las tuyas con milagros y prodigios.

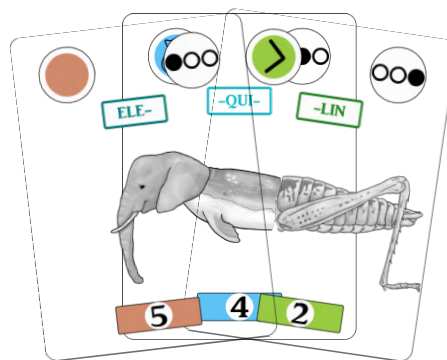
Durante tu turno, tienes la opción de realizar un máximo de tres acciones distintas. Cada acción puede ser una de las siguientes:

- **Colocar una carta:** Puedes jugar una carta de tu mano en el campo, ya sea una parte de animal o un desastre natural.
- **Intercambiar partes entre criaturas:** Tienes la opción de intercambiar partes entre tus criaturas que ya estén completas en el campo. Los efectos de las criaturas no se activarán nuevamente. Solo puedes intercambiar partes que ya estén colocadas en las criaturas; no está permitido añadir nuevas partes desde tu mano.

Puedes elegir colocar una carta, intercambiar una parte de criatura o combinar ambas acciones, siempre y cuando no excedas un total de tres acciones por turno. Por ejemplo, podrías colocar dos cartas y luego hacer un intercambio, o podrías hacer tres intercambios, etc., siempre y cuando el número total de acciones no exceda tres.

No estás obligado a hacer tres movimientos; puedes optar por uno o dos. En situaciones donde no puedas jugar cartas de tu mano o prefieras no hacerlo, puedes descartar dos cartas de tu mano y robar dos nuevas. Esto finaliza tu turno.

Las partes de animal tienen un atributo elemental, que indica la vulnerabilidad o resistencia de la criatura ante ciertos desastres. Esto se representa con un rectángulo de color en la carta: café para tierra ●, azul para agua ●, verde para aire ●. Un número sobre este rectángulo indica el número de puntos de la carta, que se sumará a la puntuación del jugador al final del juego.

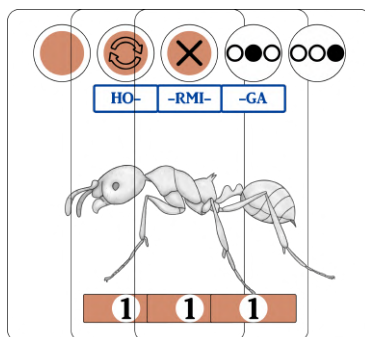
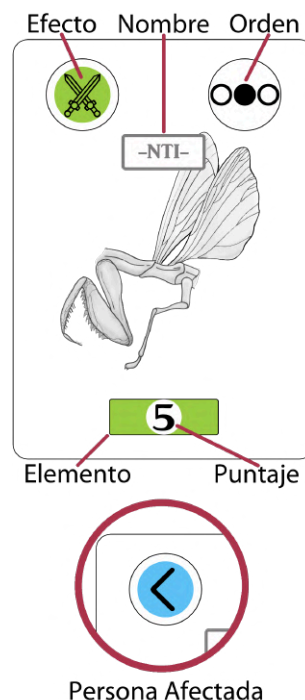


Para ensamblar una criatura, debes seguir un cierto orden representado por círculos oscuros y claros: Cabeza (●○○), Cuerpo (○○●) y Cola (○○●). Debes adherirte a este orden al ensamblar las criaturas. Un cuerpo no puede existir sin una cabeza conectada, y una cola no puede existir sin un cuerpo conectado. Completar una criatura activa un efecto. Sin embargo, el montaje de las criaturas puede ocurrir en varios turnos y los jugadores pueden tener varias criaturas incompletas en el campo.




Milagros/Prodigios se pueden usar en cualquier momento, incluso si no es tu turno, después de que se active un desastre o efecto. Puedes usar un Milagro para proteger a tus criaturas o un Prodigio para anular efectos. Las cartas descartadas, como criaturas destruidas, desastres naturales, Milagros y Prodigios, se retiran del juego durante el resto de la partida.

TIPOS DE CARTAS:

Partes de Animal (90 cartas): Úsalas para ensamblar criaturas. Cada carta tiene un elemento y un valor de puntos. Al terminar una criatura (Cabeza, Cuerpo y Cola), se activa un efecto inmediatamente. La carta de Cuerpo lleva el efecto, representado en la parte superior izquierda de la carta, y la carta de Cola muestra una flecha que indica el jugador afectado por el efecto. Por ejemplo, un símbolo de espadas y una flecha hacia la derecha significan que tú y el jugador a tu derecha compararan sus criaturas con mayor puntuación en el campo, y la que tenga la puntuación más baja se destruye.



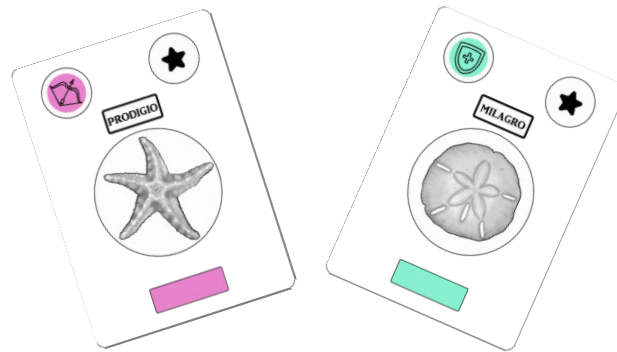
Efectos:

-  **Combate:** Compara tu criatura de mayor puntaje con la de mayor puntaje de tu oponente, destruye la del menor puntaje, si empatan, las dos se destruyen.
-  **Intercambio:** Cambia una de tus criaturas completas o incompletas con una de tu oponente, tú eliges las criaturas a intercambiar.
-  **Robo:** Roba una criatura de tu elección completa o incompleta de tu oponente.

Si la persona afectada no tiene criaturas completas o incompletas en juego, no se activan los efectos.

Milagros ● (4 cartas): Estas cartas pueden proteger a todas tus criaturas de un desastre natural o combate. Cuando hay un empate en los combates, el milagro salva a tu criatura, pero no a la de tu oponente.

Prodigios ● (4 cartas): Estas cartas anulan el efecto de una criatura ensamblada.



Después de usar las cartas de Milagros o Prodigios, estas deben descartarse y, al final del turno del jugador en curso, cada jugador debe robar una nueva carta de la baraja para volver a tener cinco en su mano.

El orden para robar cartas comienza con el jugador que acaba de terminar su turno y continúa en dirección horaria hasta que todos los jugadores hayan recuperado su mano de cinco cartas.

Desastres Naturales (6 cartas):

Los desastres naturales se dividen en dos tipos: globales y locales.

Desastres globales ●: Estos desastres afectan a todas las criaturas en juego que carezcan del elemento del desastre. Por ejemplo, si juegas un desastre global como Maremoto, destruirás todas las criaturas, completas e incompletas, que carezcan de al menos una pieza de aire ●. Esto incluye a tus propias criaturas.



Desastres locales 🟡: Los desastres locales afectan únicamente a las criaturas de un jugador específico que posean el elemento del desastre. Por ejemplo, si juegas un desastre local como Tormenta, puedes elegir a cualquier jugador y destruir todas sus criaturas, completas o incompletas, que contengan al menos una pieza de aire 🟢 en sus partes. Tú decides a qué jugador atacar.



Después de utilizar un desastre, colócalo en la pila de descarte.

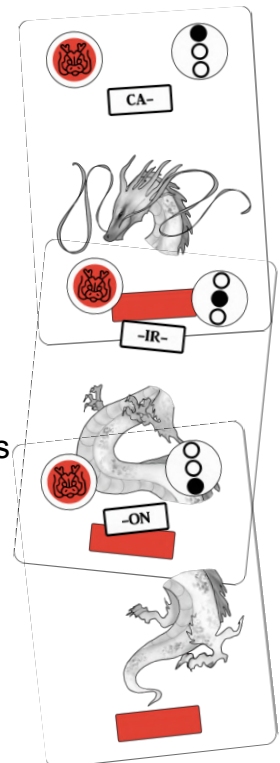
Dragón 🔴 (6 cartas): Completar el dragón termina el juego inmediatamente. Los dragones pueden ser robados e intercambiados, pero no pueden ser destruidos, no participan en los combates, ni se consideran en ellos.

Las cartas del dragón son las **únicas** que pueden colocarse en cualquier orden, no necesariamente en la secuencia cabeza, cuerpo y cola.

Las partes del dragón solo pueden unirse entre sí, no con partes de otros animales.

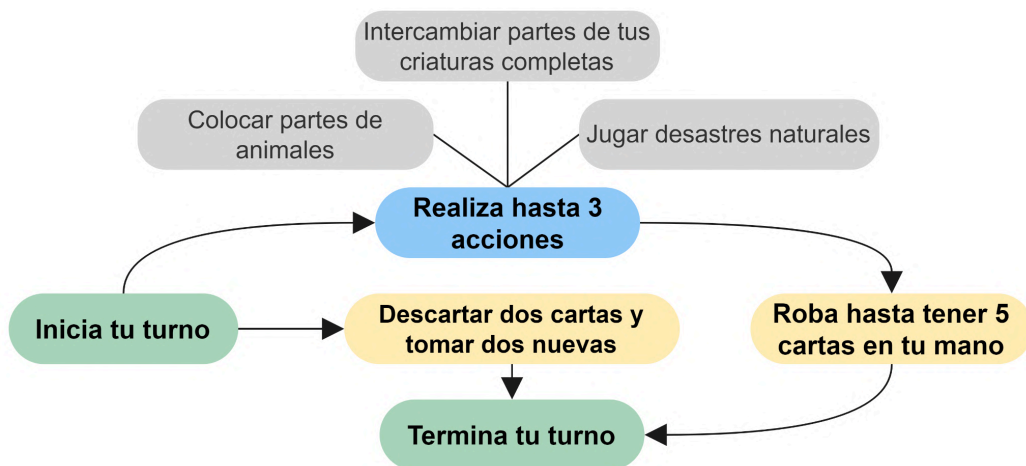
Un dragón completo tiene un valor igual a la cantidad de cartas activas en el juego de todos los jugadores, incluyendo tanto partes de animales completas como incompletas. Las cartas en el mazo, descartadas o en las manos de los jugadores no afectan el valor del dragón.

Un dragón incompleto no tiene valor en puntos.



ESTRUCTURA DEL TURNO:

En tu turno, realiza hasta tres acciones, completa criaturas para activar efectos y al final de tu turno, roba cartas hasta tener 5 en tu mano. Los Milagros/Prodigios se pueden usar en cualquier momento después de que se active un desastre o efecto, al usarlas toma una carta para volver a tener 5 en tu mano.



CÓMO GANAR EL JUEGO:

El juego puede terminar de dos maneras:

- Un jugador completa el dragón, terminando el juego instantáneamente.
- El mazo se queda sin cartas. Juega una última ronda.

Cuenta los puntos de tus cartas en juego. Todas las cartas en el campo cuentan para la puntuación final, independientemente de si la criatura está completa o no.

El jugador que acumule la mayor cantidad de puntos será el ganador.

¿Prefieren juegos largos? Como regla opcional pueden volver a meter las cartas desechadas al mazo y continuar hasta que se arme el dragón.

A QUIEN AFECTA TU CRIATURA:

Estos son los iconos que aparecen en las cartas cola (○○●) indican a quién afecta tu criatura:



La persona a tu izquierda



El efecto de esta criatura no se activa



La persona a tu derecha



Tú eliges a quien afectara tu criatura

SÍMBOLOS:



Combate: Compara tu criatura de mayor puntaje con la de mayor puntaje de tu oponente, destruye la del menor puntaje, si empatan, las dos se destruyen.



Intercambio: Cambia una de tus criaturas completas o incompletas con una de tu oponente, tú eliges las criaturas a intercambiar, si no tiene, no ocurre nada.



Robo: Roba una criatura de tu elección completa o incompleta de tu oponente.



Milagro: Protege a todas tus criaturas de un desastre natural o combate.



Prodigio: Anula el efecto de una criatura ensamblada.



Desastre local: Destruye todas las criaturas de un jugador de tu elección que contienen el elemento de la carta de desastre.

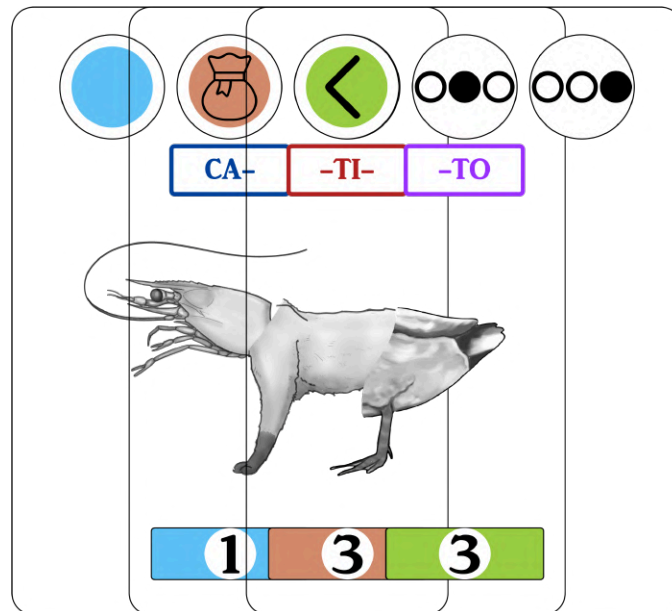


Desastre global: Destruye todas las criaturas de todos los jugadores (incluyendo a quien juega esta carta) que carecen del elemento de la carta de desastre.



Dragón: Completar el dragón termina el juego inmediatamente.

EJEMPLO:



¡Al ensamblar al fantástico *Catito*, puedes robarle una criatura completa o incompleta de tu elección al jugador a tu izquierda!

El *Catito* tiene un valor de 7 puntos (1 punto de la cabeza + 3 puntos del cuerpo + 3 puntos de la cola). Este puntaje se usa en los combates y al final del juego.

Esta criatura tiene los elementos de agua, tierra y aire, lo que define a qué desastres naturales es resistente y a cuáles es vulnerable. Gracias a esto, está muy bien preparada para enfrentar desastres globales, ya que estos solo afectan a criaturas que carecen de algún elemento, y *Catito* los tiene todos. Sin embargo, eso también la hace muy vulnerable a desastres locales, que afectan a quienes poseen el elemento del desastre.

Descubre la magia de Cairon con sus 90 partes de animales. Podrás construir hasta 27,000 criaturas diferentes y cada una de ellas será única y emocionante ¡Arma tu estrategia y diviértete con Cairon!

CAIRON[®]

Versión de instructivo: 11.10-03