

**By Atoky** 

Un juego rápido de estrategia matemática donde cada carta puede cambiar tu destino.

#### Contenido del mazo

**+-**\*÷

118 cartas con distintos efectos

**+− ×**÷ Cartas con
valores (+, -, ×, ÷)
y cartas
especiales.

#### Objetivo del juego

Mantener la mayor cantidad de puntos posible. Pierde quien llegue a 0 puntos. Gana quien tenga más puntos al final de la partida.

#### **Preparación**

Cada jugador comienza con X puntos (por ejemplo, 12 o 18).

Baraja el mazo.

Reparte 5 cartas a cada jugador.

El resto forma el mazo de robo.

El primer jugador se elige al azar.

### Turno de juego

👥 Roba una carta.

Juega una carta de tu mano (opcional).

Aplica su efecto según la carta.

Finaliza tu turno (máximo 7 cartas en mano By Atoky



**+1, +2, +3:** Suma puntos a tu total.



**−1, −2, −3:** Resta puntos al oponente.



**×2, ×3:** Multiplica tus puntos.



÷2, ÷3: Divide los puntos del oponente (redondeando hacia abajo).



Intercambio de puntos:

Cambia tu total de puntos por el del oponente.



**Protección:** Anula el próximo efecto negativo que te lancen.

**By Atoky** 



**Doble turno:** Juega dos veces seguidas (Debe jugarse junto a otra carta).



**Anular:** Cancela la última carta jugada.



Cambio de signo: Convierte una suma en resta o viceversa (Debe jugarse junto a una carta numérica).



Robar puntos: Quita 3 puntos al oponente y los ganas tú.



**Bloqueo:** El oponente pierde su próximo turno.



**Reinicio parcial:** Ambos reducen su total a la mitad.



**Descartar:** Ambos descartan 1 carta al azar.

#### Turno de juego

- Puedes cambiar la cantidad de puntos iniciales para partidas más largas o rápidas.
- Se recomienda usar un puntaje inicial que sea divisible entre 2 y 3 o multiplo de 6 (6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60)
- Ideal para 2 jugadores, pero puedes adaptarlo para 3 o más con pequeñas modificaciones (como repartir menos cartas).

#### **Cantidad de cartas**



# **By Atoky**