

REGLAS DE JUEGO



B



A



C



A



N

Si estás leyendo esto es porque tienes en tu posesión un mazo de Bacan.

Bacan es un juego de agilidad, velocidad, memoria y concentración, cuyas reglas se transmiten tradicionalmente de boca en boca. Por eso, se espera que quien te haya introducido al mundo Bacan también te enseñe a jugarlo.

Este documento fue realizado para quitar dudas y terminar de clarificar los términos de juego.

ÍNDICE

Objetivo	01
Componentes	02
Valor de las cartas	03
Preparación de la partida	04
Inicio de juego	05
Cantar Bacan	06
Cartas con poderes	07
Formas de descarte	09
Super Bacan	10
Condimentos Extra	10
Resumen	11
Aclaración	11





OBJETIVO

El objetivo es descartar cartas de tu mano y mantener el puntaje más bajo posible.

Cuando un jugador alcanza el límite de puntos, queda eliminado.

Gana la última persona que quede en juego.

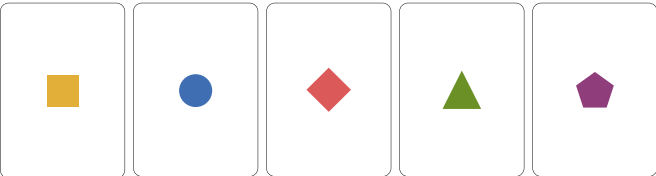
Duración de las partidas

	Partida normal	150 puntos
	Partida intermedia	100 puntos
	Partida rápida	50 puntos
	Partida personalizada	El límite que el grupo decida

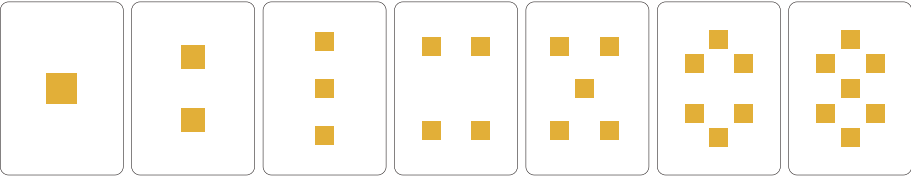
COMPONENTES

El mazo de Bacan contiene 58 cartas, que se dividen en 5 palos. Cada palo tiene 7 cartas de número (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7) y 4 de poder (Carta Secreto, Carta Espía, Carta Intercambio, Carta +1). Además hay 3 comodines.

Palos

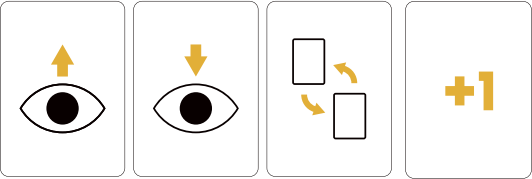


Números



1 x color

Poderes



1 x palo

Comodin

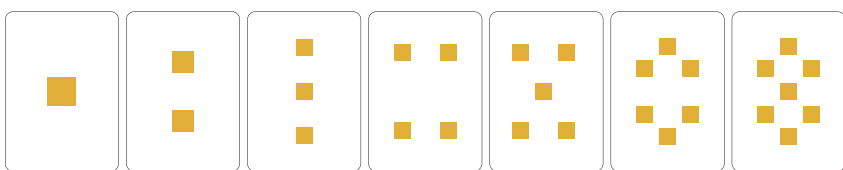


x3

VALOR DE LAS CARTAS

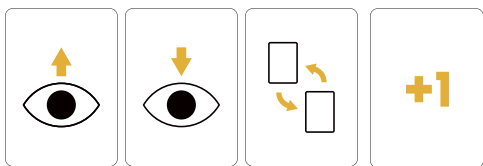
Este es el valor que se utiliza al sumar los puntos de las cartas que están en tu mano al cantar Bacan.

Números



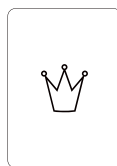
Cartas del 1 al 7 : Valen su número

Podere



10 puntos

Comodín



-1 punto

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. El dueño del mazo reparte 4 cartas a cada jugador, hacia la derecha. El rol de repartidor rotará hacia la derecha en cada nueva ronda.
2. Cada jugador coloca sus cartas boca abajo, una al lado de la otra, sin mirarlas.
3. Luego se coloca el mazo restante en el centro al alcance de todos.
4. Las cartas no se podrán cambiar de posición a partir de este momento.

INICIO DEL JUEGO

1. Quien repartió decide cuántas cartas de su mano (0 a 4) verán todos los jugadores.
2. Todos los jugadores observan esas cartas y luego deben recordarlas.
3. El juego comienza con la persona a la derecha de quien repartió.

Turno del jugador:

- ▲ Roba una carta del mazo.
- La observa en secreto.
- Decide:
 - Cambiarla por una carta de su mano. Coloca la nueva carta en el lugar de la que va a descartar, y la que descarta boca arriba en un nuevo mazo en el centro de la mesa: el de descarte.
 - Descartarla directamente, sin cambiar ninguna carta.

A partir de la segunda ronda:

- ▲ Puede robar una carta del mazo o tomar la carta superior del descarte.
- Luego, debe descartar una carta.

Si el mazo se agota:

- Se toman todas las cartas del descarte, se mezclan, y con ellas se forma un nuevo mazo.

El juego sigue hasta que alguien cante “Bacan”.

CANTAR BACAN

Un jugador puede cantar “Bacan” antes de comenzar su turno.

1. Todos revelan sus cartas.
2. Se suman los puntos.
3. Se comprueba si el jugador que cantó cumple la condición:
Tener 5 puntos o menos.

Resultados posibles:

- ▲ **Bacan exitoso:** Si tiene el puntaje más bajo, se le restan 5 puntos. Si ya está en 0, su puntaje pasa a -5.
- **Bacan fallido:** Si tiene más de 5 puntos, toma una carta castigo del mazo y la suma a su puntaje.
- **Empate o superado:** Si alguien iguala o mejora su puntaje, todos suman normalmente.

Después de cantar Bacan y sumar los puntos, comienza una nueva ronda.

Se vuelven a repartir 4 cartas a cada jugador, se coloca el mazo en el centro, y se reinicia el turno con las mismas reglas. El jugador que reparte es el que está a la derecha de quien repartió en la ronda anterior.

El juego continúa. Se irán eliminando los jugadores que alcancen el límite de puntos establecido para la partida y quien quede en juego al finalizar será el ganador.

El puntaje es acumulativo ronda a ronda y debe llevarse en un registro.

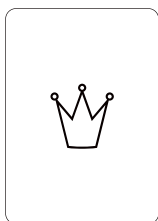
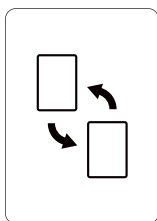
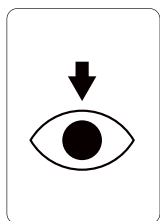
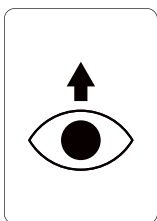
CARTAS CON PODERES

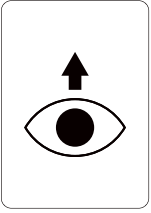
Estas cartas sólo tienen efecto si se usan inmediatamente al ser robadas del mazo. Al ser utilizadas su poder se desvanece y valen 10 puntos.

No cuentan con su poder si son cartas que están en el descarte o dentro de la mano del jugador. Esta regla no es válida para el Comodín.

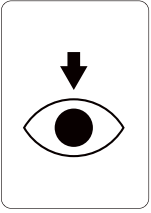
Para usar una carta con poder:

1. Roba la carta del mazo.
2. Decide en ese momento si quieres usar su poder.
3. Si la usas, descarta la carta y aplica el efecto.
4. Si no, puedes quedártela como carta normal (vale 10 puntos).

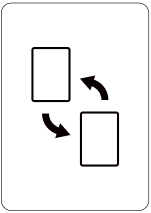




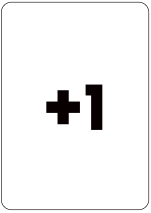
Carta Secreto - Mira una de tus cartas.



Carta Espía - Mira una carta de otro jugador.

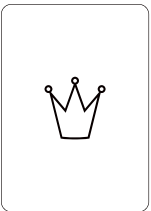


Carta Intercambio - Intercambia dos cartas entre cualquier jugador (incluyéndote).



Carta +1 - Otro jugador a tu elección roba una carta del mazo y la añade a su mano sin verla.

Comodín



- Puede imitar cualquiera de los poderes anteriores.
- O puede guardarse como una carta con valor -1.
- Si se usa como poder, su efecto desaparece y puede ser tomada del descarte como carta -1 por otro jugador.

FORMAS DE DESCARTE

- ▲ **Descarte regular:** Al robar una carta, puedes cambiarla por una carta de tu mano y descartar la que reemplazaste.
- **Espejo:** Si tienes una carta con el mismo valor que la del descarte, puedes descartarla inmediatamente. Si hay varios jugadores con una carta del mismo valor, solo se la podrá descartar quien sea más rápido y apoye primero la carta en el descarte. Este jugador se quedará con una carta menos en su mano.
- **Autoespejo:** Si descartas una carta por descarte regular y tienes otra igual, puedes descartarla también.
- ◆ **Espejo ajeno:** Si crees conocer una carta de otro jugador, puedes robársela para espejar. Luego le entregas una carta tuya (a elección).

Mientras que la carta a espejar siga activa en la pila de descartes cualquier jugador puede espejar.

- ! **Penalización por espejo incorrecto:**
 - Si la carta no coincide, tomas una carta del mazo sin verla.
 - La carta usada por error vuelve a su mano.

SUPER BACAN

Si cantas “Bacan” y tus únicas tres cartas son los comodines, ganas automáticamente la partida.

CONDIMENTOS EXTRA

Sugerencias opcionales para aquellos jugadores avanzados que quieren sumar dificultad o simplemente agregar reglas locas.

- ▲ **Anti Bacan:** Si un jugador alcanza exactamente el límite de puntos de la partida (por ejemplo, 150), en vez de perder, gana la partida.
- **Bacan a una mano:** Cada jugador elige una sola mano para jugar. Si usa la otra mano, debe tomar una carta de penalización del mazo.

RESUMEN

Turno básico:

1. Roba una carta del mazo o del descarte.
2. Decide si cambiarla por una carta propia o descartarla directamente.
3. Termina tu turno descartando una carta boca arriba.

Cantar Bacan:

- ▲ Solo antes de tu turno.
- Debes tener 5 puntos o menos.
- Si ganas, restas 5 puntos. Si fallas, tomas una carta castigo.

Valores

- ▲ Número: valor numérico
- Carta con poder: 10 puntos
- Comodín: -1 punto

Cartas con poder:

- ▲ Solo al momento de ser robadas del mazo.
- Secreto / Espía / Intercambio / +1 / Comodín

Espejos:

- ▲ Espejo: misma carta que el descarte
- Autoespejo: misma que acabas de descartar
- Espejo ajeno: le robas a otro para espejar
- ! Si fallas, suma una carta de penalización

Fin de mazo:

- ◆ Se mezcla el descarte para formar un nuevo mazo

ACLARACIÓN

El juego está abierto a recibir nuevas reglas o modificaciones de las ya existentes, por parte de los jugadores de una partida.

Si quieres sugerirnos o compartir estas nuevas reglas o modalidades, no dudes en hacerlo. Puedes contactarnos a través de nuestras redes.



[bacan.play.official](https://www.instagram.com/bacan.play.official)

