

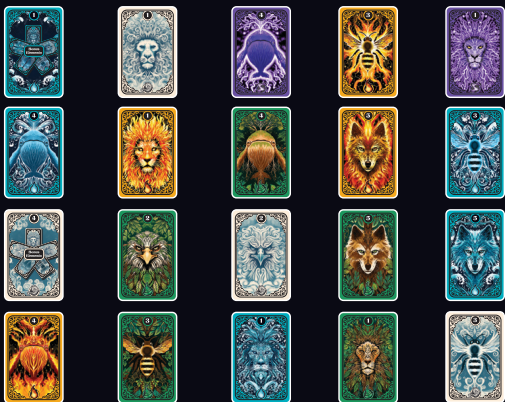


OBJETIVO DEL JUEGO

Forma líneas de combos de 5 cartas para deshacerte de ellas. El primer jugador en completar 4 combos gana la partida.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

- Mezcla las cartas y reparte 20 a cada jugador (5 por 5, cara visible).



- Cada jugador dispone sus cartas en 4 líneas de 5 cartas, en el orden de la distribución.
- Con las cartas restantes, forma una pila que será el mazo.
- Voltea la primera carta del mazo cara visible y colócala perpendicularmente al mazo. Este montón será la 1ra pila de descartes.

LOS 5 ELEMENTOS



Aire



Agua



Fuego



Tierra



Rayo

DESARROLLO DEL JUEGO

En cada turno, el jugador realiza estos pasos en orden:

1) A elección:

- Descártate de una carta de tu juego que colocas en la 1ra pila de descartes, luego roba 2 cartas del mazo, guarda una y coloca la otra en la 1ra pila de descartes.

- Intercambia una carta de tu juego con la carta visible en la parte superior de la 1ra pila de descartes.

2) Juega una carta Especial si lo deseas.

3) Mueve hasta 3 cartas entre las 20 cartas de tu juego para intentar hacer un combo.

Luego le toca al jugador a tu derecha.



LOS COMBOS

Para deshacerte de tus cartas, debes formar una línea de 5 cartas según uno de estos 3 tipos de combos:

• COMBO ELEMENTO

5 cartas con el mismo elemento, pero un animal diferente en cada carta.



- **COMBO ANIMAL**

5 cartas con el mismo animal, pero un elemento diferente en cada carta.



- **COMBO NÚMEROS**

5 cartas con un elemento diferente y un número diferente (y, por lo tanto, un animal diferente).



Una vez que realices tu combo, retira las 5 cartas de tu combo y colócalas boca abajo en la 2da pila de descartes.

EL MAZO Y LAS 2 PILAS DE DESCARTES

El mazo y las 2 pilas de descartes deben ser posicionados de esta manera en el centro de la mesa:



MAZO:
(cara oculta)
Montón del que puedes elegir robar 2 cartas al comienzo del turno.

1ra PILA DE DESCARTES:
(cara visible)
Cartas descartadas al inicio del turno. Puedes elegir intercambiar la carta de arriba.

2da PILA DE DESCARTES:
(cara oculta)
Combos ya realizados y cartas especiales jugadas.

Una vez que se agote el mazo, mezcla las cartas de las 2 pilas de descartes para formar un nuevo mazo.

LAS CARTAS ESPECIALES

Solo se puede jugar una carta especial al comienzo del turno.



Estas cartas no pueden formar parte de un combo. Una vez jugada la carta especial, colócala en la 2da pila de descartes junto con las de los combos ya realizados.

LAS CARTAS BONUS ELEMENTO

Existen cartas Bonus Elemento, un tipo por elemento.



Cada una muestra los 5 animales del juego y puede reemplazar cualquier animal que falte del elemento de la carta en un combo Elemento o Animal. Estas cartas también tienen un número utilizable para formar un combo Números.

SI DESEAS JUGAR VARIAS PARTIDAS SEGUIDAS.

Cuando un jugador ha realizado 4 combos de 5 cartas, la partida termina. Cuenta los puntos restantes, el que ganó obtiene 0 puntos, y para los demás, suma los valores de las cartas restantes de cada jugador y anótalos en una hoja frente a su nombre. Tan pronto como un jugador supere los 100 puntos acumulados, el ganador es el jugador con menos puntos.