

Phil Walker-Harding

ALL IN

♥ · ♠ · PREDICCIONES · ♣ · ♦

Reglamento

All In – Predicciones te invita a (re)descubrir un clásico juego de cartas.

Canaliza los poderes de los Adivinos para alterar las cartas y conseguir la mejor mano posible. No olvides prestar atención a las acciones de tus rivales para predecir quién tendrá la mano más alta. ¡Adivina la mano ganadora y consigue riquezas incalculables!

OBJETIVO DEL JUEGO

Juega tus cartas y utiliza tus habilidades mentales para conseguir la mejor mano posible. Al final de cada ronda, los participantes ganan Runas por el rango de su mano y se reparten el bote si logran predecir quién tiene la mano más alta.

Después de 3 rondas, quien tenga más Runas gana la partida.



2-5



30'



10+

CONTENIDO



54 CARTAS

Divididas en cuatro palos que van del 2 al As: Relojes, Máscaras, Escarabajos y Árboles, y 2 cartas de Runa



50 RUNAS

29 de valor 1
14 de valor 5
7 de valor 10



5 CARTAS DE AYUDA DE DOBLE CARA



5 FICHAS DE PREDICCIÓN



4 PIEZAS DE MARCO

Preparación para 4 participantes

2



Participante 1



3



Participante 2



6



4



5



Participante 3



Participante 4



PREPARACIÓN

- 1 Monta el muestrario con las piezas de marco necesarias según el número de participantes. Las piezas que sobren se guardan en la caja.
- 2 Entrega a cada participante 1 ficha de Predicción y 1 carta de Ayuda del mismo color. Las que sobren se guardan en la caja. Todas las cartas de Ayuda **deben** mostrar el mismo lado. En las primeras partidas, utilizad el lado A. Cuando os hayáis familiarizado con el juego, podéis probar el lado B*.
- 3 Baraja todas las cartas y reparte 5 a cada participante.
**Nota: el lado A utiliza las manos de póquer convencionales. El lado B utiliza manos de póquer modificadas.*
- 4 Deja el mazo de cartas sobrantes cerca del marco, bocabajo. Deja sitio a la derecha para la pila de descarté.
- 5 Para crear el muestrario, revela 2 cartas del mazo y colócalas bocarriba en el marco, en los 2 huecos situados más a la izquierda.
- 6 Para crear el bote, coloca 4 Runas cerca del mazo. Deja las demás Runas en una reserva, al alcance de todos los participantes. *En partidas de 2 participantes, solo se colocan 2 Runas.*
- 7 El participante sentado a la izquierda de quien haya repartido las cartas es el participante inicial de la primera ronda.

1



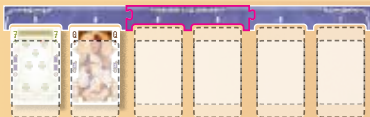
2 participantes - 2 filas de 4 cartas

1



3 participantes - 2 filas de 5 cartas

1



4-5 participantes - 2 filas de 6 cartas



SECUENCIA DE JUEGO

La partida se divide en 3 rondas. El participante inicial empieza cada ronda y se continúa en sentido horario hasta la fase de Predicción. Una vez resueltas las fases de Predicción y Puntuación, comienza una nueva ronda.

En tu turno, debes elegir 1 de estas 3 acciones:

Jugar una carta de tu mano, **Pasar** o **Arriesgarlo todo (All In)**

JUGAR UNA CARTA DE TU MANO

Elige cualquier carta de tu mano y juégala bocarriba en tu zona de juego.

Aplica los efectos de la carta de arriba abajo. El efecto señalado con una estrella es obligatorio; todos los demás efectos son opcionales. (Ver Efectos de las cartas, en la página 12).

Si tienes más de 5 cartas en la mano después de realizar las acciones de tu carta, elige y descarta la cantidad de cartas que sobren y ponlas encima de la pila de descarte, **en el orden que quieras**. Si descartas más de 1 carta, enseña a los demás participantes qué cartas vas a descartar. **Las cartas descartadas se colocan bocarriba en la pila de descarte**, pero está prohibido revisar la pila de descarte después de descartar cartas.

Por último, añade la carta que acabas de jugar al muestrario. (Ver Añadir cartas al muestrario a continuación).

Nota: si el mazo se agota, baraja la pila de descarte para crear un nuevo mazo.

Valor de la carta

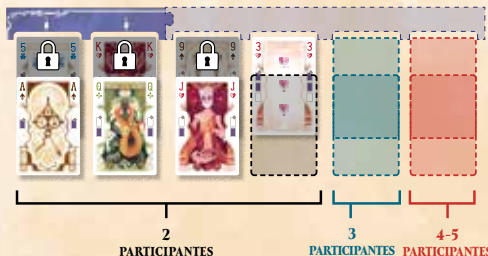
Palo/Clan

Efectos de la carta

AÑADIR CARTAS AL MUESTRARIO

Cada vez que se añada una carta al muestrario, debe colocarse bocarriba en el **hueco libre que esté más a la izquierda**, ya sea a la derecha de otra carta o en un hueco disponible que se haya creado al tomar una carta del muestrario durante tu turno.

Cuando la primera fila esté llena, comienza una segunda fila siguiendo las mismas reglas. Las cartas que se añadan a la segunda fila se colocan encima de la primera fila, aunque sin taparlas del todo (para que puedan verse). Cualquier carta situada debajo de otra carta se considera bloqueada, y no se puede tomar mientras esté cubierta.





PASAR

Añade la primera carta del mazo al muestrario, bocarriba. Pasar no te deja fuera de la ronda actual; podrás elegir otra acción en tu siguiente turno.

ARRIESGARLO TODO (ALL IN)

Deja tu mano de cartas bocabajo en tu zona de juego y añade las primeras 2 cartas del mazo al muestrario, bocarriba.

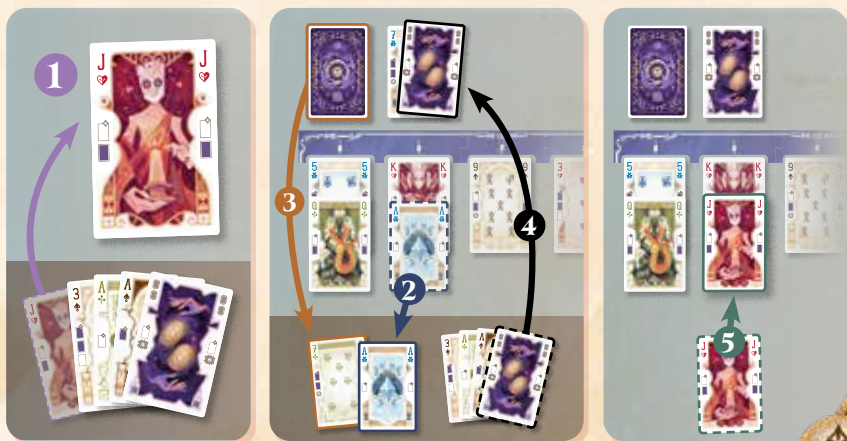


Hasta el final de la ronda, el participante que haya optado por arriesgarlo todo no puede ser el objetivo de los efectos Hipnosis  ni Ojo que todo lo ve  (ver página 12). Además, una vez que decides arriesgarlo todo, pasas automáticamente en todos tus siguientes turnos: cada vez que te toque el turno, añade 1 carta del mazo bocarriba al muestrario.

Solamente 1 participante puede arriesgarlo todo en cada ronda.

Después de elegir 1 de las 3 acciones, comprueba si el muestrario ha alcanzado su límite de cartas. Si es así, pasad a la fase de Predicción; de lo contrario, el turno pasa al participante de tu izquierda.

Ejemplo: Alicia decide jugar la Jota de Máscaras **1**. Primero toma una carta del muestrario **2**, y luego roba la primera carta del mazo **3**. Como tiene 6 cartas en la mano, debe descartar 1 carta. Descarta la carta de Runa **4**. Por último, coloca la Sota de Máscaras en el hueco libre más a la izquierda del muestrario **5**.



FASE DE PREDICCIÓN



Cuando el muestrario alcanza su límite al final del turno de un participante, comienza la fase de Predicción.

Empezando por el siguiente participante en orden de turno (después de quien ha añadido la última carta al muestrario), cada participante debe predecir quién cree que tiene la mano más alta. Coloca tu ficha de Predicción delante del participante que creas que tiene la mano más alta (puedes ser tú). Continúa en orden de turno hasta que todos los participantes hayan colocado su ficha.

Partidas de 2 participantes: en la página 10 se explica cómo adaptar la fase de Predicción para 2 participantes.

LA REVELACIÓN – PUNTUACIÓN DEL BOTE Y LAS MANOS

Durante la Revelación, los participantes enseñan su mano en orden de turno y determinan quién tiene la más alta. Los rangos se muestran en la tabla de rangos (en la página siguiente) y en las cartas de Ayuda, y son similares a las del póquer clásico.

Después de la fase de Puntuación, prepara la siguiente ronda. Al final de la ronda 3, pasa a la sección Final de la partida.

Importante: los rangos varían en función del lado de la carta de Ayuda que se utilice. En el ejemplo de este reglamento, se está usando el lado A.

PUNTUACIÓN DEL BOTE

Todos los participantes que hayan adivinado correctamente quién tiene la mano más alta se dividen el bote de la manera más equitativa posible; las Runas sobrantes se añaden al bote de la siguiente ronda.

Si solo hay una predicción correcta, ese participante gana todas las Runas; si ninguna de las predicciones es correcta, todas las Runas se añaden al bote de la siguiente ronda.

PUNTUACIÓN DE LAS MANOS

Después de repartir el bote, cada participante gana Runas de la reserva según el rango de su mano (consulta la tabla de rangos y las cartas de Ayuda).

CARTAS DE RUNA

Los participantes ganan 2 Runas adicionales de la reserva por cada carta de Runa que tengan en la mano. Las cartas de Runa nunca se tienen en cuenta para determinar el rango de la mano.



TABLA DE RANGOS

Para calcular la puntuación de las manos, consulta esta tabla, que se muestra también en el lado A de la carta de Ayuda.

10						ESCALERA DE COLOR* 5 cartas consecutivas del mismo palo
7						PÓQUER 4 cartas del mismo valor
6						FULL 3 cartas del mismo valor + 2 cartas del mismo valor
5						COLOR 5 cartas del mismo palo, independientemente de su valor
4						ESCALERA* 5 cartas consecutivas, independientemente de su palo
3						TRÍO 3 cartas del mismo valor
2						DOBLE PAREJA 2 cartas del mismo valor + 2 cartas del mismo valor
1						PAREJA 2 cartas del mismo valor

***Nota:** de manera excepcional, el As se puede usar como un 1 en una escalera A-2-3-4-5, o como un As en una escalera 10-J-Q-K-A. No puede utilizarse simultáneamente como 1 y como As.

Lado B: el orden de los rangos es distinto si se juega con el lado B de las cartas de Ayuda. La **Escalera** tiene **rango 6**, y el **Full** tiene **rango 4**.

DESEMPATE

Si dos o más participantes tienen el rango más alto, gana quien tenga la carta de mayor valor en ese rango. Si el empate persiste, consultad el rango de palos que aparece a continuación para determinar quién gana.

Full : Si hay un empate entre dos o más Fulls, los participantes comparan el valor de las cartas de sus Tríos.

El valor de las cartas es el siguiente: **A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1**

Si sigue habiendo un empate entre dos o más participantes por la carta más alta, utilizad el siguiente rango de palos para desempatar:



EJEMPLO DE PUNTUACIÓN DE UNA RONDA - PARTIDA DE 3 PARTICIPANTES

PUNTUACIÓN DEL BOTE

Es el momento de determinar quién tiene la mano más alta. Tanto Alicia como Daniel tienen una Escalera. Puesto que la Escalera 4-8 de Alicia es más fuerte que la Escalera A-5 de Daniel, es Alicia quien tiene la mano más alta. Todos los participantes que han adivinado que Alicia tendría la mano más fuerte se reparten el bote. En este caso, tanto Daniel como Felipe se reparten el bote a partes iguales. Las Runas sobrantes se dejan a un lado.



ALICIA – ESCALERA (RANGO 4)

4 ♥	5 ♠	6 ♠	7 ♠	8 ♣
--------	--------	--------	--------	--------

Alicia tiene 5 cartas consecutivas que forman una Escalera.





DANIEL – ESCALERA (RANGO 4)

A ♣	2 ♥	3 ♣	4 ♠	5 ♠
--------	--------	--------	--------	--------

Daniel también tiene 5 cartas consecutivas que forman una Escalera.

**BOTE –
7 RUNAS**



FELIPE – TRÍO (RANGO 3)

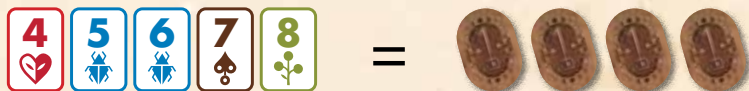
K ♥	K ♠	K ♠	J ♠	9 ♣
--------	--------	--------	--------	--------

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN DE UNA RONDA - PARTIDA DE 3 PARTICIPANTES

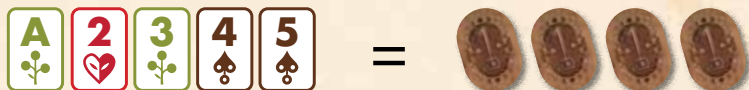
PUNTUACIÓN DE LAS MANOS

Tanto Alicia como Daniel ganan 4 Runas por sus Escaleras. Felipe gana 3 Runas por su Trío.

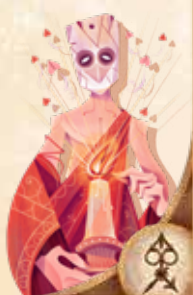
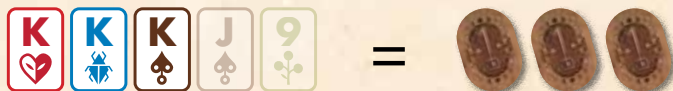
ALICIA – ESCALERA (RANGO 4)



DANIEL – ESCALERA (RANGO 4)



FELIPE – TRÍO (RANGO 3)





PREPARACIÓN DE LA SIGUIENTE RONDA

1. Baraja todas las cartas y prepara la nueva ronda igual que las anteriores: reparte 5 cartas a cada Participante, y añade 2 cartas bocarriba al muestrario.
2. Todos los participantes recuperan su ficha de Predicción.
3. Añade las siguientes Runas a las que haya en el Bote (si queda alguna):



2 PARTICIPANTES

Ronda 2: 4 Runas

Ronda 3: 6 Runas

3+ PARTICIPANTES

Ronda 2: 6 Runas

Ronda 3: 8 Runas

Ya podéis empezar a jugar la siguiente ronda. El participante que tenga menos Runas será el inicial. En caso de empate, empieza el participante que tuviera la peor mano en la ronda anterior.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina después de la tercera ronda. Gana el participante que tenga más Runas. En caso de empate, gana el participante empatado que tuviera la mano más alta al final de la última ronda.

Variante de desempate «Herederos de los Adivinos»:

En caso de empate, jugad otra ronda añadiendo 10 Runas al bote. Si el empate persiste al final de esta ronda adicional, no gana ningún participante: no habéis logrado predecir correctamente el futuro.



VERSIÓN PARA 2 PARTICIPANTES (PREDICCIÓN)

Las reglas de la versión para 2 participantes son iguales que las del juego básico, salvo por la **fase de Predicción**, que en este caso se realiza de manera simultánea entre ambos participantes.

Durante la fase de Predicción, ambos participantes toman su ficha de Predicción, se la guardan en una mano, y colocan los puños sobre la mesa. A la de tres, ambos participantes abren:

- La mano que tiene la ficha, si quieren apostar por sí mismos.
- La mano vacía, si quieren apostar por su oponente.

La fase de Puntuación se realiza de la manera habitual.





VARIANTES PARA LA PILA DE DESCARTE



MODIFICAR LA PILA DE DESCARTE

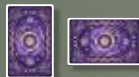
Si quieres que haya mayor interacción con la pila de descarte, prueba esta variante.






- Al preparar cada ronda, crea la pila de descarte robando una carta y colocándola bocarriba.
- Al aplicar los efectos  o , puedes elegir interactuar con la primera carta de la pila de descarte o con una carta descubierta del muestrario. Recuerda que la pila de descarte no se puede revisar.

OJO DE LA MENTE CERRADO

Si prefieres que no haya interacción con la pila de descarte, prueba esta otra variante.



El juego sigue las reglas habituales, salvo por estas dos excepciones:

- Las cartas descartadas se colocan bocabajo en la pila de descarte, sin enseñárselas a los demás participantes. (Sugerencia: gira la pila de descarte 90 grados).
- Al utilizar los efectos de cartas , , y , no reveles a los demás participantes las cartas robadas. Mira estas cartas en secreto, elige una, añádela a tu mano y descarta las demás.

BIOGRAFÍAS



Phil Walker-Harding

Phil Walker-Harding es un diseñador de Sidney (Australia) que crea juegos fáciles de aprender y con mucha interacción. Lleva

más de quince años diseñando y le encanta ver a personas del mundo entero disfrutar con sus juegos.



Dan Gartman

Ilustrador, DM, coleccionista de vinilos y friki del ejercicio físico. Toca el bajo (fatal). «Al estar tan metido en el desarrollo de videojuegos, los juegos de mesa

me encantan porque emplean la GPU más potente de todas: la imaginación. Por eso utilizo técnicas artísticas tradicionales en mis ilustraciones para que el juego sea lo más inmersivo posible».

CRÉDITOS

Diseño

Phil Walker-Harding

Ilustraciones

Dan Gartman

Dirección del proyecto

Philippe Tardif

Desarrollo

Pierre-Olivier Gravel

Anh Tú Tran

Vincent Fugère

Diseño gráfico

Émeline D'aoust

Alexandra Gosselin

Adrian Harper

Especialista en preimpresión

Marie-Eve Joly

Marketing

Tommy Beaulieu

Administración

Manon Sylvestre

Julie Thibault

Dirección de Next Move

Jean-François Gagné

Dirección creativa

Vincent Goyat

Traducción

Carlos Loscertales

Martínez

Revisión

M^a José Barrios

González



© 2026 Plan B Games Inc.
100-4001 rue F-X-Tessier,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5, Canadá
www.nextmove-games.com

Importado y distribuido en español por
Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010
Madrid, España y Asmodee Chile, Avenida Ricardo Lyon
222, oficina 601, Providencia, Santiago, Chile. Conserve
esta información para su referencia. Los componentes
de la caja pueden variar de los mostrados.





REGLAS IMPORTANTES Y EFECTOS DE CARTAS

Al final de tu turno, debes tener exactamente 5 cartas en la mano; si tienes más, descarta las cartas sobrantes.

Los efectos de las cartas deben aplicarse de arriba abajo.

Los efectos con el icono  son obligatorios.

Todos los demás efectos de las cartas son opcionales.

Los efectos con este icono se aplican de manera diferente al jugar con una variante (página 11).



Toma 1 carta descubierta del muestrario.



Intercambia 1 carta de tu mano por 1 carta descubierta del muestrario.



Roba la primera carta del mazo.



Revela la cantidad indicada de cartas de la parte superior del mazo, a la vista de todos los participantes. Elige 1 y añádela a tu mano. Coloca las cartas restantes en la pila de descarte, bocarriba.



Ganas 1 Runa de la reserva.



Elige a un oponente para que diga en voz alta el rango **más alto** de su mano actual. El participante que lo haya arriesgado todo no puede ser el objetivo de este efecto. Si el oponente no tiene ni siquiera una Pareja (rango 1), debe responder: «Nada».



Elige a un oponente para que te enseñe (solamente a ti) 4 cartas de su mano (de su elección). El participante que lo haya arriesgado todo no puede ser el objetivo de este efecto.

