

# anta Yagí



¡Bienvenidos a la ciudad de los mil sombreros!

Echas un vistazo a tu alrededor, y como si se tratara de un dibujo animado, una gran nube de polvo cubre la plaza del mercado. Arremolinados en su interior asoman tesoros, dinosaurios, peces y toda clase de artículos variopintos.


Con un rápido giro de muñeca alcanzas una de tus bolsas, metes la mano, y sin que te de tiempo a ver qué has agarrado gritas alto y claro: ¡Intercambio!

## COMPONENTES

80 cartas en total

### OBJETIVO DEL JUEGO

Conviértete en un maestro mercader realizando intercambios con los demás jugadores. El primer jugador en conseguir **5 puntos** en partidas de 3 y 4 jugadores, o **4 puntos**, en partidas de 5, 6 y 7 jugadores, ¡gana la partida!

Las cartas que tengan este dibujo en su esquina superior izquierda  otorgan un punto.

### PREPARACIÓN

- 1 Baraja todas las cartas y **reparte 3 a cada jugador**.
- 2 Deja el resto sobre la mesa con el **lado de AntaYagí** a la vista para formar el **mazo de robo**. Junto a él, con el **lado de objeto** a la vista se formará la pila de descartes. Si durante la partida, el mazo de robo se agota, baraja la pila de descartes y forma un nuevo mazo de robo.
- 3 La persona que tenga **más bolsillos** será el jugador inicial.

### TU MANO

En AntaYagí cada jugador debe sujetar sus cartas del revés, es decir, nadie podrá ver qué objetos hay en sus cartas, pero a la vez, estarán viendo los de todos los demás jugadores. Sujeta las cartas de tu mano de tal forma que sólo veas el lado de AntaYagí para que los demás puedan ver con facilidad las cartas por el lado de objeto que tienes.



### TURNO DEL JUGADOR

- 1 Elige a un jugador para realizar un intercambio.
- 2 Cada jugador elige una carta de su propia mano y a la vez la dejáis en la mesa con el lado de objeto boca arriba.
  - A. Si ambas cartas son iguales, el intercambio se cancela. Deja las cartas en la pila de descartes sin aplicar ninguno de sus efectos especiales.
  - B. Si ambas cartas son diferentes, se intercambian. Si la carta intercambiada posee un punto, pasará a formar parte de tu zona de juego y aplicará sus efectos. En caso de no aportar puntos, la carta ira al mazo de descartes.

3 Comprobad si las cartas de vuestra zona os proporcionan el número necesario de puntos para ganar, **sin importar si los objetos están repetidos o no**. Si después del intercambio un jugador ha conseguido los puntos necesarios para ganar (ver más arriba "Objetivo del juego"), la partida termina y ese jugador se convierte en el ganador.

En caso de empate, es decir, cuando dos jugadores consiguen su último punto en el mismo intercambio, sólo gana el jugador elegido para el intercambio.

Si después del intercambio nadie ha conseguido los puntos necesarios, todos los jugadores reponen su mano hasta tener 3 cartas. Tu turno termina y pasa al jugador de tu izquierda.



## TIPOS DE CARTAS Y SUS EFECTOS

Todas las cartas tienen dos partes principales: el lado de objeto y el lado de antaYagí.

### LADO DE OBJETO

Los objetos otorgan los puntos necesarios para ganar la partida, así como algunos efectos especiales.



**Tesoro:** No tiene ningún efecto especial.

**Sombrero:** Al añadir esta carta a tu zona, volteas todas las cartas que tengas en tu mano (los objetos que no ves, ahora los ves, y los que veías, ya no los ves). Sólo afecta a las cartas que tenías en el momento de conseguir el sombrero, las cartas que añadas a tu mano más adelante, sujétalas por el lado de AntaYagí hacia ti.



**Piruleta Musical:** Al añadir esta carta a tu zona, tienes que coger otra carta a tu elección de la mano del jugador con el que has realizado el intercambio. Añade la carta directamente a tu zona y activa su efecto. Se pueden encadenar varias piruletas.

**Muffin:** Al añadir esta carta a tu zona, descarta todas las cartas de tu mano.



**T-Rex:** Si un T-Rex llega a tu zona y tienes alguna de las siguientes cartas en ella: Pez, Muffin, Piruleta Musical o Hueso, descarta el T-Rex y solo una de las cartas se mencionadas a tu elección. El efecto especial del T-Rex es el último en aplicarse tras el intercambio y permanece activo mientras esté en tu zona.

**Hueso:** Se lo puede comer el T-Rex, no tiene ningún efecto especial.



**Residuos Tóxicos:** Desde ahora necesitas un punto más que el resto de jugadores para ganar la partida: **6** en partidas de **3 y 4** jugadores, **5** en partidas de **5, 6 y 7** jugadores.

**Pez:** Al recibir esta carta, si tienes en tu zona la carta de **Residuos Tóxicos**, el **Pez** te proporciona 2 puntos y se queda en tu zona. En caso contrario, no proporciona ningún punto y se descarta tras el intercambio.



**Mago Errante:** En lugar de intercambiar las cartas, cada jugador se queda en su zona con la carta que eligió de su propia mano. Después del intercambio, descarta al mago errante.

**Caja Vacía:** No proporciona ningún punto y se descarta después del intercambio.



### LADO DE ANTAYAGÍ

El lado de AntaYagí de las cartas te proporciona pistas o efectos especiales.



**Sabotaje:** Durante el paso 2 del “**Turno del jugador**”, cuando las cartas se revelan sobre la mesa, cualquier jugador (sea o no parte del intercambio) puede jugar esta carta para cancelar el intercambio. Deja todas las cartas en la pila de descartes (incluida la carta de sabotaje) sin aplicar ninguno de sus efectos especiales.

También se puede jugar un sabotaje para cancelar un sabotaje que se haya jugado previamente, de tal forma que el intercambio continuaría con normalidad, descartando entonces solamente las cartas de sabotaje usadas.

Si bien no hay límite en cuanto al número de sabotajes que se pueden jugar durante un intercambio, no se puede sabotear un intercambio que haya finalizado por completo.

**Sombrero Pequeño:** Cuando robes del mazo de robo una carta con este icono, sujétala de tal forma que sólo tú veas qué objeto tiene por el otro lado. Es decir, permanece oculta al resto de jugadores. Mantenla así hasta que la juegues en un intercambio u otra carta provoque lo contrario (ver más atrás “**Sombrero**”).



**Tesoro y T-Rex:** Es una pista sobre qué puede contener el lado de objeto de esta carta. Podría ser un T-Rex o un Tesoro.

