

¡HOT! ПОТА-ТОН!

Manual de Reglas
Rulebook



Azahar



Objetivo del juego y resumen

Hot-Pota-toH se juega a 4 rondas o a un número de puntos. Al final de cada ronda, los jugadores cuentan cuántos “Phew” tienen en las cartas en su mano y en la mesa para sumarlos a sus puntos en el contador. La ronda termina cuando alguien saque la carta BOOM, en cuyo caso explota y ese jugador debe descartar su mano. El jugador con más puntos al final de las 4 rondas, o cuando alguien llegue al objetivo en puntos, será el ganador.

Preparación del juego

1. Cada jugador ubica la ficha de su color en el contador de puntos que se encuentra al respaldo de la parte interna de la caja, todos los jugadores inician con 2 phews (numero de borde rojo).
2. Algunas cartas se sacan del mazo dependiendo del nivel de complejidad deseado para el juego (ver descripción de las cartas) y se devuelven a la caja. Si desean un nivel 2, se descartan todas las cartas nivel 3 y superiores. Esto puede ayudarles a jugar los primeros juegos de manera más rápida o enseñarles a jugadores nuevos sin abrumarlos.
3. Se separa la carta BOOM del mazo.
4. Se baraja el mazo y se le entrega una carta a cada jugador boca abajo. En seguida se adiciona la carta de BOOM al mazo y se vuelve a barajar.
5. Se establece el jugador inicial y se le da el mazo completo de cartas, ubicándolo en frente suyo boca abajo.



Turno de juego

El jugador en turno puede realizar **una** de las siguientes acciones:

1. Tomar una carta del mazo.
2. Jugar una carta de la mano y seguir sus instrucciones.

Tomar una carta del mazo

El jugador toma la **carta superior** del mazo y la mira inmediatamente.

Si el jugador **no saca la carta BOOM**, pasa el mazo al siguiente jugador y agrega la carta a su mano. La dirección de juego la establece el primer jugador cuando pase el mazo por primera vez. **No hay límite de cartas en la mano.**

Si el jugador **saca la carta BOOM**, este jugador explota, **descarta todas sus cartas de la mano** y se termina la ronda inmediatamente. En este caso, todos los jugadores cuentan los “Phew” en sus cartas en la mano y en la mesa enfrente suyo, y los agregan a su puntuación en la pista de puntuación. El BOOM no destruye las cartas de la mesa ni sus Phews. Luego se alista el juego para una nueva ronda.

Cartas de acción inmediata: Si una carta trae el ícono  , la carta debe resolverse inmediatamente según sus reglas, incluso si no es el turno del jugador. Si varias acciones inmediatas se deben resolver al tiempo, empieza el jugador más cerca al jugador en turno.

Jugar una carta

En vez de tomar una carta del mazo, el jugador puede decidir jugar una carta de su mano. Si la carta tiene el ícono de mesa , ésta debe jugarse en la mesa enfrente del jugador y su habilidad seguirá en juego. De lo contrario, la carta va a la pila de descarte y se pierde para el resto del juego. En cualquier caso, se siguen las instrucciones de la carta.

Ej. Juan decide tomar una carta del mazo y saca la "Patatah Malvada". Es el primer jugador así que le pasa el mazo a Ana que está a su derecha. En adelante el sentido de juego será por la derecha. Ana decide jugar la "Patatah Tranquila", por lo que no tomará carta del mazo.

Nueva Ronda

Una vez un jugador explota y se puntúe, se dará inicio a una nueva ronda. La preparación es igual, pero esta vez el jugador que explotó podrá decidir qué jugador comienza con el mazo (puede escogerse a sí mismo). Si se sienten cómodos con el nivel de juego actual, en este momento pueden incrementar el nivel agregando más cartas si todos están de acuerdo.

Final de juego

Al final de la cuarta ronda, los puntos se contabilizan. El jugador con más puntos habrá ganado la partida. En caso de empate, se juega una quinta ronda con todos los jugadores, en cuyo caso no necesariamente ganará uno de los jugadores empatados, sino el que tenga más puntos al final de la ronda de desempate (sumándolos a su puntaje previo). Se siguen jugando rondas de desempate hasta que haya un ganador.

Variante: Los jugadores pueden decidir jugar a cierta cantidad de puntos, en cuyo caso el juego termina cuando alguien supera esa cantidad. Si varios jugadores pasan la meta en la misma ronda, gana el que tenga más puntos.

Uniendo mazos

Si compras más de un mazo de Hot-Pota-toH, podrás unirlos para admitir más jugadores en el juego. Cada mazo permite un máximo de 6 jugadores adicionales, así que con 2 mazos podrán jugar hasta 12 jugadores. Solo ten presente que es preferible usar solo una carta de BOOM sin importar la cantidad de jugadores.

Las cartas de juego

Cada carta tiene un efecto, una indicación de si se debe jugar inmediatamente o no, y un lugar en el que se juega (mesa o descarte), además de los Phews cuando los tienen.

Nivel 1

"¡Phew!". Las cartas "¡Phew!" no se pueden jugar y se deben conservar en la mano.

Patatah Tranquila. El jugador pasa el mazo al siguiente jugador. Se juega en el descarte.

Patatah Riesgosa. El jugador toma hasta 5 cartas, una por una. Luego de coger cada carta puede decidir si parar o si tomar otra. Si sale una carta de acción inmediata, la resuelve antes de seguir tomando cartas. Se juega en el descarte.

Patatah Ladrona. El jugador la juega en la mesa. Puede robar una carta de la mano de otro jugador sin mirarla previamente. Si se juega, quita un Phew al final de la ronda.

Patatah Saltarina. Si se juega en la mesa. El jugador salta al siguiente jugador y le da el mazo al que le sigue. Si se juega de dos jugadores, vuelve a jugar. En la mesa quita 1 Phew al final de la ronda.

Mecha Corta. Se juega tan pronto el jugador la recibe, poniéndola en la mesa. Inmediatamente toma dos cartas del mazo. Si salen más mechas cortas, sus efectos se van encadenando.

Nivel 2

Patatah Desorientada. Se juega inmediatamente en la mesa, tan pronto la recibe. El jugador puede decidir entre descartarla para tomar una carta y devolver la dirección del turno (si iba con las manecillas del reloj, ahora irá en contra, o viceversa), o dejarla en la mesa para barajar el mazo de nuevo y asegurar un Phew.

Patatah Malvada. Al jugarla al descarte, el jugador puede decidir si le entrega la carta superior del mazo a otro jugador (sin mirarla), o toma dos cartas para sí mismo del mazo. El jugador que recibe la carta debe activar efectos inmediatos si es necesario, como siempre.

Patatah Malvadisima. El jugador toma dos cartas aleatorias del mazo y, sin mirarlas, decide a quién entregárselas. Pueden ser al mismo jugador o a dos diferentes. Puede entregarse cartas a sí mismo. Quienes reciben las cartas deben activar efectos inmediatos si aplica.

Patatah Split. Si un jugador juega esta carta al descarte, parte el mazo en dos como desee y, de una mitad, le da una carta al jugador de su derecha y, de la otra mitad, al de su izquierda. Luego baraja el mazo para formar uno solo de nuevo. No jugar esta carta significa perder un Phew al final de la ronda.

Dud. El jugador que juega esta carta a la mesa queda a salvo y ya no jugará hasta que se acabe la ronda. Este jugador no se contará para ningún efecto de ninguna carta y ya no se le pasará el mazo. Esta carta le da 1 Phew si está en la mesa al final de la ronda.

Nivel 3

Patatah Traicionera. Esta carta se juega en la mesa en el área de juego de otro jugador de su elección. Si un jugador tiene esta carta enfrente suyo y termina su turno sin explotar, podrá coger la carta y pasársela a otro jugador, poniéndola en frente suyo en la mesa. Si en algún momento algún jugador explota, quien tenga esta carta, enfrente o en la mano, restará 2 Phew a su puntaje final. Si el jugador olvida pasarla tendrá que esperar al próximo turno.

Patatah Frita. Si el jugador descarta esta carta, puede pasar el mazo al siguiente jugador. Si la deja en la mano: al final de la ronda, si solo hay una Patatah Frita en juego, quien la tenga gana 3 Phew, pero si hay dos o más, cada jugador pierde 1 Phew. Si el mismo jugador tiene varias copias, pierde 1 Phew por cada una.

Patatah Giratoria. Al jugarla al descarte el jugador debe tomar dos cartas del mazo, mirar las mismas y si no explota debe escoger una para su mano, debe retornar la otra al mazo y finalmente debe barajarlo.

Micro-Boom. El jugador que saque esta carta debe mostrarla de manera inmediata y descartar toda su mano, incluyendo esta carta. El jugador no sale del juego.

Nivel 4

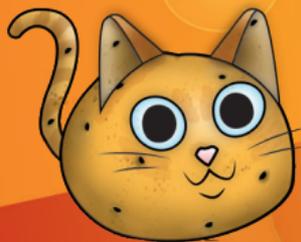
Súper Patatah. El jugador, al recibir esta carta, debe decidir inmediatamente si la juega a la mesa o la conserva en la mano. Si la mantiene en la mano, ya no podrá jugarla, pero, si sobrevive, ganará 5 Phew. Si la juega en la mesa, cuando aparece la carta BOOM, salvará la mitad de los puntos en su mano, redondeando hacia arriba; y protegerá toda su mano contra los efectos de la Micro-Boom.

Patatah Sexy. El jugador, al recibir esta carta, debe decidir inmediatamente si la juega a la mesa o la conserva en la mano. En la mesa, asegura 2 Phew, en la mano vale 5 Phew si sobrevive al final de la ronda.

Nivel 5

Patatah Gatuna. Si el jugador juega esta carta oportunista en la mesa, primero toma las primeras 4 cartas del mazo y las mira. Si no saca BOOM, las devuelve al mazo y lo baraja de nuevo. Esta carta en la mesa da 3 Phew, incluso si saca la carta BOOM.

Patatah Generosa. El jugador toma tantas cartas como jugadores hay en el juego y las pone en la mesa boca abajo. Empezando por el siguiente jugador en turno, y siguiendo el orden de turno, cada jugador toma una carta, la mira, la resuelve si tiene efecto inmediato, y la lleva a la mano. Si un jugador explota, el resto de las cartas no asignadas se van al descarte. El jugador que jugó la carta generosa es el último en tomar, luego de lo cual se reanuda la ronda normal de juego.



Javier Velásquez



Santiago Salazar



Descarga Guía Rápida
Quick Guide

Azahar juegos S.A.S , todos los derechos reservados, 2 ed 2022 , Hecho en Colombia, cuéntanos tu opinión en
www.boardgamegeek.com. www.azaharjuegos.com