



CV

Diseñado por Filip Mituński
2-4 jugadores / 60 minutos / 10+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)

El objetivo es crear el CV de un personaje ficticio a quién cada jugador representa. Los jugadores tirarán dados y usarán los símbolos obtenidos para ganar cartas que representan diferentes logros en la vida. Al final de la partida, se obtendrán puntos por diferentes conjuntos de cartas. El jugador con más puntos será el ganador.

PREPARACION

- Coloca el tablero en la mesa.
- Baraja cada mazo de cartas de manera independiente.
- Coloca los mazos de juventud, edad adulta y vejez sobre las casillas correspondientes del tablero.
- Revela las 5 primeras cartas del mazo de juventud y colócalas sobre el tablero.
- Coloca sobre el tablero una carta menos de objetivo de vida que la cantidad de jugadores.
- Cada jugador recibe:
 - 1 carta de objetivo de vida.
 - Cartas de infancia: Crea un mazo con 6/9/12 cartas con 2/3/4 jugadores. El mazo siempre debe contener la carta de bicicleta.
Entrega 3 cartas a cada jugador. Cada jugador escoge 1 carta y pasa las otras 2 a la izquierda. De las nuevas 2 pasa 1.
El jugador que haya conservado la bicicleta será el jugador inicial (y recibe la ficha correspondiente).

TURNOS

Fase 1: Lanzar dados
Fase 2: Elegir cartas
Fase 3: Desgracias
Fase 4: Añadir a la biografía
Fase 5: Actualización

FASE 1: LANZAR DADOS

- Lanza 4 dados de base + dados adicionales que te otorguen los efectos de tus cartas (máximo 7).
- Puedes relanzar hasta 2 veces los dados que desees, salvo los de mala suerte que quedarán bloqueados.

FASE 2: ELEGIR CARTAS

- Puedes comprar 1 o 2 cartas de la fila.
- Costo: símbolos indicados en la parte superior. Se pueden pagar con dados, fichas de efecto o cartas de acción.
- Costo alternativo: Puedes pagar 3 símbolos de buena suerte (en dados, fichas y/o cartas de acción) para

comprar cualquier carta de la fila sin pagar su coste normal. Si la carta tuviese requisitos ellos siguen siendo válidos (la buena suerte sólo reemplaza los símbolos).

- Las cartas de acción utilizadas se pierden, incluso si no se utilizan todos sus símbolos.

FASE 3: DESGRACIAS

- Cada 3 símbolos de mala suerte → Desgracia → El jugador pierde una de sus cartas activas (de la parte superior)
- Si tienes cartas con costes (tachado en rojo) → Debes pagarlo ahora o pierdes esa carta.

FASE 4: AÑADIR A LA BIOGRAFÍA

- Coloca las cartas de acción adquiridas en tu mano.
- Para el resto de las cartas cada jugador deberá formar una pila por cada tipo de carta. En cada pila las cartas deben ser colocadas de manera que a las cartas inferiores sólo se les vea el título. La carta superior será la carta activa.
 - Salud, Conocimiento, Relaciones → Las nuevas cartas pueden ser colocadas arriba o bajo cualquier otra carta de la misma pila.
 - Trabajo, Posesiones → Las nuevas cartas deben ser colocadas arriba.
- Cartas de dos colores → Al colocarla en la biografía debe decidir en qué pila la coloca. Excepción: Si no tiene de esos colores podrá decidir al momento de adquirir una carta en dichos colores.

FASE 5: ACTUALIZACIÓN

- El jugador activo actualiza sus fichas de acuerdo a sus nuevas cartas activas.
- 3/4 jugadores: Si es el final de la ronda (le tocará al jugador inicial) → Retira del juego la carta situada más a la izquierda.
2 jugadores: esto se hace al final de cada turno.
- Desplaza las cartas del tablero hacia la izquierda.
- Rellena los espacios vacíos con cartas del mazo (juventud → Edad Adulta → Vejez). Si se agota un mazo → Servicios Sociales

Servicios Sociales

- En cuanto se agote uno de los 3 mazos se hace una pausa.
- Se verifica que jugador tiene mayoría de cartas en su biografía. Todos los jugadores que tengan la mitad o menos podrán recurrir a los SS.
- Los candidatos podrán obtener gratis una de las cartas del tablero (si hay requisitos deben cumplirse). Comienza el jugador en turno.

FIN DEL JUEGO

- Cuando al principio de una ronda queden menos cartas en el mazo de vejez que la cantidad de jugadores.
- Puntuación:
 - Cartas de Salud, Conocimientos y Relaciones según la tabla.
 - Cartas de Posesiones: PV indicados.
 - Objetivo de vida personal
 - Objetivo de vida común: otorga PV sólo al jugador que puede obtener más PV con él. Empate → Todos reciben los PV.
 - * Cada carta de la biografía puede usarse para varios objetivos.
- El jugador con más PV será el ganador.
Empate → gana quien tenga menos cartas en su biografía.