

Corre el encierro

El juego de cartas de los San Fermín

Núm. jugadores: de 2 a 5

A partir de: +8 años

Tipo de público: familiar

Duración aprox.: 25 minutos

Materiales del juego: 92 cartas y 5 fichas de jugador

Corre el encierro. *El juego de cartas de los San Fermín.*

Corre el encierro es un juego donde cada jugador representa un corredor de un encierro de San Fermín.

Es un juego familiar pensado para poder jugar entre 2 y 5 jugadores a partir de 8 años y el tiempo estimado de cada partida son de unos 25 minutos dependiendo del número de jugadores y de cómo se desarrolle la partida.

Contenido del juego

El juego consta de 92 cartas en total distribuidas en:

- 5 cartas de Chupinazo (1 en color y 4 en blanco y negro)
- 25 cartas de Objeto
- 6 cartas de Objeto especial
- 48 cartas de juego
- 1 carta de Cabestros
- 7 cartas de Localización
- 5 Fichas de distintos colores

Objetivo

Ser el primer corredor que termine el recorrido entero del encierro, empezando por la Cuesta de Santo Domingo y finalizando en la Plaza de Toros, llevando como mínimo la carta de Objeto Ropa básica a cuestras. En caso que uno de los corredores se quede solo porqué el resto ha perdido todas las cartas de Objeto, será el ganador sin ser necesario acabar el recorrido del encierro.

Preparación

Deberás entregar el siguiente set de cartas de **Objeto** a cada uno de los corredores:

- Ropa básica
- Pañuelico
- Faja
- Boina
- Periódico enroscado

Estas cartas de **Objeto** deberán estar a la vista de todos.

También deberás dar una **Ficha** de color a cada corredor. Devuelve a la caja el resto de cartas de **Objeto** y **Fichas** de colores que sobren, en caso de ser menos de 5 corredores.

Organiza las cartas de **Localización** en el centro de la mesa en orden de recorrido que se indica con un número en la propia carta. Estas cartas tienen un icono en la parte superior derecha que representa un camino y tienen un mosaico de fondo. Todos los corredores deberán poner su **Ficha** en la primera carta del recorrido, la cuesta de Santo Domingo. Este será el punto de partida para todos.

Prepara un mazo de cartas de **Chupinazo** donde hayan tantas como corredores. Debes asegurarte que la carta de **Chupinazo** en color debe estar entre este mazo. Barájalo y reparte todas las cartas por encima de la mesa boca abajo. Cada corredor deberá escoger una. El corredor que tenga la carta de **Chupinazo** a color será el que inicie la partida. A partir de ahí, se seguirá el orden de las agujas del reloj.

El resto de cartas que aún no hemos nombrado formarán el mazo de las cartas de juego, que deberá estar en el centro de la mesa. Este mazo se puede dividir en dos grandes grupos de cartas:

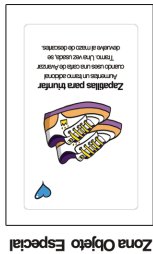
- **Las cartas de muestra obligada.** Estas cartas se deben mostrar cuando un corredor robe. **Nunca deben de estar en la mano de ningún corredor.** Están indicadas con un icono de un ojo en la parte superior derecha y son cartas que si no las puedes repeler, pierdes un **Objeto**. Este tipo de cartas no solo afectan al corredor que le salgan, sino a todos los corredores que se encuentren en el mismo tramo de **Localización**.
- **El resto de cartas.** Este tipo de cartas son de ataque a otros corredores, de defensa de ataques de otros corredores, de defensa de las cartas de **muestra obligada**, de recuperación de cartas de **Objeto**, de cartas de **Objetos especiales**, de cartas de acciones especiales y de cartas de **Avanzar tramo**.

Cuando repartas las cartas y para que ningún corredor tenga ninguna carta de **muestra obligada** en la mano, retira todas estas cartas (recuerda que son las que tienen el icono del ojo en la parte superior derecha) y mezcla el resto. Reparte a cada corredor 5 cartas que deberán guardar en su mano. Vuelve a poner las cartas de **muestra obligada** en el mazo y barájalo bien. Este será el mazo que colocarás en el centro de la mesa como mazo de robo dejando sitio para la pila de descarte.

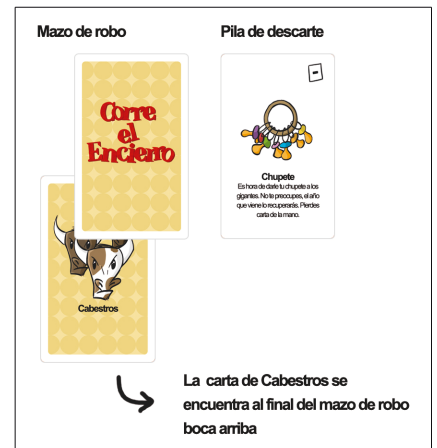
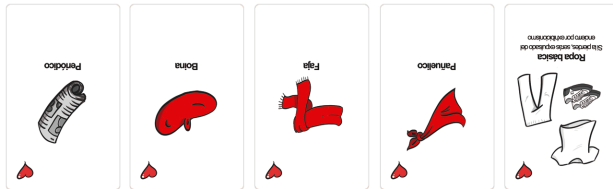
Finalmente, deberás poner la carta de **Cabestros** al final del mazo de robo con la cara hacia arriba. Pues cuando se roben todas las cartas y sólo quede esta deberá verse claramente. Esta carta desencadena una serie de acciones a realizar que explicamos en la fase de juego.

Así quedaría una mesa para dos corredores:

Corredor 2



Zona Objeto Especial



Corredor 1



Zona Objeto Especial



Cómo se juega

Como hemos avanzado, el corredor que tenga la carta de **Chupinazo** en color empieza la partida. La partida se desarrolla en turnos sucesivos, pasando de un corredor al siguiente en la dirección de las agujas del reloj. El turno de cada corredor se divide en 2 fases:

1. Jugar
2. Descartar
3. Robar

1. Jugar

Puedes jugar tantas cartas como quieras y tengas en la mano. Ya sea para correr un tramo más y acercarte a la Plaza de Toros o para frustrar los planes del resto de corredores. Sólo puedes jugar cartas durante tu turno (a excepción de la carta *Otra vez será* para repeler los ataques de otros corredores). Tienes que saber que ningún corredor está obligado a jugar cartas durante esta fase.

Pero si juegas alguna carta, tienes estas limitaciones:

- Hay distintas maneras de avanzar tramo, algunas te pueden impulsar hasta dos posiciones de golpe. Lo explicamos más adelante, pero por ahora debes saber que sólo podrás avanzar de posición una vez por turno. Cuando eso pase, deberás avanzar tu **Ficha** de color a la carta de **Localización** que corresponda.
- Sólo puedes tener en tu set de cartas de **Objetos** una carta de **Objeto especial**. Es decir, puedes tener una única carta **Capote** o **Líquido de agarre** o **Zapatillas**, pero no más de una a la vez en juego. Son de un único uso y una vez usadas, se descartan a la pila de descarte. Tanto las cartas de **Objeto** como las de **Objeto especial** están marcadas con un corazón rosa y morado respectivamente. Esta carta se baja de la mano y se pone al lado de las cartas de **Objeto** y tendrán efecto en el momento en el que estén colocadas.

2. Descartar

En este punto es cuando se deben descartar las cartas que no se quieren, pues en la fase de robo solo se podrán robar tantas cartas hasta sumar 5 como mucho.

3. Robar

Esta fase **sí es obligatoria**, haciendo que, como mínimo, se robe una carta del mazo de robo.

- **Si es una carta de muestra obligada (indicada con un icono de un ojo en la parte superior derecha)**. Enséñala a los demás corredores. Si no puedes o no quieres jugar una carta de defensa adecuada, pierdes un **Objeto**. Si puedes y quieres defenderte, juega la carta adecuada de tu mano para no perder ningún **Objeto**. Solo en este caso podrás jugar una carta de la mano.
- Si no es una carta de **muestra obligada**, quédatela en la mano. Recuerda que **no puedes jugar estas cartas** hasta el siguiente turno, a no ser que sea para defenderte de alguna carta de **muestra obligada** que salga.

Mientras no pierdas ningún **Objeto** durante la fase de robo, puedes robar tantas cartas como quieras hasta tener un **máximo de 5 cartas** en la mano. Recuerda que en esta fase no se puede ir descartando conforme van saliendo cartas que no te gustan.

Si te ha salido una carta de **muestra obligada** y la has repelido, puedes seguir robando cartas. Pero ¡recuerda!, pueden seguir saliendo cartas de **muestra obligada** y si pierdes un **Objeto** ya no podrás robar más cartas hasta el siguiente turno y estarás cada vez más cerca de quedarte sin cartas de **Objeto**. Juega sabiamente.

Después de esta fase, pasaría el turno al siguiente corredor.

Cuando el mazo de robo se quede sin cartas y solo quede la carta de **Cabestros** boca arriba deberás seguir estas indicaciones:

- Se pondrá boca abajo la primera carta de **Localización** que esté descubierta. Por tanto, en la primera vuelta del mazo se hará con la primera carta, la Cuesta de Santo Domingo. Todos los corredores que se encuentren en esta localización estarán eliminados. Por eso es importante avanzar durante el juego al menos una vez antes de acabar el mazo de robo. Con esto la partida durará como mucho siete vueltas de mazo, tantas vueltas como cartas de **Localización** tiene el encierro. Así pues, podemos decir que la carta de los **Cabestros** es la que marca el ritmo del encierro. Si algún corredor se encontrara en situación de expulsión del encierro y tuviera entre las cartas de su mano alguna manera de avanzar tramo, podrá usarla y seguir en el encierro. Si no, será expulsado del encierro definitivamente. Para ver las distintas formas de avanzar tramo en el encierro ver **Apéndice I**.
- A continuación, se mezclará bien el mazo de descarte y se volverá a poner en la posición del mazo de robo poniendo, de nuevo, la carta de **Cabestros** boca arriba al final del mazo y dejando sitio para la pila de descarte.

Mientras vayas jugando tendrás que ir equilibrando tus pérdidas de carta de **Objeto** con **Avanzas un tramo**. Tienes que saber balancear para saber cuándo es importante no perder cartas de **Objeto** y cuándo te puedes permitir el lujo de hacerlo. Existen cartas para la recuperación de estas cartas, pero no son infinitas.

Ten mucho cuidado si te quedas solo con la carta de **Objeto** de **Ropa básica**, pues estás a un paso de quedar expulsado del encierro por exhibicionismo. Pero solo te expulsarán si pierdes esta carta y puedes atrasar ese momento.

Cuando estés en la fase de robo y te salga una carta de **muestra obligada** que tiene como penalización la pérdida de un **Objeto** o cuando algún corredor te ataque con alguna carta que tenga la misma penalización, no puedes o no quieres repeler el ataque y estás en una posición de **Localización** más avanzada que donde se encuentra la carta de **Cabestros**, podrás retroceder una posición poniendo tu **Ficha** en la carta anterior. Con esta acción no perderás el único **Objeto** que te queda. Esto solo se puede hacer si te queda una única carta de **Objeto**. Si te queda más de una o tienes una de **Objeto especial**, deberás descartar antes una de estas.

Si continúas retrocediendo por qué no puedes repeler los ataques de otros corredores o tu mala suerte robando cartas del mazo, acabarás expulsado del encierro cuando ya no puedas retroceder más en el recorrido, es decir, cuando estés una carta por delante de la carta de **Cabestros**.

Final de la partida

La partida termina cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

- Un corredor avanza hasta la última carta de **Localización** y **llegue a la Plaza de toros**, terminando así su encierro.
- Si todos los corredores menos uno son expulsados del encierro por perder todas sus cartas de **Objeto**. Ganará el último corredor que siga con posibilidades de continuar.

Apéndice I. Maneras de avanzar tramo

Como hemos avanzado en la fase de jugar, se puede avanzar tramo de distintas maneras, y si ya has leído esa parte del manual ya debes saber que solo se podrá avanzar una o dos posiciones de golpe como mucho en cada turno.

- Con la carta de **Avanzar tramo**. Con esta carta solo podrás avanzar una posición. Esta carta se encuentra hasta 7 veces en el mazo. Por tanto, se podrá avanzar con ella 7 veces cada vuelta de mazo. Estas cartas tienen un icono de un camino en la parte superior derecha.
- Con la carta de **Avanzar tramo** más la carta de **La carrera de tu vida** podrás avanzar dos posiciones.
- Con la carta de **Avanzar tramo** más la carta de **Objeto especial Zapatillas molonas**, que deberás tener bajada con anterioridad podrás avanzar dos posiciones.
- Jugando a la vez la carta de **Santo Patrón** con la de **Ernest Hemingway** podrás avanzar dos posiciones de golpe.
- Por último, podrás usar la carta **Intercambio** con otro corredor del encierro que esté solo una posición más avanzada para intercambiar tu posición con la suya, haciéndote avanzar a ti y retrasar al corredor atacado.

Jugar cualquiera de estas cuatro combinaciones te hará avanzar una o dos posiciones en tu turno (dependiendo de las cartas que juegues) y solo podrás hacerlas una vez en cada turno. Deberás avanzar tu **Ficha** a la carta de **Localización** que corresponda. Y, obviamente, todas las cartas que uses para avanzar de posición deberás dejarlas en la pila de descarte una vez jugadas.

Apéndice II. Resumen de cartas

Aunque se han añadido en las cartas sus descripciones y lo que hacen y a qué corredores afecta, a continuación detallamos los distintos tipos de cartas que os podréis encontrar durante el juego.

A parte de las cartas del *setup* de la partida que deben mostrarse siempre y están explicadas al inicio de este manual, como son los **Objetos**, las **Localizaciones** y las cartas de **Chupinazo**, están las cartas de acción. Dentro de este tipo de cartas existen tres grandes grupos.

- **1. Las cartas de muestra obligada.** Este tipo de cartas están marcadas con un icono de un ojo en la parte superior derecha. Están siempre en el mazo, nunca deben estar en la mano de ningún jugador y se deben mostrar en el momento en qué se roban. **Son todas cartas para perder Objeto.**
- **2. Las cartas para defender las cartas de muestra obligada.** Este tipo de cartas también están representadas con un icono en la parte superior derecha con un escudo de defensa. Estas cartas sólo sirven para repeler las cartas de muestra obligada que acabamos de explicar y son cartas que se quedan en la mano hasta que se juegan. **Todas son cartas para evitar perder Objeto.**
- **3. El resto de cartas.** Dentro de este grupo hay todo tipo de cartas. Para robar carta, para atacar y para defender entre corredores. Estas cartas no tienen ningún icono que las represente, pero igual que el resto de cartas, tienen la descripción explicando su acción.

A continuación, vamos a detallar estos tres grandes grupos.

1. Cartas de muestra obligada

Ya sea por una embestida de toro o por una caída, estas cartas hacen perder un objeto si no se repelen y afectan tanto al corredor que está robando del mazo de robo como al resto de corredores que se encuentren en el mismo tramo de **Localización**. Cualquier corredor que se vea afectado por cualquiera de estas cartas puede defenderse, si quiere y puede, con una carta de esquivar embestida o esquivar caída (dependiendo de la carta de **muestra obligada** que haya salido) y así evitar perder un objeto.

Estas cartas son **Chulín**, **Tornasol**, **Manchado**, **Perdigón**, **Bravucón** y **Hurón** para las cartas de embestida de toro y **Selfie**, **Entre Pintxos** y **Pobre de ti** para las cartas de caída.

2. Cartas para defender las cartas de muestra obligada

Las cartas para evitar embestida de toro son **Recorte**, **Olé maestro**, **Santo Patrón** y **Acurrucado**. También sirve para evitar la embestida la carta **Toro volteado**, donde al jugarla deberás decir a qué corredor le envías ese toro. El corredor atacado podrá defenderse con cualquier carta para evitar la embestida o incluso con otra carta de **Toro volteado** enviando el toro a otro corredor, incluso al mismo que se lo envío en primera instancia.

Para evitar las caídas son **El baile de los gigantes**, **Zaldiko**, **Desayuno de campeones**, **Ernest Hemingway** y **Encierro Txiki**.

3. El resto de cartas.

3.1. Cartas para atacar a otros corredores

- **Cartas de perder Objeto.** Haces perder un **Objeto** a otro corredor. Pero ¡cuidado!, por lo general, solo pueden afectar a corredores que estén en tu mismo tramo del recorrido o uno por delante. Estas cartas son **Tu minuto de gloria**, **Por mirón** y **Consejo de veterano**. Solamente la carta de **Kilikis** y de **Toro volteado** (esta última explicada anteriormente) permiten jugárselas a cualquier corredor, independientemente de la posición de este. Además, ésta última carta de **Toro volteado** puede ser contraatacada por otra carta igual y jugarla hacia el mismo corredor que ha lanzado la primera o a cualquier otro.

- **Cartas de perder carta de la mano.** Jugada contra otro corredor, hace perder una carta de la mano a elección del atacante pero sin poder escoger ni mirar las cartas que tiene el corredor atacado. Estas cartas pueden ser defendidas por una carta de **Otra vez será**. Estas cartas son **Línea roja, Chupete y Garrotazo**.
- **Cartas de robar carta de la mano.** Jugada contra otro corredor, se puede robar una carta de su mano a elección del atacante pero sin poder escoger ni mirar las cartas que tiene el corredor atacado. Estas cartas pueden ser defendidas por una carta de **Otra vez será**. Estas cartas son **El Pillo**.
- **Cartas de perder turno.** Jugada contra otro corredor, la carta **Desde la barrera** hace perder el próximo turno a otro corredor a elección del atacante. El corredor atacado, no podrá realizar ningún tipo de acción, pero tampoco le afectarán las embestidas de toros y caídas de otros corredores. Únicamente podrá ser atacado con ataques de robar carta pero, en este caso, el corredor atacado podrá jugar una carta de **Otra vez será** para evitar ese robo. En cuanto un corredor ataque a otro con esta carta, el corredor atacado deberá poner la carta delante de sus cartas de objeto para que el resto de corredores la vean bien. La carta tendrá efecto en el momento en que sea el turno del corredor atacado. Hasta entonces podrá verse afectado por las cartas de embestida y/o caídas, pero también podrá defenderse. Una vez llegue su turno, la carta hará efecto desde ese momento, con lo que no podrá hacer ninguna acción hasta que vuelva a ser su turno. Será entonces cuando el corredor atacado podrá volver al encierro con normalidad.

3.2. Cartas para defenderte del ataque de otro corredor

- La carta anteriormente comentada **Otra vez será** permite defenderte de las cartas de robo, pérdida de **Objeto** o turno. No sirve para defenderte de embestidas de toro o caídas.

3.3. Cartas de Objeto especial

Este tipo de cartas se bajan junto con tus otras cartas de **Objeto**.

- **Capote.** Permite evitar perder un **Objeto** cuando un toro te embista.
- **Líquido de agarre.** Permite evitar perder un **Objeto** cuando una caída te afecte.
- **Zapatillas.** Aumenta en uno la distancia recorrida cuando juegues una carta de **Avanzar tramo**. Como mucho, se podrán avanzar dos posiciones en el recorrido. Ver **Apéndice I** para saber las distintas maneras de avanzar tramo durante la partida.

Las cartas de **Capote** y **Líquido de agarre** pueden ser usadas de dos formas distintas.

- Cuando un corredor se vea afectado por una embestida o caída podrá usar en el momento la carta de **Capote** o de **Líquido de agarre** respectivamente. Con esto, evitará perder **Objeto**. Descartará la carta de **Objeto especial** usada y seguirá el encierro. Si esto pasa durante la fase de robo del corredor, podrá seguir robando cartas, ya que ha salvado la situación.
- La otra forma de usarlas sería como un **Objeto**. Por ejemplo, si un corredor tiene bajada la carta de **Capote** y se ve afectado por una caída y no tiene cartas de defensa en la mano, deberá perder un **Objeto**. Si quiere, podrá usar la carta de **Objeto especial** para saldar la pérdida. Si esto pasa durante la fase de robo del corredor, no podrá seguir robando, pues la carta de **Objeto especial** estará actuando como una carta de **Objeto** normal.

Estas cartas tienen algunas restricciones:

- En el momento en que son bajadas ya pueden ser usadas. Antes, no. Nunca se podrán usar si están en la mano.
- Si la carta que se baja es **Capote** o **Líquido de agarre** se podrá usar en la fase de robar inmediatamente después de haberla bajado, pero la de **Zapatillas** no porque en la fase de robo no se pueden jugar cartas que no sean para defenderte.
- Nunca se podrán usar más de una a la vez. Si se quiere cambiar una por otra, se podrá hacer durante el turno del corredor y la carta de **Objeto especial** que había se deberá descartar a la pila de descarte, nunca volverá a la mano.
- Una vez usadas se descartan a la pila de cartas de descarte.

- La carta de **Zapatillas** requiere ser usada con la carta de **Avanzar tramo** únicamente. No se pueden acumular con otras cartas que permitan avanzar una posición extra en el recorrido.

3.4. Otras cartas

- **Avanzar tramo.** Solo se puede mostrar una en cada turno. Estas cartas te hacen avanzar una posición en el recorrido. Cuantas más te toquen, más cerca estarás del final. Ver **Apéndice I** para saber exactamente las distintas maneras que existen para avanzar la posición en el recorrido.
- **Objetos perdidos.** Puedes recuperar un **Objeto** que hayas perdido anteriormente. No sirven para los **Objetos especiales**, estos tienen que salir en el mazo de robo.
- **La carrera de tu vida.** Si la juegas junto con una carta de **Avanzar tramo** puedes sumar una posición extra. Nunca se podrán acumular cartas de aumentar una posición extra, como por ejemplo, con la carta de **Objeto especial** de **Zapatillas**. Como mucho, se podrán avanzar dos posiciones en el recorrido.