

DEBATE

A GAME OF HEATED DISCUSSIONS



2



18 min



8+



2019
02
04



¡Da un giro al discurso de tu adversario!

Contenido: 18 cartas

La baraja

Debate se juega con un mazo de 18 cartas con diferentes bocadillos en ellas. Es importante distinguir entre la parte trasera y la delantera de cada una de las cartas. Las traseras sólo contienen dos tipos de bocadillos en colores rojo y verde, 9 corresponderán a uno de los jugadores y 9 al otro. La parte delantera contiene también estos mismos bocadillos además de otros que se explican más adelante.

La mano de cada jugador mostrará siempre la parte trasera de las cartas al jugador contrario. Las cartas se jugarán siempre sobre la mesa mostrando los colores rojo o verde.

Preparación

Examina las cartas y asegúrate de tener 9 de cada color. Baraja juntas las 18 cartas de manera que solo sean visibles las partes traseras (rojas y verdes). Reparte una carta a cada jugador y sitúa las restantes sobre la mesa formando un mazo.

Separa la primera carta del mazo y colócala sobre la mesa sin voltear. Tras examinar la situación inicial el primer jugador asigna los colores con los que jugará cada uno (rojo o verde).

Tras esta decisión el otro jugador comenzará jugando una carta. Los jugadores continúan alternando turnos, jugando una carta y resolviendo sus efectos hasta el final de la partida.

Cómo se juega una carta

En tu turno puedes jugar la carta de tu mano o la primera del mazo. Ten en cuenta que de la carta de tu mano conoces los dos lados y de la del mazo sólo el lado visible.

La carta de tu mano has de colocarla con el lado rojo o verde visible y ha de mantener la misma orientación que el resto de cartas. La carta superior del mazo has de jugarla de igual manera pero sin desvelarla.

Tanto si eliges jugar la carta de tu mano o la del mazo: si colocas una carta al lado de otra del mismo color no sucede nada; si colocas una carta roja al lado de una verde o una verde al lado de una roja ambas cartas se voltean y pueden activarse algunos efectos.

Si al colocar tu carta se forma más de una pareja de diferente color eliges sólo un par para voltear.



Discurso. Si una carta contiene el bocadillo de uno de los dos jugadores (rojo o verde) no sucede nada y se deja tal cual, sin volverla a voltear.

Grito. Si una carta contiene un insulto (negro) se deja tal cual. Esta carta queda fija en su posición durante el resto de la partida. No puede moverse ni retirarse.



Acuerdo (verde y rojo). La carta permanece fija pero sirve de comodín y puede ser aprovechada por cualquiera de los dos jugadores para puntuar.



Idea (amarillo). Permite a un jugador recuperar para su mano una de las cartas ya jugadas. La parte visible de la carta retirada ha de ser roja o verde. La carta tomada no puede desconectar de la conversación ninguna carta ni ningún grupo de cartas.



Pensamiento (azul). Puedes mover cualquier carta roja o verde. La carta recién movida puede forzar otro volteo si se coloca al lado de otra opuesta (verde o roja). La única restricción es que la carta movida no puede desconectar otras cartas.

Si revelas simultáneamente dos cartas amarillas, dos cartas azules o una amarilla y una azul, solo puedes activar uno de los dos efectos.

Fin del turno

Al acabar tu turno volteas de nuevo las cartas azules y amarillas que queden visibles para mostrar su lado rojo o verde. Si no tienes carta y quedan en el mazo, roba una. Pasa el turno al otro jugador.

Fin de la partida

Cuando el mazo se agota el juego continúa sin robar más cartas y finaliza en el momento en que algún jugador no puede jugar ninguna carta.

Ganador

El vencedor es el jugador que consigue el mayor grupo de bocadillos conectados de su color. Las conexiones han de ser ortogonales. Dos cartas en diagonal no se consideran conectadas a no ser que haya una tercera junto a ambas.

