



¡Bienvenidos a tómale el peso! Llegó la mota y la pesa está sin pilas. Conviértete en el héroe de la noche pesando la cantidad exacta para poder dividir y seguir fumando.

CONTENIDO Y COMPONENTES

- 30 cartas de mota
- 15 cartas de desafío
- 6 cartas de apuesta
- 60 fichas para apostar (20 verdes, 20 amarillas, 20 rojas)

¿CÓMO SE JUEGA?

El jugador activo intentará cortar y separar el mazo según indique la carta de desafío, mientras tanto el resto de jugadores apostará al éxito o fallo del jugador activo. Se resolverán las apuestas y al final de la partida el jugador que tenga más puntos por cantidad de fichas y conjuntos de ellas, será el ganador de Tómale El Peso.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Coloca las 30 cartas de mota en el centro de la mesa con las ilustraciones hacia arriba, formando el mazo de mota. Luego coloca las 15 cartas de desafío boca abajo a un costado, formando el mazo de desafío.
- Entrega 1 carta de apuesta a cada jugador.
- Se elige un jugador al azar como jugador inicial, recomendamos que sea el último en sacarse uno.



Ronda

La ronda debe seguir los siguientes pasos en orden correlativo.

1. Cada ronda habrá un jugador activo que será quien saque la primera carta del mazo de desafío. En esta carta encontrará un número y un desafío.



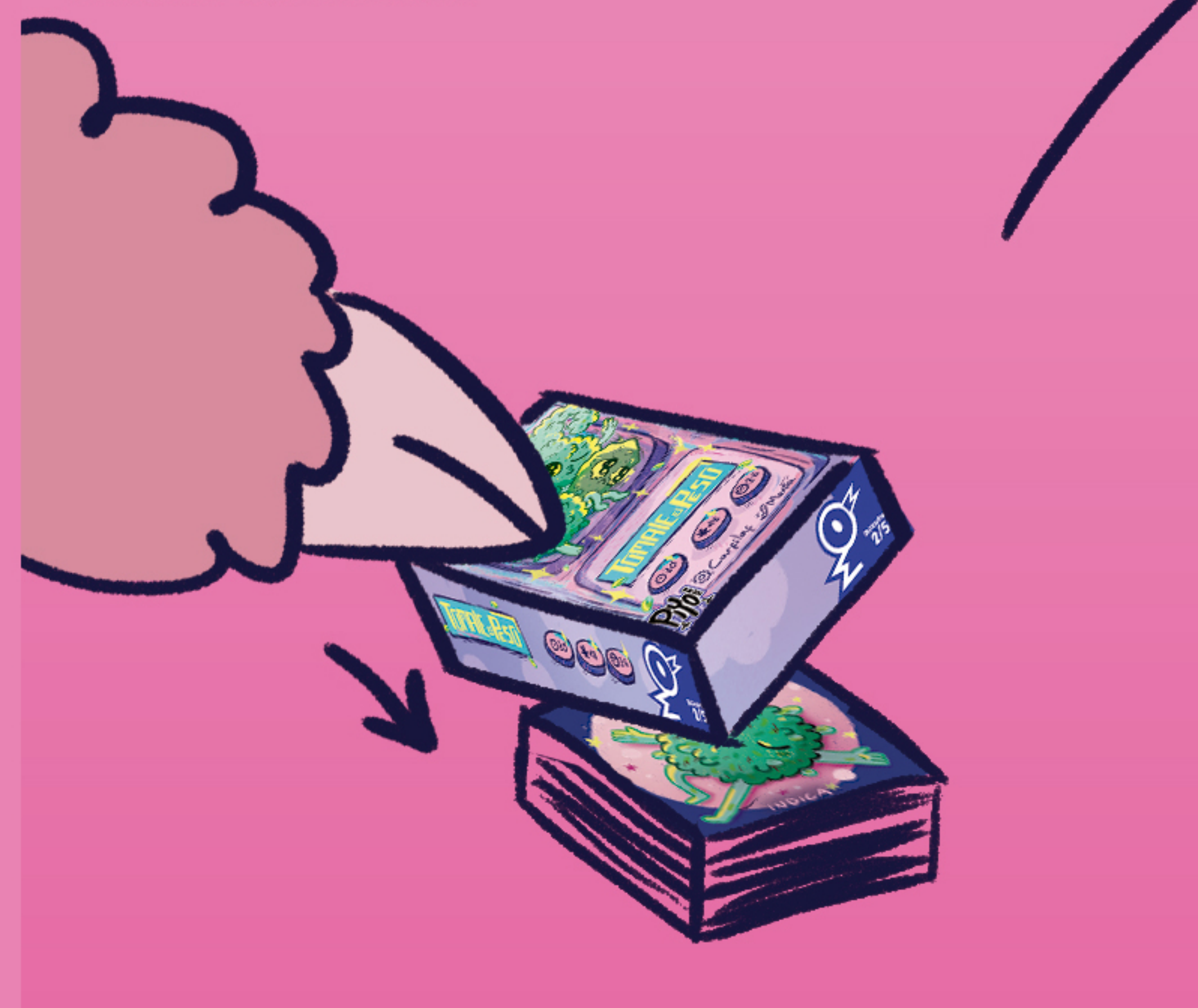
El número indica cuántas cartas debe tomar el jugador activo del mazo de mota. (Ver Resolución del desafío)

El desafío indica la manera en la que debe hacerlo (por ejemplo, con los ojos cerrados, de espalda, etc.)

Ejemplo:

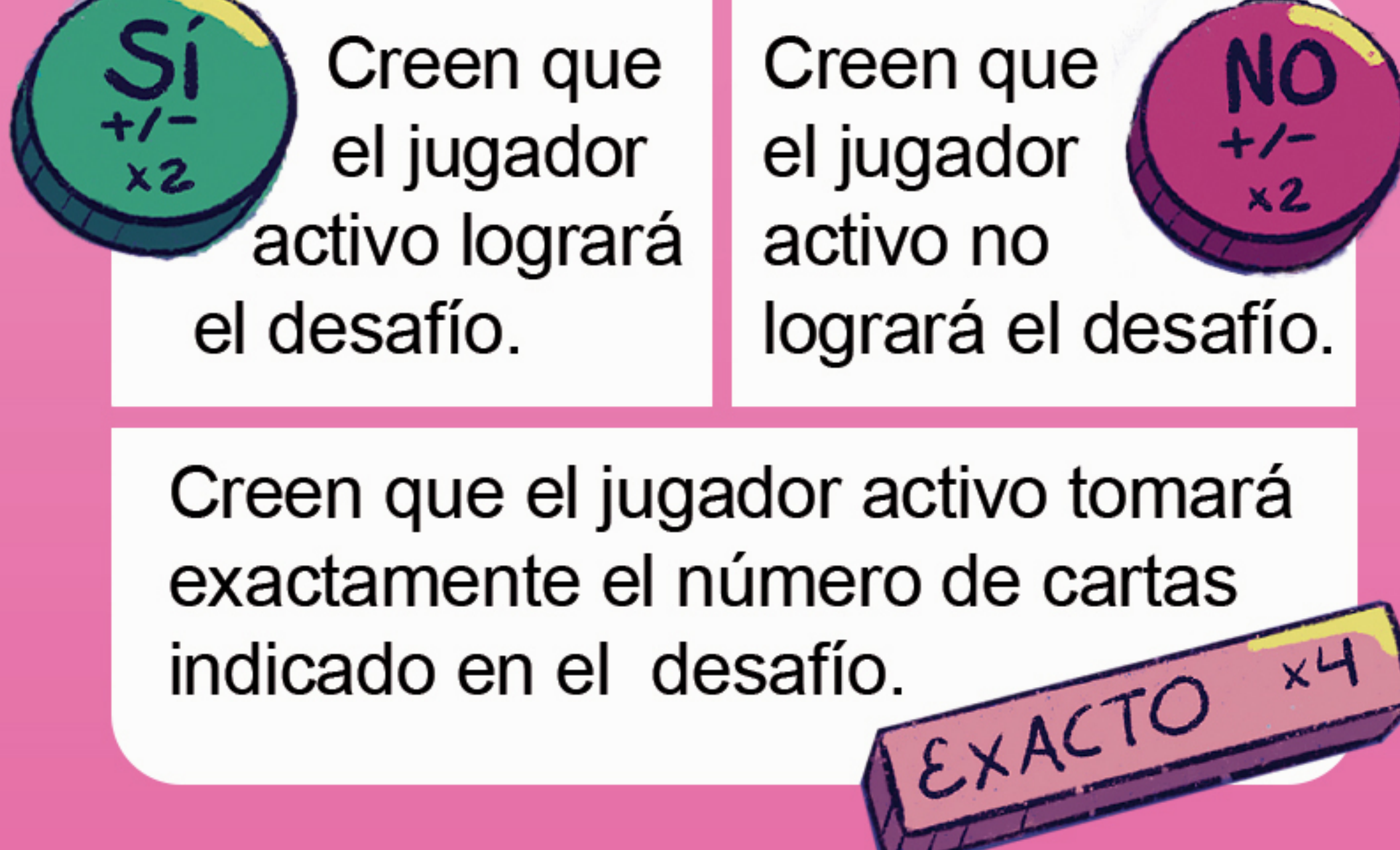
Si la carta tiene el número 15 y el desafío es "ojos cerrados", el jugador intentará tomar 15 cartas del mazo de mota con los ojos cerrados.

2. El jugador activo debe tomar las cartas de mota indicadas de un solo movimiento (si intenta tantear la cantidad será considerado como invalido y perderá su turno inmediatamente) y ocultarlas del resto de jugadores, de manera simultánea utilizará la tapa de la caja para esconder el mazo de mota restante sobre la mesa.



Sobre la apuesta

Los jugadores deben apostar todas las rondas usando entre 1 a 3 fichas sobre la carta de apuesta de manera secreta, eligiendo entre estas opciones:



En caso de apostar más de 1 ficha, estas no pueden ser del mismo color.

Resolución del desafío

El jugador activo cuenta las cartas tomadas sin alterar su orden, poniéndolas una a una sobre la caja del juego que cubre el mazo de mota. Al llegar a la última carta podremos resolver si cumplió o no el desafío. Esta carta tendrá tres datos clave para resolver el desafío, estos son:

Nivel de tolerancia: Es la cantidad de cartas aceptada como correcta para cumplir el desafío. (por ejemplo, si la tolerancia es de ± 2 , el desafío de 15 cartas será posible ganarlo desde 13 a 17 cartas tomadas).

Premio: Fichas ganadas o perdidas por el jugador activo en base al desempeño del desafío.



Resolución de la apuesta

La resolución de la apuesta está directamente relacionada con el éxito o fallo del jugador activo en el desafío. (Ver Resolución del desafío)

Si el jugador activo **logra** el desafío:

Los jugadores que apostaron "Sí" ganan el doble de su apuesta (recuperan su/s fichas y toman una/s del mismo color de la reserva).

Los jugadores que apostaron "Exacto" ganan el cuádruple de su apuesta (recuperan su/s fichas y toman el triple de fichas del mismo color de la reserva).

- Si el jugador activo **pierde** el desafío:

Los jugadores que apostaron "No" ganan el doble de su apuesta (recuperan su/s fichas y toman una/s del mismo color de la reserva).

Los jugadores que NO acertaron la apuesta, envían las fichas apostadas a la reserva.



Importante: para saber como apostar a la raza de la mota ver partida avanzada.

Reglas adicionales

- En caso de que un jugador deba robar un color de ficha y no haya en la reserva, podrá elegir el color que desee siempre y cuando queden en la reserva luego de que todos los jugadores hayan cobrado su recompensa. En caso de que no queden fichas en la reserva el jugador no obtiene su recompensa y se desencadena el fin de partida.
- Si un jugador se queda sin fichas puede tomar una de cualquier color de la reserva o sacarse uno y tomar una ficha de cada color.
- El jugador activo puede intercambiar 2 fichas de cualquier color por 1 de otro color durante su turno.

Fin de la Partida

La partida acaba tras:

- 2 rondas (para 5-6 jugadores)
- 3 rondas (para 3-4 jugadores)

No queden fichas en la reserva.

Puntuación

Sera declarado ganador el jugador que obtenga más puntos.

- Cada ficha de color sola representa 1 punto
- Cada set de colores (una de cada color) representa 5 puntos

Partida Avanzada

Para partidas con más complejidad existen 2 modos de juego que puedes agregar a tu partida.

- **Modo Videntes:** Para jugar este modo deben usar la carta de apuesta por el reverso, donde aparecen opciones de apuesta por raza. Para apostar por la raza los jugadores solo podrán colocar 1 ficha por opción y un máximo de 2 opciones, en caso de adivinar la raza de la carta donde se cortó el mazo de mota, el jugador en cuestión ganará la cantidad de fichas indicadas en la carta de apuesta, las fichas obtenidas deben ser del mismo color de la ficha apostada.

- **Modo Mentiroso:** Para jugar este modo, el jugador activo una vez que corte el mazo de mota podrá revisar la tolerancia y raza de la última carta que tomó. El jugador activo podrá usar esta información para condicionar la votación del resto de jugadores, sin embargo, no tiene permitido relevar los datos que reviso en la carta.

