



Al Límite

Resumen de Reglas



1. Elegir el Enfoque



- ▶ Establecer **DIFICULTADES** y **CONSECUENCIAS** para cada Enfoque
- ▶ El Enfoque marca el **MAXIMO NÚMERO DE MONEDAS UTILIZABLES**

2. Elegir entre: Comprar - Tirar - Renunciar

- ▶ Si hay varios jugadores implicados usa el **SISTEMA DE APUESTAS** (Cada fase se resuelve en orden, y los jugadores ocultan en su mano las monedas que van a emplear, enseñándolas a la vez)

A) Comprar

- ▶ Paga de tu reserva el **VALOR** de la **DIFICULTAD** del reto
- ▶ **TODAS** las monedas se **GASTAN** (Se colocan en la pila central)
- ▶ Obtienes el **ÉXITO** de forma **AUTOMÁTICA**

B) Tirar

- ▶ Lanza al aire aquellas monedas que elijas
- ▶ Suma los **VALORES** de aquellas monedas en las que salga **CRUZ**
- ▶ Las monedas donde sale **CARA** se **GASTAN**
- ▶ Obtienes el **ÉXITO** si alcanzas la **DIFICULTAD** del reto



Tirada Abierta

- ▶ Si ha salido **CRUZ** en **TODAS** las monedas:
 - ▶ Añade **UNA** moneda de la pila central **DE IGUAL O MENOR VALOR** a la moneda más alta empleada en la tirada
 - ▶ Si sale **CRUZ** **ROBA** y **TIRA** de nuevo
 - ▶ Si sale **CARA** esa moneda se **GASTA** y la tirada abierta se detiene



Fracaso

- ▶ Si ha salido **CARA** en **TODAS** las monedas:
 - ▶ **ELIMINA** del juego **UNA** de las monedas

C) Renunciar

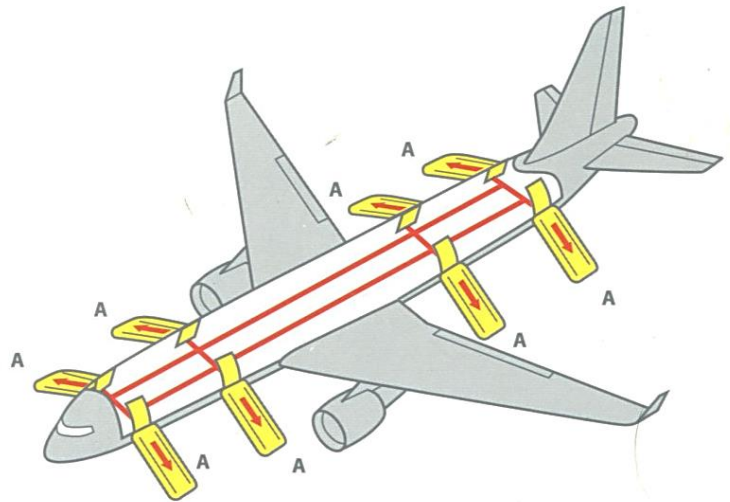
- ▶ No superas el reto
- ▶ Adquieres el derecho a **ROBAR UNA** moneda de la pila central

3. Robo y Cambio

- ▶ Si has **RENUNCIADO** al **ÉXITO**:
 - ▶ **ROBA** una moneda de la pila central
 - ▶ **FIN**
- ▶ **POR CADA RASGO POSITIVO APLICABLE**:
 - ▶ Si has **TIRADO**:
 - ▶ **ROBA** una moneda de la pila central
 - ▶ **FIN**
 - ▶ Si has **COMPRADO** el **ÉXITO**:
 - ▶ **TIRA** una moneda de la pila central
 - ▶ Si sale **CRUZ** puedes **ROBARLA**
 - ▶ **FIN**

A continuación, puedes cambiar monedas con otros jugadores o con la pila central **MANTENIENDO** el **VALOR** del intercambio.

Tras finalizar la **FASE** de **CAMBIO** el **NARRADOR** puede intercambiar a su vez monedas con la pila central



El Rasgo Negativo

- ▶ Si el **RASGO NEGATIVO** resulta de aplicación las monedas que se **GASTAN** se **ELIMINAN** del juego.

El Amuleto de la Suerte

- ▶ Al **ENTREGARLO** a otro jugador recibes de él tantas monedas como tu atributo de **COOPERATIVIDAD**
- ▶ A partir de entonces, cuando cualquiera de los dos tenga que tirar, el depositario **PODRÁ INTERCAMBIAR CONTIGO UNA MONEDA A SU ELECCIÓN**, hasta que recuperes el amuleto.
- ▶ Si vas a **FALLAR** un reto puedes colocar tu propio amuleto o el de otro jugador que poseas en la pila central de monedas y **ROBAR** tantas monedas de la pila como tu atributo de **COMPETITIVIDAD**
 - ▶ Si **FALLAS** el reto **ELIMINA** del juego todas las monedas con **CARA** y **GASTA** aquellas con **CRUZ**
 - ▶ Si tienes **ÉXITO** **ELIMINA** las monedas recién **ROBADAS** con **CARA** pero quédate aquellas con **CRUZ**

