

TOM'S TIME BLUFF

JUEGO ESTRATÉGICO PARA TODA LA FAMILIA -
A CUALQUIER HORA DEL DÍA O DE LA NOCHE

JUEGO

En Tom's Time Bluff "todo gira", No solo los relojes sino también las cartas. A veces se "farolea", a veces no. Depende del momento. Y presta atención cuando llegue el "tornado": ¡Lo revuelve todo!

Objetivo del juego: ser el primero en quedarse sin cartas en la mano.

Pero ¡atención! En un abrir y cerrar de ojos puedes volver a tener un montón de cartas. Necesitas un poco de suerte y saber poner cara de póker para ganar este juego.

CONTENIDO

59 CARTAS

48 RELOJES CON VALORES DE HORA



3 TORNADOS



3 COMODINES / RELOJES DE ARENA



1 CUCO



4 RELOJES PAREJA



PREPARACIÓN

El jugador situado izquierda del repartidor comienza el juego.

Reparte a cada jugador 6 cartas boca abajo.

Coloca 3 cartas boca arriba en la mesa.

Pon el mazo de las cartas boca abajo al lado.



DESARROLLO

Se juegan los turnos en sentido de las manecillas del reloj.

1. Jugar tus cartas

El jugador que tiene el turno debe colocar 2 cartas sobre una de las tres cartas de la mesa:

- La primera carta se coloca boca abajo y en principio debe continuar la serie numérica. Es decir, si en la mesa hay una carta con el número 2, el jugador debe poner una carta boca abajo que supuestamente es el número 3. Si abajo hay un 12, la siguiente hora es 1.
- La segunda carta puede ser cualquiera y se coloca boca arriba, encima de la carta anterior.



Marcarse un "farol" : Si no tiene la carta que continua la serie numérica, debe marcarse un farol. También puede marcarse un farol voluntariamente cuando quiera.

2. Robar carta al final del turno

Si el colocador, que tiene el turno, después de poner sus dos cartas, tiene menos de 6 cartas en la mano, roba una del mazo. Con 6 o más, no roba. Su turno termina.

Nota: Si el jugador olvida robar - debe robar dos como penalización.

Nota: Si el mazo se agota, no se roba y esa ronda del juego termina inmediatamente para todos los jugadores.

3. ¿Retar?

Cualquier jugador puede retar ahora al que tenía el turno, para ver si la carta tapada es correcta, o si ha mentido. Si nadie reta, el juego sigue con el siguiente jugador.

Se reta la carta:

Si alguien reta, se voltea la carta que estaba puesta boca abajo. Si varios quieren retar al mismo tiempo, reta el siguiente en turno.

a) ¿Farol descubierto?

Si la carta es un farol, el jugador toma todo el montón. El retador pone una de sus cartas boca arriba en el hueco donde estaba antes el montón.

b) ¿No hay farol?

Si la carta era la carta correcta o era un comodín, el retador toma todo el montón y el jugador en turno pone una de sus cartas boca arriba en el hueco donde estaba antes el montón.

CARTAS ESPECIALES

Comedín / Reloj de Arena

Puede jugarse como cualquier hora, boca arriba o boca abajo.

Puntos: cada comodín en la mano al final vale 5 puntos negativos.



¡Atención!

Nunca puede haber dos comodines seguidos; si se detecta con un reto, el jugador que tenía el turno toma el montón de cartas.

El Tornado

Si un jugador recibe la carta de tornado al robar una carta del mazo, sigue "invisible" en sus manos: él decide cuándo y cómo usarla. Puede ponerla como primera carta oculta boca abajo, o como segunda carta boca arriba, como tornado visto.



En ambos casos también es un comodín, sustituye a cualquier hora. Si se pone sobre un comodín y alguien reta, se considera jugada incorrecta, por que no se puede poner dos comodines por encima. El colocador toma el montón.

Se retira del juego después de entrar en acción.

TOM'S TIME BLUFF

CARTAS ESPECIALES

El Tornado - en acción

En caso de que un tornado se detecte por ser retado, o se revele boca arriba, todos los jugadores deben actuar inmediatamente de la siguiente forma:



1. El jugador que puso o detectó el tornado puede elegir en que dirección todos tienen que pasar sus cartas de mano al vecino: en el sentido de las manecillas del reloj, o en sentido contrario.
2. La carta de tornado se retira del juego y se sustituye por otra carta del mazo. Después el juego continúa normalmente. Si el mazo está agotado, no se reemplaza y el juego termina inmediatamente para todos.

Si nadie detecta la carta de tornado, la acción del tornado no se ejecuta.

Cuándo se activa exactamente la carte del tornado?

- a) Cuando un jugador lo coloca boca arriba.
- b) Cuando un retador descubre un tornado que estaba boca abajo.
- c) Si al sustituir el tornado aparece un nuevo tornado del mazo.

¡Nota!: tornado como última carta.

Si se coloca un tornado boca arriba como última carta, todas las manos pasan al vecino inmediatamente antes de puntuar. **No gana el jugador en este caso sino quien quede sin cartas tras el cambio.**

Puntos: Cada tornado en mano al final del juego vale 10 puntos negativos.

Reloj Pareja*

*Nota: Para hacer las reglas del juego más fácil, se puede decidir de jugar las primeras rondas sin las 4 cartas "Reloj Pareja".



Estas cartas se juegan siempre en combinación con su reloj vinculado.

Después de poner la carta elegida boca abajo, hay que poner la carta "Reloj Pareja" primero, y por encima la carta elegida con su hora.



Estas cartas no se retiren nunca.

Si no hay reloj vinculado para poder jugar la carta habría que intentar marcarse un "farol", o se toma una carta del mazo.

Cada "Reloj Pareja" tiene un efecto diferente:

"Jungla" / Reloj de Pie:

Plantas y raíces de arboles cubren el reloj de pie. Además está asegurado por una cadena de cierre: esta vez nadie puede retarle la carta oculta que hay debajo.



"Beam" / Smartwatch:

La carta del futuro: el reloj hiper-inteligente catapulta una de tus cartas de mano a otro jugador de tu elección. Dale una de tus cartas boca abajo. ¡En total te quitas 4 cartas en este turno!

"Kaputt" / Reloj Campana:

Los relojes de campanas de los demás están todas dañadas y necesitan ser reparados. Todos los jugadores, excepto el que tenía el turno, tienen que robar una carta del mazo.



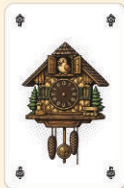
"Snooze" / Reloj Radio Digital



Es demasiado pronto para levantarse para tu jugador a tu lado: Pulsas el botón de repetición de alarma para el siguiente jugador, el "snooze". Tiene que robar una carta del mazo, y debe quedarse fuera una ronda del juego.

Cuco

El cuco es una carta que molesta en el juego, una carta que realmente no encaja en ningún sitio. No tiene hora y no se puede jugar como carta normal, sino solo como carta boca abajo. Esta carta no se retire del juego nunca. Y en principio tiene un efecto malo para el jugador, porque con esa carta en tus manos no puedes ganar.



Hay cuatro formas de deshacerte de esta carta de tu mano:

- 1) Marcarse un farol que nadie reta, y el cuco se queda sin detectar.
- 2) Tienes que dar las cartas a tu vecino por jugar un tornado.
- 3) Te marcas un farol, en conjunto con el efecto de la carta "jungla" - en la que nadie debe retar la carta.
- 4) Regalas el cuco a un jugador de tu elección con la carta "Beam".

FIN DE LA RONDA

La ronda termina cuando un jugador coloca su última o sus últimas dos cartas. Después de su turno no hace falta robar ninguna carta del mazo.

¡Pero ojo! Los demás pueden retar hasta el final. Si el jugador en su último turno se ha marcado un farol y se detectó, debe tomar el montón y el juego continúa. Si no se detecta o si ha puesto una carta correctamente, gana la ronda y el retador debe tomar el montón de cartas antes de contar los puntos.

PUNTUACIÓN

Todos cuentan sus cartas:

Cada carta reloj = 1 punto negativo

Comodín, Reloj Pareja, Cuco, cada uno = 5 puntos negativos

Tornado = 10 puntos negativos

FIN DEL JUEGO

Cuando un jugador alcance 50 puntos negativos, la partida termina y gana quien tenga menos puntos negativos.

Happy Bluffing !!

