



Contenido

- 63 cartas (53 de Kaijū, 6 de Mecha, 4 de ayuda de juego)
- 2 dados
- 12 fichas (6 de Pareja, 6 de Herida)
- 1 dispensador de cartas
- Este libro de reglas

Pikit

CORENTIN BRAND



¡DESCUBRE LAS REGLAS
EN VÍDEO AQUÍ!

RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO

Tira los dados para invocar a Kaijū ⁽¹⁾ o Mecha ⁽²⁾ y tomar las cartas que los representan.

Juega estas cartas para usar sus efectos o consérvalas en tu mano hasta el final de la partida para obtener sus puntos. El jugador con la puntuación más alta gana la partida.

⁽¹⁾ Los **Kaijū** (怪獣) son criaturas extrañas, monstruosas y gigantescas.

⁽²⁾ Los **Mecha** (メカ) son enormes robots pilotados, normalmente de forma humanoide.

6*



Cartas de Kaijū

8*



1*



1*

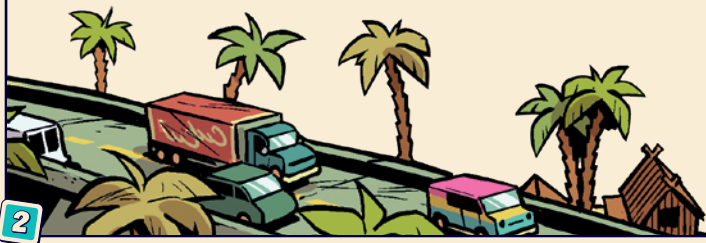


Cartas de Mecha

PREPARACIÓN

Ejemplo de preparación para una partida de 3 jugadores

- 1 Toma el **dispensador de cartas** de la caja y colócalo sobre la mesa.
- 2 Entrega una **carta de ayuda de juego** a cada jugador.
- 3 Coloca las **6 cartas de Mecha** bocarriba y después coloca la correspondiente **ficha de Pareja** en la parte inferior de cada carta.
- 4 Deja las **fichas de Herida** al alcance de todo el mundo.
- 5 Usa la caja como **bandeja para los dados**.





5



- 6** Baraja las **cartas de Kaijū** y coloca el **mazo** bocabajo a un lado del dispensador de cartas. Usa el otro lado para el montón de **descarte** durante la partida.

***Con 2 jugadores:** retira del mazo 2 cartas de Kaijū de cada valor desde el 1 hasta el 8 (16 cartas en total). No se usarán durante la partida.*

- 7** Toma las **8 cartas superiores** del mazo y colócalas bocarriba en el centro de la mesa.

- 8** Roba tu **mano inicial**: toma la carta superior del mazo y ponla bocarriba frente a ti. Si es necesario, sigue tomando cartas hasta que **llegues a o excedas un valor total de 10**. Después llévate estas cartas a la mano y mantenlas ocultas a los demás jugadores.

***Ejemplo:** robas una carta de 5, después una de 2 y finalmente una de 8, lo que hace que excedas un total de 10. Empiezas la partida con 3 cartas en la mano: un 2, un 5 y un 8.*

Una vez que todo el mundo ha robado su mano inicial, comienza la partida.

DESARROLLO DEL JUEGO

Empezando por el jugador más joven, y siguiendo después en el sentido de las agujas del reloj, se van jugando turnos hasta el final de la partida.

En tu turno, debes realizar las siguientes acciones en **este orden**:

1. TIRAR LOS DADOS

2. JUGAR CARTAS

Puedes jugar una o más cartas de tu mano para usar sus efectos.

Para jugar una carta, descártala bocarriba y después aplica su efecto (consulta los efectos en la página 8).

3. AÑADIR CARTAS A TU MANO

Dependiendo de tu tirada de dados, puedes tomar cartas del centro de la mesa, eligiendo una de las siguientes opciones:

- 1 **carta** que coincida con **la suma** de ambos dados.
- 1 **carta** que coincida con **la resta** entre ambos dados.
- 1 o 2 **cartas** que coincidan con **el número** de uno o ambos dados, respectivamente.
- Nada**, si la tirada no coincide con ninguna carta.

4. TERMINAR EL TURNO

Si es necesario, revela cartas del mazo hasta volver a haber 8 en el centro de la mesa.
A continuación, empieza su turno el siguiente jugador.



Turno de ejemplo

1

Tiras los dados y obtienes un 1 y un 3.



2

Antes de tomar una carta del centro de la mesa, descartas una carta de 2 de tu mano, lo que te permite volver a tirar los dados. Obtienes un 1 y un 6 en la nueva tirada.



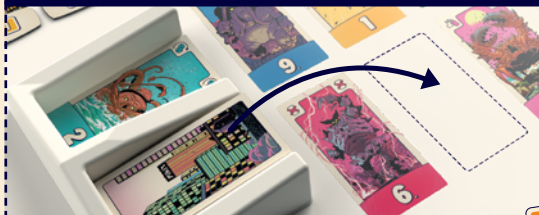
3

Con este nuevo resultado, puedes tomar: la carta de 7 ($6+1$), la carta de 5 ($6-1$) o una carta de 1 y la carta de 6. Decides tomar la carta de 7.



4

Revelas la carta superior del mazo para que vuelva a haber 8 cartas en el centro de la mesa, y después tu turno termina.



5

¡PAREJA!

2

2

Cuando obtienes dos **números iguales** en la tirada de dados, dispones de dos opciones adicionales:

- Si el Mecha correspondiente está **disponible sobre la mesa**, puedes tomarlo y añadirlo a tu mano.
- Si el Mecha correspondiente está **en la mano de otro jugador**, puedes intentar robárselo tomando una carta de su mano al azar. Revela la carta robada y añádela a tu mano (incluso si no es el Mecha correspondiente).

FICHAS DE PAREJA

2 2

Las fichas de Pareja muestran qué jugador tiene cada Mecha. Cada vez que se toma un Mecha o este cambia de manos, coloca la correspondiente ficha de Pareja frente a su propietario, mostrando el lado de la Pareja.



FIN DE LA PARTIDA

El fin de la partida llega cuando se acaba el mazo.
Todos los jugadores disponen de un turno final.
Después de estos turnos se determina la puntuación de cada jugador, sumando:

- Los puntos por los Kaijū en su mano.
- 15 puntos por cada Mecha en su mano (tal como se recuerda en el dorso de las fichas de Pareja).
- Los puntos de bonificación y penalización (consulta los efectos en la página 8).

El jugador con la puntuación más alta gana la partida.

En caso de empate, el jugador con menos cartas (Kaijū y Mecha), gana. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

Diseñador: **Corentin Brand**

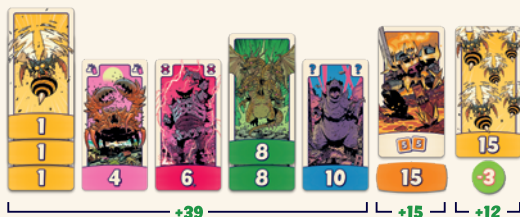
Ilustrador: **Sylvain Repos**

Créditos y agradecimientos: www.rprod.com/en/pikit/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas – Bélgica • www.rprod.com

Este material solo puede utilizarse para entretenimiento privado.



Ejemplo: sumas 39 puntos con tus Kaijū y 15 puntos con tus Mecha. Como también tienes una bonificación de 15 puntos y una penalización de 3 puntos, tu puntuación total es de 66 puntos (39+15+12).



EFECTOS DE CARTA

Hay dos tipos de Kaijū: los que tienen un **efecto de descarte** (cuando juegas la carta) y los que tienen un **efecto especial**.

EFECTOS DE DESCARTE



Vuelve a tirar 1 o 2 dados.



Roba 1 carta al azar de la mano de otro jugador. Revélala y después añádela a tu mano.



Toma la carta superior del mazo y añádela a tu mano sin revelarla.



En cualquier momento, anula el efecto de **cualquier carta** que otro jugador acabe de jugar.



Cambia el resultado obtenido por 1 dado a otro resultado de tu elección.



Elige uno de los otros 5 **efectos de descarte** y aplica su efecto.

EFECTOS ESPECIALES



Al final de la partida, el jugador (o los jugadores, en caso de empate) con más cartas de **1** gana 15 puntos de bonificación (dale la vuelta a la carta de ayuda de jugador como recordatorio).



Cuando le robes una carta de **3** a otro jugador, descarta inmediatamente esta carta y coloca una ficha de Herida frente a ti. Perderás 3 puntos al final de la partida.



Cuando tomes una carta de **8** del **centro de la mesa**, toma **todas** las demás cartas de **8** que haya en el centro de la mesa.