



+5 años
De 2 a 6 jugadores

Contenido:

59 cartas de mazo (7 de ataque, 18 defensas, 16 de estrategia, 13 de dinero, 2 cohetes y 1 Barco Tiki-Taka) y 18 torres.

Objetivo del juego:

Gana el primero en conseguir 3 torres con bandera.

Reglas del juego:

- Cada jugador empezará con 2 cartas TORRE al comienzo de la partida con la cara SIN bandera al descubierto.
- El resto de TORRES se dejarán apartadas.
- Distribuir 4 cartas a cada jugador.
- Se juega en el sentido de las agujas del reloj.
- Cuando te toca jugar, el jugador elige:
- Efectuar una de las acciones de juego o dejar una carta sobre el mazo de descartes.
- Los jugadores siempre tendrán 4 cartas en la mano.
- Si un jugador tiene 4 cartas iguales en algún momento, podrá cambiarlas por otras 4 cartas.
- Si un jugador tiene con que defenderse, la jugada puede continuar entre varios jugadores.

 **WARCKS**

ACCIONES DE JUEGO:

- **Poner una torre**
Al presentar las 3 cartas, DINERO, ESTRATEGIA y DEFENSA, el jugador puede coger una carta TORRE y colocarla a su lado, con la cara SIN bandera al descubierto.
- **Sacar la bandera**
El jugador presenta 2 cartas ESTRATEGIA y puede darle la vuelta a una de sus TORRES para hacer aparecer la bandera y a sus Warcks celebrándolo. Las torres con bandera NO se podrán destruir ni robar.
- **Coger una torre a otro jugador**
El jugador presenta 2 cartas ESTRATEGIA que harán lo posible por robar una TORRE de cualquier contrincante. (SIN bandera). El contrincante puede defenderse presentando 2 cartas DEFENSA o, una carta ATAQUE que mandarán los esfuerzos al quinto pino.
- **Destruir una torre a otro jugador**
El jugador presenta una carta ATAQUE y puede destruir una torre SIN bandera y devolverla al lugar de donde vino. El contrincante puede defenderse presentando 2 cartas DEFENSA o, si usan 2 cartas DINERO podrán enviar ese ataque a cualquier jugador. La carta ATAQUE se descartará por completo de la baraja una vez usada hasta la siguiente partida. Solo hay 7, úsalas bien!
- **Cohete**
El COHETE tiene dos acciones:
 1. Puede darle la vuelta a una torre SIN bandera y sacar a los Warcks celebrándolo.
 2. Si tienes DINERO, ESTRATEGIA y HABILIDAD junto con el COHETE, te permitirá construir una torre y sacar la bandera automáticamente.
- **Barco Tiki-Taka**
El jugador puede usar la carta BARCO TIKI-TAKA como carta comodín según le interese. Si se usa como carta ATAQUE se descartará de la baraja.

