

Compositoras de la historia

CONTENIDO DEL JUEGO

Tiene en total de 64 cartas (15 cartas de teatros, 9 cartas de ruido y 40 cartas de compositoras + los reversos), Además harán falta 5 dados de seis caras con: una blanca, dos negras, dos pares de corcheas y un silencio de negra.

DESARROLLO DEL JUEGO

Clasifica las cartas según sean de teatro (reversos verdes), de ruido (reverso rojas) y de compositoras (reversos azules).

1. Conforme a los colores del anverso, clasifica las cartas de lugar en 5 pilas. En cada una de ellas, la carta con el número 4 debe estar abajo, seguida de la carta con el número 3 y la carta con el 2 arriba. A continuación, solo debéis colocar las cartas de lugar en el orden: Ópera París, Ópera Viena, Teatro Colón, Ópera Sidney y Opera House New York.
2. Mezclad todas las cartas de las compositoras y colocadlas para robar **boca abajo** a la izquierda, un poco por debajo de la fila de cartas de lugar. Coged las cinco primeras cartas de compositoras de la pila para robar y situadlas boca arriba de izquierda a derecha debajo de las cartas de lugar.
3. Mezclad las cartas de ruido y apiladlas **con algo de distancia boca arriba** a la derecha, junto al lugar preparado para las cartas de compositoras. A la derecha de las cartas de castigo se encuentra el lugar para la pila de descarte. Preparad los dados.

JUGAMOS

1. Tiramos los 5 dados (un máximo de tres veces)
2. Si conseguimos alguna combinación de alguna compositora, la contratamos y nos la llevamos con nosotros. Si coincide con el mismo color de la carta de teatro, también se llevaría y sumarían esos puntos. De lo contrario, si no sale ninguna combinación, cogeríamos una carta de ruido.
3. Si hemos contratado a una compositora, se repone el hueco desplazando las cartas hacia la derecha y colocando una nueva en el espacio sobrante.

FINALIZACION DEL JUEGO

El juego finaliza de inmediato cuando uno de vosotros coge la última carta de **una** de las siguientes pilas:

- Pila para robar con cartas de Compositoras
- Pila con cartas de ruido; o bien
- La pila **que elijáis** con cartas de lugar.

Cada uno de los jugadores coge su mazo real y suma el total de sus puntos positivos y negativos.

El que más puntos haya conseguido al final, será quien gane el juego. En caso de empate, ganará quien tenga menos puntos negativos en sus cartas.

