

@profhector_

FARMEA AURA

El juego de cartas en el que tienes que conseguir **10 AURAS** antes que los demás.



FARMEA AURA

El juego de cartas en el que tienes que conseguir **10 AURAS** antes que los demás.

2-6
JUGADORES

5+
EDAD

10-20
MINUTOS

OBJETIVO

Todos los jugadores empiezan con **3 cartas** en la mano y **0 AURA**.

Durante la partida tendrás que conseguir AURAS mientras utilizas cartas de ACCIÓN para robar, intercambiar o quitar AURA a tus compañeros.

El primer jugador que consiga **10 cartas de AURA** gana.

CARTAS DE AURA

Cada carta de AURA vale exactamente: **1 AURA**

- Las cartas de AURA no se juegan.
- Cuando robas una carta de AURA del mazo principal, debes colocarla inmediatamente boca arriba delante de ti.
- No puedes mantener una carta de AURA en tu mano.

POR EJEMPLO:



Tienes
4 AURAS.

Las cartas de AURA que tienes delante son siempre visibles para todos los jugadores.

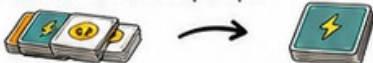
PREPARACIÓN

- Coloca el mazo principal (cartas de ACCIÓN) en el centro de la mesa.
- Coloca al lado el mazo exclusivo de AURA.
- Deja un espacio al lado para la pila de descarte.
- Cada jugador roba 3 cartas del mazo principal.
- Todos empiezan con **0 AURA**. (No se coloca ninguna carta de AURA delante).
- Las cartas de la mano son secretas.
- No reemplaces las cartas de AURA robadas durante la preparación. Tendrás que esperar a tu turno para robar.



¿QUÉ PASA SI SE ACABA EL MAZO?

Cuando se acaba el mazo principal: Baraja todas las cartas de la pila de descarte y forma un nuevo mazo principal.



Las cartas de AURA que están delante de los jugadores nunca vuelven al mazo principal.

TIPOS DE CARTAS

Hay dos mazos sobre la mesa.

MAZO PRINCIPAL

Es el mazo del que se roba durante la partida.

NO TIENE CARTAS DE AURA.

Está formado EXCLUSIVAMENTE por cartas de ACCIÓN.



MAZO DE AURA

Es un segundo montón formado EXCLUSIVAMENTE por cartas de AURA.

Este mazo solo se utiliza cuando una carta de ACCIÓN permite farmear AURA.



Por tanto, las AURAS solo están en el mazo de AURA y delante de los jugadores, nunca en el mazo principal.



CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas de ACCIÓN permiten modificar la cantidad de AURA de los jugadores.

Solo puedes jugar **UNA** carta de ACCIÓN durante tu turno.

Una vez utilizada, la carta se coloca en la pila de descarte.

AURA



Coge 1 carta del mazo de AURA y colócala delante de ti.

FARMEA AURA



Coge 2 cartas del mazo de AURA y colócalas directamente delante de ti.

ROBO DE AURA



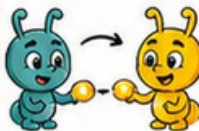
Roba **1 AURA** a otro jugador.

ROBO DOBLE



Roba 2 AURAS a otro jugador. El jugador elegido debe tener al menos 2 AURAS.

PÁSALA



Coge 1 AURA de un jugador y dásela a otro. No puedes dártela a ti mismo.

TODOS MENOS YO

Todos los demás jugadores pierden 1 AURA. Tú no. Si un jugador tiene 0 AURA, no puede perder más.



INTERCAMBIO TOTAL

Intercambia TODA tu AURA con TODA la AURA de otro jugador.



SOLO HAY 1 CARTA DE INTERCAMBIO TOTAL EN EL MAZO PRINCIPAL.

¿CÓMO SE JUEGA? (EN CADA TURNO)

1. ROBAS

Robas 1 carta del mazo principal.

Si robas una CARTA DE AURA: La colocas inmediatamente boca arriba delante de ti.



2. JUEGAS

Puedes jugar **UNA** carta de ACCIÓN.

También puedes decidir no jugar ninguna. Las cartas de AURA no se juegan.



3. RESUELVES

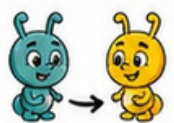
Realizas exactamente lo que indique la carta de ACCIÓN.

Después, la carta utilizada se coloca en la pila de descarte.



4. PASA EL TURNO

El turno pasa al siguiente jugador.



¿CÓMO SE GANA?

En cuanto un jugador consigue:



10 AURAS

gana inmediatamente la partida.

No hace falta terminar la ronda.



REGLAS IMPORTANTES

- Las AURAS son siempre visibles.
- Las cartas de tu mano son secretas.
- Las AURAS no están en tu mano. En cuanto recibes o robas una carta de AURA, se coloca inmediatamente delante de ti.
- Solo puedes jugar una carta de ACCIÓN por turno. Puedes decidir no jugar ninguna.
- Si llegas a **10 AURAS**, ganas inmediatamente. Aunque otro jugador pudiera quitarte AURA después.

FARMEA AURA

@profesor

EJEMPLO DE JUEGO

Partida de 4 jugadores: Ana (amarillo), Pablo (rojo), Lucía (morado) y Tú (verde).
Todos empiezan con 3 cartas en la mano y 0 AURA.

MAZO PRINCIPAL
(solo cartas de ACCIÓN)



MAZO DE AURA
(solo cartas de AURA)



PILA DE DESCARTE



1 TURNO DE ANA (amarillo)

1. Roba 1 carta del mazo principal.
2. Juega la carta AURA: coge 1 carta del mazo de AURA y la coloca delante de ella.
3. Pasa el turno.



ANA	PABLO	LUCÍA	TÚ
0	0	0	0

2 TURNO DE PABLO (rojo)

1. Roba 1 carta del mazo principal.
2. Juega la carta FARMEA AURA: coge 2 cartas del mazo de AURA y las coloca delante de él.
3. Pasa el turno.



ANA	PABLO	LUCÍA	TÚ
1	0	0	0

3 TURNO DE LUCÍA (morado)

1. Roba 1 carta del mazo principal.
2. Juega la carta ROBO DE AURA: roba 1 AURA a otro jugador (elige a Pablo).
3. Pasa el turno.



ANA	PABLO	LUCÍA	TÚ
1	1	1	0

4 TU TURNO (verde)

1. Robas 1 carta del mazo principal.
2. Juegas la carta TODOS MENOS YO: todos los demás jugadores pierden 1 AURA. Tú no.
3. Pasa el turno.



ANA	PABLO	LUCÍA	TÚ
0	0	0	0

5 NUEVO TURNO DE ANA

1. Roba 1 carta del mazo principal.
2. Juega la carta PÁSALA: coge 1 AURA de Lucía y se la da a Pablo.
3. Pasa el turno.



ANA	PABLO	LUCÍA	TÚ
0	1	0	0



RECUERDA

- Solo hay cartas de ACCIÓN en el mazo principal.
- Las AURAS se cogen del mazo de AURA o de otros jugadores.
- Cuando consigues AURAS, las colocas delante de ti.
- NO robas cartas ni completas tu mano.
- Robas 1 carta al inicio de tu turno.

¡GANA EL PRIMERO QUE CONSIGUE

10 AURAS!















★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★ **AURA** ★



1 AURA
CÓGELA, PÓNLA DELANTE
Y PRESUME.

1

★

AURA

★

1 AURA

CÓGELA, PÓNLA DELANTE Y PRESUME.

1

★

AURA

★

1 AURA

CÓGELA, PÓNLA DELANTE Y PRESUME.

1

★

AURA

★

1 AURA

CÓGELA, PÓNLA DELANTE Y PRESUME.

1

FARMEA

AURA

@profphector

FARMEA

AURA

@profphector

FARMEA

AURA

@profphector

FARMEA

AURA

@profphector

FARMEA

AURA

@profphector

FARMEA

AURA

@profphector

INTERCAMBIO TOTAL

INTERCAMBIA TODA TU AURA CON LA DE OTRO JUGADOR.

TODOS MENOS YO

-1 TODOS LOS DEMÁS JUGADORES PIERDEN 1 AURA.
TÚ NO.

TODOS MENOS YO

-1 TODOS LOS DEMÁS JUGADORES PIERDEN 1 AURA.
TÚ NO.

TODOS MENOS YO

-1 TODOS LOS DEMÁS JUGADORES PIERDEN 1 AURA.
TÚ NO.

TODOS MENOS YO

-1 TODOS LOS DEMÁS JUGADORES PIERDEN 1 AURA.
TÚ NO.

TODOS MENOS YO

-1 TODOS LOS DEMÁS JUGADORES PIERDEN 1 AURA.
TÚ NO.

PASA AURA

COGE 1 AURA DE UN JUGADOR Y DÁSELA A OTRO.

NO PUEDES DÁRTELA A TI MISMO.

ELIGE A 2 JUGADORES: UNO TE DA 1 AURA Y EL OTRO LA RECIBE.

PASA AURA

COGE 1 AURA DE UN JUGADOR Y DÁSELA A OTRO.

NO PUEDES DÁRTELA A TI MISMO.

ELIGE A 2 JUGADORES: UNO TE DA 1 AURA Y EL OTRO LA RECIBE.

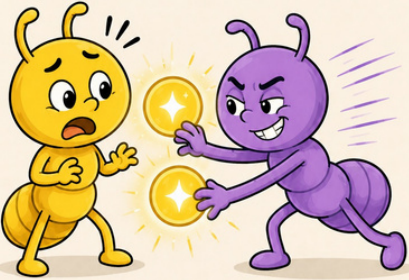
PASA AURA

COGE 1 AURA DE UN JUGADOR Y DÁSELA A OTRO.

NO PUEDES DÁRTELA A TI MISMO.

ELIGE A 2 JUGADORES: UNO TE DA 1 AURA Y EL OTRO LA RECIBE.

ROBO DOBLE

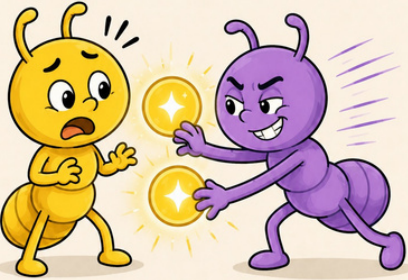


ROBA 2 AURAS A OTRO JUGADOR.



COGE 2 CARTAS DE AURA QUE TENGA DELANTE Y PÓNLAS DELANTE DE TI.

ROBO DOBLE

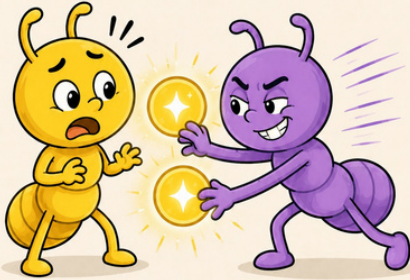


ROBA 2 AURAS A OTRO JUGADOR.



COGE 2 CARTAS DE AURA QUE TENGA DELANTE Y PÓNLAS DELANTE DE TI.

ROBO DOBLE

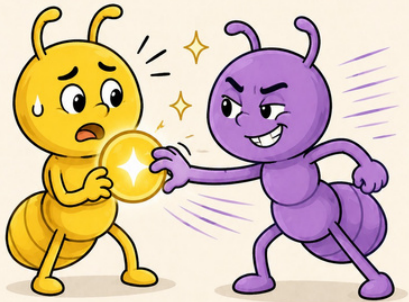


ROBA 2 AURAS A OTRO JUGADOR.



COGE 2 CARTAS DE AURA QUE TENGA DELANTE Y PÓNLAS DELANTE DE TI.

ROBO DE AURA

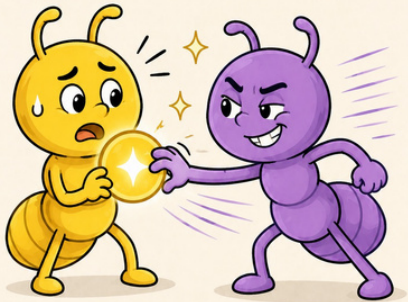


ROBA 1 AURA A OTRO JUGADOR.



COGE UNA CARTA DE AURA QUE TENGA DELANTE Y PÓNLA DELANTE DE TI.

ROBO DE AURA

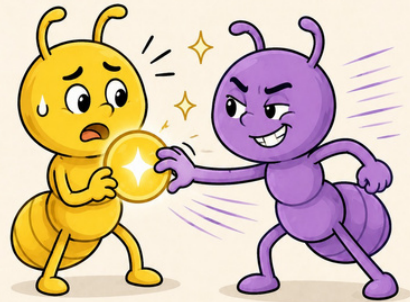


ROBA 1 AURA A OTRO JUGADOR.



COGE UNA CARTA DE AURA QUE TENGA DELANTE Y PÓNLA DELANTE DE TI.

ROBO DE AURA

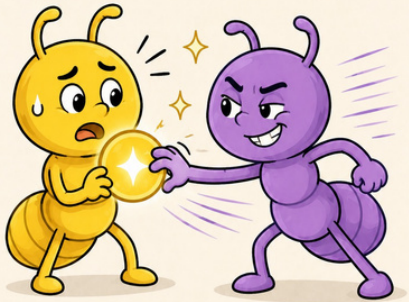


ROBA 1 AURA A OTRO JUGADOR.



COGE UNA CARTA DE AURA QUE TENGA DELANTE Y PÓNLA DELANTE DE TI.

ROBO DE AURA

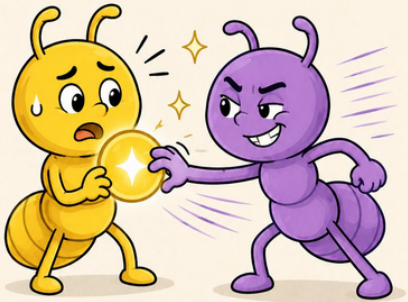


ROBA 1 AURA A OTRO JUGADOR.



COGE UNA CARTA DE AURA QUE TENGA DELANTE Y PÓNLA DELANTE DE TI.

ROBO DE AURA



ROBA 1 AURA A OTRO JUGADOR.



COGE UNA CARTA DE AURA QUE TENGA DELANTE Y PÓNLA DELANTE DE TI.

FARMEA AURA



COGE 2 CARTAS DEL MAZO DE AURA.



PÓNLAS DELANTE DE TI.





















