SAMOA

Hay una fiesta en la isla… ¡y dura una semana entera! En la playa hay 5 máscaras de madera pintadas de colores vivos. Durante toda la semana os dedicáis a recoger plumas de colores en la playa para decorar las máscaras. Tenéis que hacer que queden preciosas. Cuantas más plumas, mejor. Eso sí, las plumas negras traen mala suerte. A veces el viento se lleva una pluma, y otras veces alguna de las plumas se quema con las llamas de las hogueras. Tenéis que intentar por encima de todo que vuestra máscara favorita quede lo más bonita posible… pero nadie puede saber cuál es. ¿Sabéis qué máscara están decorando los demás? ¿Y lograréis evitar que los demás sepan cuál estáis decorando vosotros?



MATERIAL



50 cartas de plumas



12 cartas especiales



10 cartas de máscara



Reglamento

DEVIR
COMPANION

BREVE RESUMEN DEL JUEGO

Cada jugador tiene una máscara favorita, pero no sabes cuál es. Tú quieres decorar la tuya con tantas plumas de colores como sea posible. Lo haces colocando cartas en una máscara de tu elección. Tienes que adivinar qué máscara tiene cada uno; si lo consigues, obtienes puntos de bonificación. Pero lo principal es asegurarse de que los demás jugadores no sepan qué máscara tienes. Si los demás llegan a saber qué máscara tienes, no podrás sumar puntos. Cuando se acaban todas las cartas, termina la ronda y tratas de adivinar a quién crees que le pertenece cada máscara. Al final, después de 3 rondas, gana el jugador con más puntos.



PREPARACIÓN

Por lo menos uno de los jugadores necesita tener instalada la app *Devir Companion* en su dispositivo para contar los puntos. Separad las cartas de máscara. Barajad el resto de cartas y colocadlas en un mazo boca abajo.

Colocad 5 cartas de máscara distintas una al lado de la otra, y barajad las 5 cartas de máscara restantes. A continuación, cada jugador recibe una carta de máscara boca abajo. Dejad a un lado la carta o cartas de máscara restantes, boca abajo. Cada jugador puede mirar su carta en secreto, pero **no** puede mirar las cartas de los demás jugadores.

Posición inicial con 4 jugadores:



Cómo se juega

La partida transcurre en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador más joven. En su turno, el jugador roba la carta superior del mazo, la muestra y la coloca **arriba** o **abajo** de una de las máscaras.



Ejemplo: *un jugador puede colocar una carta arriba o abajo de una máscara.*

En cuanto una máscara tiene 5 cartas (sumando arriba y abajo), llega el momento de puntuar. Se puntúa el lado con más cartas, colocando las cartas de ese lado debajo de la

máscara. A continuación, todas las cartas que haya **en el mismo lado** de las demás máscaras se colocan debajo de sus máscaras correspondientes. Por último, todas las cartas que hay al otro lado se retiran del juego.

Nota: hasta al final de ronda no se sabe qué máscara se llevará puntos, y cuántos.

Ejemplo: *se coloca una carta en Hanuk, y esto hace que haya un total de 5 cartas en esa máscara (3 arriba y 2 abajo). Todas las cartas de arriba se colocan debajo de las cartas de máscara correspondientes (1 en Mahalo, 3 en Hanuk y 1 en Lonosa).*



Todas las cartas de abajo se eliminan.

La partida continúa de este modo hasta que se coloca la última carta del mazo. Si esta última carta no hace que haya 5 cartas en un lado de una máscara, entonces no se vuelve a puntuar.

CARTAS ESPECIALES

Los elementos agua, fuego y aire influyen en la fiesta que se está celebrando. Las cartas especiales tienen **una o más** funciones en el juego.



El oleaje hace que lleguen más plumas a la orilla. Si robas esta carta, puedes robar **inmediatamente** una nueva carta, enseñarla y colocarla. A continuación, roba, enseña y coloca una segunda carta.

***Ejemplo:** has robado una carta de ola. Puedes robar 2 cartas. Si te sale otra carta de ola, debes robar y enseñar primero la carta que todavía falta de la primera carta de ola. A continuación, roba de una en una las 2 cartas correspondientes a la segunda carta de ola.*



Al encender las fogatas, las llamas se apoderan de las plumas.
Si robas esta carta, puedes elegir una de las dos opciones siguientes:

A. Elige una carta de la mesa y elimínala del juego, junto con esta carta.
B. Coloca esta carta como una carta de pluma negra (con valor entre -2 y -5, según se muestra en las esquinas de la carta).



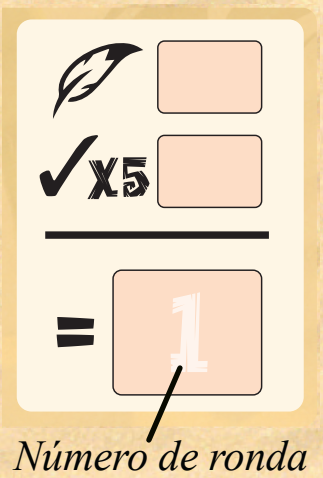
El viento hace volar las plumas.
Si robas esta carta, puedes elegir una de las dos opciones siguientes:

A. Elige una carta de la mesa y desplázala al otro lado de la máscara.
B. Coloca la carta como carta de pluma de color (con valor entre 2 y 5, según se muestra en las esquinas de la carta).

Fin de la ronda

Puntos de bonificación: en cuanto se coloca la última carta, todos los jugadores escriben en un papel o en la app Devir Companion qué máscara creen que tiene cada jugador. Cuando están listos, se revelan todas las cartas de máscara boca abajo de los jugadores. A continuación, cada jugador comprueba qué jugador(es) ha adivinado correctamente. Uno de los jugadores se encarga de poner una marca de verificación en la app Devir Companion detrás de cada jugador adivinado correctamente (✓). Cada marca de verificación vale 5 puntos.

Penalización: si **todos** los demás han adivinado la máscara de un jugador, entonces ese jugador pierde la ronda (aunque haya adivinado correctamente las máscaras de uno o más jugadores). Ese jugador no recibe ningún punto esa ronda, y por lo tanto se le asigna una cruz en la puntuación total de la ronda.



Se suma el valor de **todas las cartas** adivinadas por cada jugador. El total aparece detrás del icono de la pluma ( ) en la app Devir Companion. Los puntos de las marcas de verificación y de las máscaras se suman, y el resultado aparece en la puntua-

ción total de esa ronda. A continuación, se barajan de nuevo todas las cartas (incluidas las eliminadas) y se juegan dos rondas más. Es probable que los jugadores empiecen con una máscara distinta. El jugador con la menor cantidad de puntos es el que empieza la siguiente ronda. En caso de empate, empieza el jugador más cercano en el sentido de las agujas del reloj al jugador que ha empezado la ronda anterior.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se completa la tercera ronda. Se suman todos los puntos de las tres rondas. El jugador con más puntos es el ganador.

En caso de empate, se calcula quién tiene más puntos de bonificación. Si se mantiene el empate, se mira quién tiene más puntos de plumas bajo su máscara en la última ronda.



DEVIR
COMPANION

Reglas opcionales para niños

No a todo el mundo le gusta que ya no puedas ganar si los demás han acertado tu máscara. Al jugar con niños pequeños, se puede aplicar la regla siguiente: cuando todos los demás jugadores adivinan tu máscara, no obtienes ningún punto, pero puedes contar las cartas que hay debajo de tu máscara.



SAMOA

Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

DEVIR
www.devir.com



Autor: Lars Jansen
Ilustraciones: Andrew Bosley
Reglas y edición: 999 Games b.v.
Traducción: Jaume Muñoz
Adaptación gráfica: Bascu

Todos los derechos reservados
Fabricado en la UE