INTRODUCCIÓN

Frogs&Toads es un juego de cartas por turnos del cuál no podrás salir ileso tan fácilmente. La ciénaga no es tan tranquila y bonita como parece, ya que alberga malvadas serpientes que te impedirán continuar tu camino. Las ranas y sapos que encontrarás durante el viaje serán tus pequeños aliados o, quien sabe..., tus mayores enemigos. Harás todo lo posible para convertirte en Príncipe y solo una bella Princesa podrá cumplir ese deseo.

PREPARACIÓN

Cada jugador recibe un tablero de juego y lo sitúa frente a sí (colocándolo según la cara con la que quiera jugar). Recibirá, además, una ficha de corona y una ficha de nenúfar. A continuación, se dividirán los dos mazos presentes en el juego. Por un lado, el mazo de cartas F&T y, por otro, el mazo de cartas de acción, y se barajarán por separado posteriormente.

NOTA 1: Antes de barajar se deben extraer del mazo de cartas de acción todas las cartas de YISUS FROG, SERPIENTE y PRINCESA.

Una vez extraídas las cartas necesarias y barajados los mazos, se repartirán cuatro cartas del mazo de acción a cada uno de los jugadores más una carta de YISUS FROG de las que había reservadas. A continuación, se introducirán en el mazo de acción las cartas de YISUS FROG sobrantes (si las hubiera), las cartas de PRINCESA y las cartas de SERPIENTE en función del número de jugadores, a saber:

2 jugadores → 1 carta de SERPIENTE
3 y 4 jugadores → 2 cartas de SERPIENTE
5 y 6 jugadores → 3 cartas de SERPIENTE

Se vuelve a barajar el mazo de cartas de acción y ya estaremos listos para empezar la partida.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo principal del juego es convertirse en Príncipe. Para ello, cada jugador tendrá que pasar por todas las fases de vida de una rana, partiendo de una nivel inicial, el huevo, hasta llegar a un nivel final, el Príncipe, superando las fases de renacuajo, rana pequeña y rana adulta. La supervivencia no será nada fácil. Solo quienes consigan enfrentarse a las malvadas serpientes de la ciénaga sobrevivirán y podrán continuar su camino.

MECÁNICA DEL JUEGO

En primer lugar, se decidirá quién comienza a jugar y se establecerá un orden de juego por turnos.
A continuación, el primer jugador volteará una carta del mazo F&T y la colocará encima de la mesa de forma que sea visible para todos los jugadores. En el mazo F&T podrán salir cartas de Frog, de Toad, o quizás ambas, y éstas determinarán lo que suceda en el mazo de acción. Una vez volteada la carta, el jugador cogerá una carta del mazo de acción de forma privada y la incorporará a su mano. El turno de este jugador terminará cuando juegue una carta de su mano, realizando así una acción. Este proceso se repetirá para todos los jugadores. La partida acabará cuando uno de los jugadores alcance la fase de Príncipe, o bien, solo quede un jugador vivo, aunque no haya llegado a la fase final.

NOTA 2: En caso de que, de forma privada, se coja del mazo de acción una carta y ésta sea PRINCESA o SERPIENTE, se tendrá que mostrar al resto de jugadores inmediatamente y jugar como sea conveniente para ir avanzando en la partida. Las funciones de cada carta se explicarán en el apartado "LAS CARTAS".

NOTA 3: En el caso de que un jugador se quede sin cartas en su mano, deberá robar dos cartas del mazo de acción, obligatoriamente, en su siguiente turno, en lugar de una.

NOTA 4: Si se acaban las cartas del mazo F&T, se volverán a barajar y colocar de nuevo. Sin embargo, el mazo de cartas de acción no se vuelve a recomponer durante la partida.

TIPOS DE MAZOS

MAZO F&T

MAZO DE ACCIÓN

- SERPIENTE:
Esta carta determina la eliminación inmediata de un jugador, a no ser que alguna otra carta impida que esto suceda.

- CARTAS DE DOBLE ACCIÓN:
Son aquellas que actúan con la acción de Frog o con la acción de Toad descrita en la misma, en función de la carta obtenida en el mazo F&T. Las acciones correspondientes a Frog se identifican con el color verde y las de Toad con el color marrón, con el fin de poder asociarlas fácilmente.

- CARTAS DE ACCIÓN SIMPLE + INSTANTÁNEAS:
Las cartas simples no dependen de lo obtenido anteriormente en el mazo F&T, realizan la misma acción salga Frog o salga Toad. Además, las cartas simples a su vez son instantáneas y presentan una corona 👑 en la parte superior derecha para distinguirlas del resto. La principal ventaja de las cartas instantáneas es que pueden ser lanzadas en cualquier momento de la partida y a cualquier jugador, aunque no sea tu turno. También, pueden ser lanzadas en tu turno actuando como carta de acción, lo que nos permitiría jugar una o más cartas de acción en nuestro turno.

LAS CARTAS

FROG Y TOAD

Las cartas Frog y Toad pertenecen al mazo F&T. De este mazo se volteará una carta de forma pública cada vez que comience el turno de un jugador (siempre y cuando una carta o jugador no indique lo contrario). Las cartas del mazo de acción se verán afectadas y condicionadas por lo obtenido en el mazo F&T.

SERPIENTE

Si se coge del mazo de acción, se debe mostrar inmediatamente al resto de jugadores. El efecto inminente de esta carta es la eliminación del juego, a no ser que se tenga una carta que salve de la misma.

NOTA 5: Si un jugador es eliminado deberá descartar todas sus cartas en secreto, incluida la carta SERPIENTE.

NOTA 6: En caso de que el jugador no muera, por el empleo de otra carta que lo impida, devolverá la carta SERPIENTE al mazo de forma secreta.

YISUS FROG

Es la única carta del juego que salva de la muerte inmediata. Se usará para proteger la vida del jugador y poder continuar la partida, descartándola posteriormente.

PRINCESA

Permite evolucionar por las fases de vida de la rana y alcanzar el objetivo final. Si al robar del mazo de acción, se coge una carta PRINCESA, no se podrá incorporar a la mano del jugador, habrá que mostrarla inmediatamente al resto de jugadores.
Frog → se retrocederá al nivel inferior.
Toad → se evolucionará al nivel superior.

NOTA 7: En caso de que se esté en el primer nivel y no se pueda involucionar más, obligatoriamente el jugador se descartará dos cartas de su mano.

NOTA 8: La carta PRINCESA no se descarta, se vuelve a incorporar al mazo de acción de forma secreta.

PLAGA

Frog → el siguiente jugador no robará del mazo de F&T y mantendrá la carta Frog del jugador anterior.
Toad → cambio de sentido y se mantiene Toad para el siguiente jugador.

LAGARTO

Frog → se podrá pedir al jugador que se desee una carta (a elección del jugador contrincante).
Toad → se podrá robar al azar (y sin mirar) una carta al jugador que se elija.

PRESA

Frog → el siguiente jugador no podrá sacar del mazo F&T (conservando la carta Frog del turno anterior) y tendrá que robar dos veces seguidas del mazo de acción.
Toad → el siguiente jugador no roba o no juega carta de acción en su turno.

CARPA

Frog → se robarán dos cartas del mazo de acción de forma consecutiva.
Toad → se podrán robar hasta dos cartas, al azar, a otro jugador y se les devolverán dos de nuestra mano y a nuestra elección.

TRIBU

Frog → permite saltar el turno de un jugador (cualquiera que se elija).
Toad → se podrá volver a jugar un turno completo (sacar del mazo F&T, coger una carta de acción y, por último, jugar una carta de la mano).

NOTA 9: En caso de jugar como Frog, se debe de colocar la carta TRIBU delante del jugador escogido.

DOBLE

Permite multiplicar por dos el efecto de cualquier carta del juego.

NOTA 10: Si toca una carta PRINCESA jugando como Toad y se quiere evolucionar dos estados a la vez, se lanzará inmediatamente después una carta DOBLE. De igual manera, se puede lanzar a cualquier jugador para ayudarlo o perjudicarlo.

INVERTIDO

Permite invertir lo que haya salido en el mazo F&T, para así poder jugar como Frog o como Toad según interese. Esto conlleva, por lo tanto, invertir la acción de la carta obtenida en el mazo de acción. Una carta INVERTIDO contraresta a otra carta INVERTIDO.

NOTA 11: Si durante el turno, se saca del mazo de acción la carta PRINCESA pero, anteriormente, se sacó Frog en el mazo F&T, se puede usar una carta INVERTIDO para así evolucionar en lugar de retroceder de fase.

NOTA 12: Si durante el turno, se saca del mazo de acción la carta PRINCESA y, anteriormente, se sacó Toad en el mazo F&T, se podrá evolucionar. Sin embargo, si un jugador cualquiera lanzra una carta INVERTIDO, se jugará como Frog y, por tanto, se retrocederá de fase.

MANTENER

Se usará para conservar la última carta de Frog o la última carta de Toad desvelada del mazo F&T. Por lo tanto, no será necesario sacar carta del mismo.
Se puede jugar antes de empezar el turno (el propio o el de otro jugador) ya que es una carta instantánea o al acabar el turno, implicando que el siguiente jugador juegue con lo obtenido en el mazo F&T.

CUERVO

Se usará para ver, de manera privada, las tres primeras cartas del mazo de acción y las tres primeras cartas del mazo F&T, alterándolas, además, a nuestro gusto.

AVISPA

Permite saltar el propio turno o el de otro jugador cuando se desee.

EL TABLERO DE JUEGO

En el tablero de juego se ve representado al avance de cada jugador y las ventajas adicionales que puede ir escogiendo durante la partida. En la parte superior del mismo, se encuentran las cinco fases de vida de una rana por las que hay que ir avanzando para ganar.

Cada vez que un jugador alcance una fase de vida de la rana, tendrá que marcar el nivel en el que se encuentra con el token de corona para que el resto de jugadores lo tengan presente.

Siempre que se avance de nivel, se podrá elegir una ventaja, bien correspondiente a esa fase o bien a otra fase inferior, marcándola con el token de nenúfar. Si retrocedemos de nivel, eliminaremos también la ventaja de esa fase, si la tuvieramos. En ese caso, podemos elegir una ventaja de un nivel inferior y volver a colocar el token de nenúfar. Cuando se suba de nivel, podemos elegir una ventaja nueva o quedarnos con la que ya teníamos del nivel inferior.

Existen dos tableros de juego diferentes, para que cada jugar escoja libremente con cual jugar.

La ventaja de la primera fase para ambos tableros es robar una carta extra del mazo de acción mientras se esté en el estado inicial (puede usarse o no, queda a elección del jugador).
Las ventajas de la segunda fase son las mismas para ambos tableros: un INVERTIDO o YISUS FROG extra (actuándo del mismo modo que dichas cartas). No es necesario ninguna carta adicional. Basta con marcar la opción elegida con el nenúfar y cuando se quiera usar, comunicarlo al resto de jugadores.
Las ventajas de la tercera fase y el tablero 1 son tener una AVISPA extra (actuándo del mismo modo que dicha carta y, al igual que con las ventajas de la fase 1, no es necesario ninguna carta adicional) o intercambiar la mano con un rival.
Las ventajas de la tercera fase y el tablero 2 son anular un tablero (lo que conlleva anular las ventajas de ese jugador durnate un turno) o robar de abajo, tanto del mazo de F&T como del mazo de acción.
Las ventajas de la cuarta fase y el tablero 1 son tener un CUERVO extra (actuándo del mismo modo que dicha carta y, al igual que con las ventajas de la fase 1, no es necesario ninguna carta adicional) o hacer que el resto de jugadores se descarten su mano y roben de nuevo cuando sea su turno.
Las ventajas de la cuarta fase y el tablero 2 son robar dos cartas del mazo de acción o intercambiar una carta de PRINCESA por una de SERPIENTE, o viceversa, cuando se desee.

NOTA 13: En todas las fases, sea cual sea la ventaja elegida, sólo está permitido su uso una vez.
Una vez usada, se eliminará el token de nenúfar de la casilla.

NOTA 14: Retroceder de fase te hará retroceder tanto en la zona de evolución como en la zona de ventajas.

NOTA 15: Regresar a una fase de evolución por la que ya se haya pasado, vuelve a otorgar de nuevo los privilegios de fase como si nunca se hubieran disfrutado.

SITUACIONES QUE SE PUEDEN PRESENTAR DURANTE LA PARTIDA

TRIBU (FROG) + AVISPA

El efecto se acumula tantos turnos como cartas de acción se hayan puesto delante del jugador.

SERPIENTE + PRINCESA

En caso de robar estas dos cartas a la vez (no importa el orden), debido a una acción por parte de otro jugador o debido a haberse quedado sin cartas en la mano, prevalecerá siempre la carta SERPIENTE.

2 DOBLE

La acción se acumula tantas veces como cartas de acción se hayan jugado.
Ejemplo: Si se juega dos veces seguidas la carta doble (posible ya que es instantánea), el efecto de la carta que queremos que se duplique, ahora se multiplicaría por cuatro.

INVERTIDO + DOBLE

Cuando un jugador te lanza una carta INVERTIDO con la intención de que retrocedas de nivel y, a la misma vez, juega una carta DOBLE, deberás retroceder dos veces de fase en lugar de una.