Normas de PLAGA

Planta tu huerto, manda bichos al de tus amigos y cosecha antes que nadie.

2 a 6 jugadores · Cartas

En pocas palabras

- Ganas si empiezas tu turno con cuatro hortalizas sanas en tu huerto.
- En tu turno haces una sola cosa, jugar una carta o tirar entre una y tres al compost, y después robas hasta tener tres.
- Los bichos plagan y arrancan las hortalizas de los demás. Los remedios curan, protegen y, de dos en dos, montan invernaderos.
- Los trucos cambian hortalizas, huertos y manos de un plumazo.

Objetivo

Cada jugador cultiva su propio huerto. Ganas si **empiezas tu turno con cuatro hortalizas sanas**: cuando consigues la cuarta, el resto de la mesa tiene una ronda entera para fastidiarte la cosecha.

Una hortaliza está sana si no tiene ningún bicho encima. Las que tienen remedios también cuentan como sanas.

Las cartas

El mazo tiene **70 cartas** de cuatro tipos.

Tipo	Cartas	Para qué sirven
Hortalizas	22	Se plantan en tu huerto. Hay 5 de cada una (Tomate, Berenjena, Mazorca y Brócoli) y 2 Mutantes.
Bichos	14	Atacan las hortalizas de los demás. Hay 3 de cada uno y 2 Langostas.
Remedios	18	Curan y protegen tus hortalizas. Hay 4 para cada hortaliza y 2 Remedios de la abuela.
Trucos	16	Once cartas especiales que cambian la partida.

Cada bicho y cada remedio lleva en la esquina la hortaliza a la que afecta.

Hortaliza	Su bicho	Su remedio
Tomate	Oruga	Remedio del tomate
Berenjena	Escarabajo	Remedio de la berenjena
Mazorca	Cuervo	Remedio de la mazorca
Brócoli	Caracol	Remedio del brócoli
Mutante	Cualquier bicho	Cualquier remedio

Las **Langostas** atacan a cualquier hortaliza y el **Remedio de la abuela** cuida de cualquiera.

Preparación

1. Se baraja el mazo y cada jugador recibe **3 cartas**.
2. El resto queda boca abajo en el centro. Al lado se deja sitio para el **compost**, donde van las cartas descartadas.
3. Empieza un jugador al azar y se sigue por turnos.

Tu turno

En tu turno haces **una sola cosa**:

- **Jugar una carta**: plantar una hortaliza, lanzar un bicho, usar un remedio o jugar un truco.
- **Tirar al compost** entre una y tres cartas de tu mano que no te sirvan.

Después **robas hasta volver a tener 3 cartas**. Si el mazo se acaba, se baraja el compost y se forma uno nuevo.

Hortalizas

Plántalas en tu huerto. Solo cabe **una de cada tipo**, y un único Mutante. El **Mutante** cuenta como una hortaliza más: le afectan todos los bichos y todos los remedios.

Una hortaliza plantada puede estar en uno de estos estados:

- **Sana**: sin nada encima. Cuenta para ganar.
- **Plagada**: tiene un bicho. No cuenta mientras no la cures.
- **Protegida**: tiene un remedio. El siguiente bicho que le caiga se anula con él.
- **Invernadero**: tiene dos remedios. Ya nadie la puede tocar en toda la partida.

Bichos

Lanza un bicho contra una hortaliza de un rival que sea de su tipo (o contra su Mutante):

- Si la hortaliza está **sana**, queda **plagada**.
- Si ya estaba **plagada**, el segundo bicho **la arranca**. Si a ti te falta esa hortaliza, te la quedas limpia en tu huerto. Si ya la tienes, va al compost.
- Si estaba **protegida**, el bicho y el remedio se anulan y van los dos al compost.
- A un **invernadero** no le puede atacar ningún bicho.

Remedios

Úsalos en tus propias hortalizas del mismo tipo (o en tu Mutante):

- En una hortaliza **plagada**, la **curan**: el bicho y el remedio van al compost.
- En una hortaliza **sana**, la **protegen**.
- En una hortaliza **protegida**, montan un **invernadero**.

Trucos

Truco	Copias	Qué hace
Urraca	1	Roba un remedio suelto de una hortaliza rival y ponlo en una tuya: la cura, la protege o completa su invernadero.
Rebrote	2	Recupera del compost la última hortaliza tirada que te falte y plántala en tu huerto.
Cambio de cesta	1	Cambia todas tus cartas por las de un rival.
Abono turbo	2	Roba 2 cartas y juega otra carta en este mismo turno.
Chaparrón	1	La lluvia se lleva todos los remedios sueltos de la mesa, también los tuyos. Los invernaderos aguantan.
Mariquitas	1	Se comen todos los bichos que tengas en tus hortalizas.
Trueque	2	Cambia una de tus hortalizas por una de un rival, con todo lo que lleven encima. No vale con invernaderos ni si alguien acaba con dos iguales.
Cambio de huerto	1	Cambia tu huerto entero por el de un rival: hortalizas, bichos, remedios e invernaderos.
Vendaval	1	El viento se lleva la mano de todos los rivales: la tiran al compost y roban 3 cartas nuevas.
Carretilla	2	Llévate a tu huerto una hortaliza rival que te falte y que no tenga remedios. Si tiene bicho, se viene con él.
Tirachinas	2	Lanza un bicho que esté en una de tus hortalizas contra una hortaliza rival a la que pueda atacar. La tuya queda sana.

Fin de la partida

Si al empezar tu turno tienes **cuatro hortalizas sanas**, ganas. Conseguir la cuarta durante tu turno no basta: tienes que aguantar una ronda entera sin que nadie te la plague, te la robe o te cambie el huerto.

Modos de juego

- **Online**: crea una sala y comparte el código de cuatro letras. Cada uno juega desde su pantalla y solo ve su mano.
- **En un solo dispositivo**: jugad todos en el mismo móvil u ordenador, pasándolo por turnos.

PLAGA es para **2 a 6 jugadores**.