



FINAL TOUCH

MANUEL SALAZAR MIRANDA
@loloprofedemusica



INTRODUCCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO

Imagina que eres un talentoso artista en la vibrante Andalucía, la cuna del flamenco. Pero no eres cualquier artista, ¡eres un maestro en el arte de la falsificación! Sí, sí, has oído bien. En este estudio repleto de pintores tan astutos como tú, te dedicas a recrear obras de arte inspiradas en los grandes del flamenco. Pero aquí no basta con imitar el cante jondo o el rasgueo de una guitarra; se trata de captar la esencia del flamenco en cada pincelada y, claro, de asegurarse de que tu nombre quede grabado en la historia del arte... aunque sea bajo una capa de pintura sospechosamente familiar.

Tu misión es clara: completar la colección de cuadros que te han encargado, todos inspirados en los íconos del flamenco. Pero ¡ojo! No se trata solo de pintar, sino de hacerlo mejor que tus colegas. En este estudio, la rivalidad es tan intensa como un solo de guitarra en una noche de tablao. Cada artista busca dar el toque final a las obras maestras compartidas para llevarse el reconocimiento, y más importante aún, ¡el dinero! A veces, es mejor dejar una obra inacabada para sabotear a tus competidores, ¡el arte es un negocio feroz!

Con el compás del flamenco como banda sonora y la pasión de Andalucía en el aire, solo el artista más astuto y con más salero alcanzará los 25 puntos para ganar la partida. Así que, coge tu pincel, afina tu oído para los acordes flamencos y prepárate para sumergirte en un juego donde el arte y la música se entremezclan en un cuadro lleno de color y ritmo. ¡Que empiece el arte de la imitación! Olé y a pintar se ha dicho.

COMPONENTES

25 cartas de Obra maestra



8 cartas de encargo



64 cartas de toque de color
(12 en cada uno de los 5 colores y
4 comodines multicolor)



1 guía de artistas



La carta **Obra maestra** en detalle

La cantidad de puntos que tu oponente consigue si terminas estropeando esta obra maestra.



La cantidad de puntos que consigue el artista (jugador/a) que da el toque final a esta obra maestra.



Los **toques de color** necesarios para terminar esta obra maestra

La carta **ENCARGO** en detalle



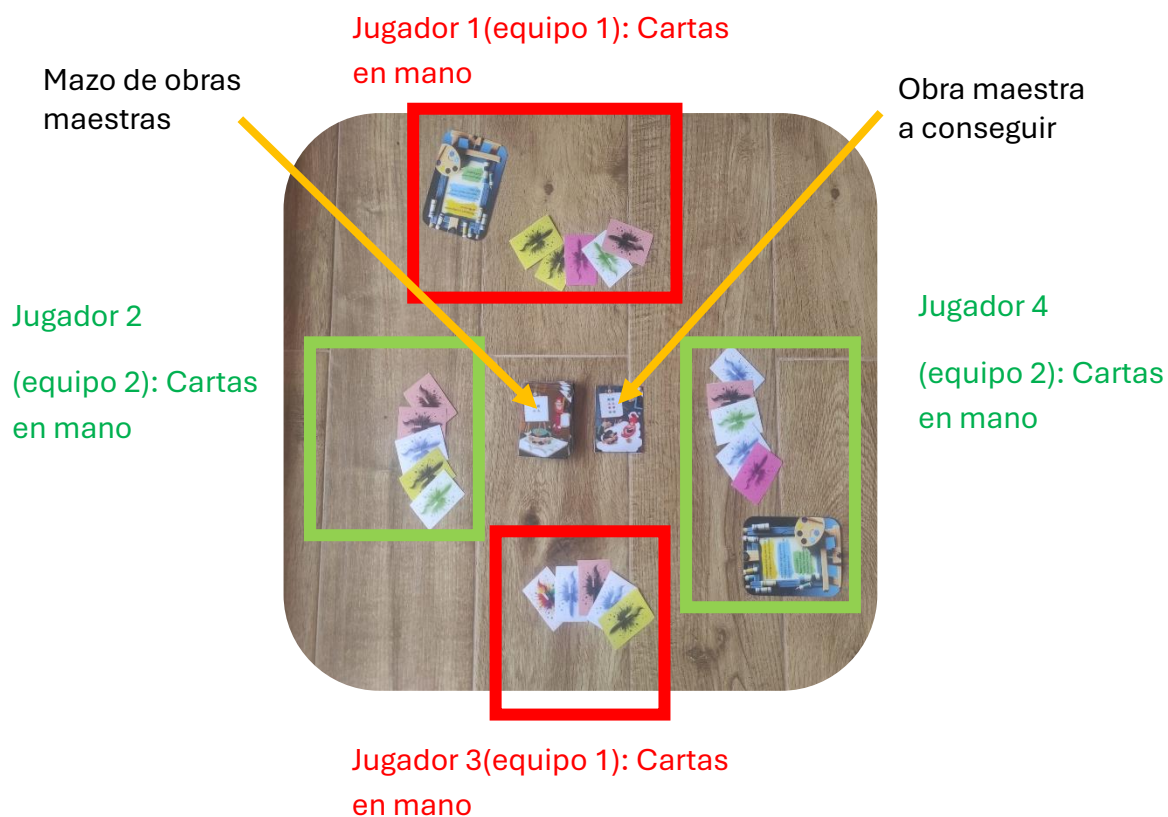
Obras maestras por conseguir por el jugador/a (o equipo). Para poder saber de cuál se trata deben de buscarla en la guía de artistas.



PREPARACIÓN

- Baraja las cartas de *Obra maestra* y colócalas boca arriba (de forma que puedas ver a dos pintores peleándose), formando un mazo de robo al alcance de todos los jugadores.
- Baraja las cartas de *Toque de color* y reparte 5 cartas boca abajo a cada jugador. Los jugadores ponen las cartas en su mano. El resto de las cartas se dejan boca abajo, formando un mazo de robo al alcance de los jugadores.
- Roba la carta superior del mazo de *Obra maestra* y colócala en la mesa. Deja sitio a ambos lados de la carta para que se puedan jugar otras cartas. Dado que el mazo de obra maestra está boca arriba, podrás ver tanto la *Obra maestra* por la que lucharéis al principio como la siguiente *Obra maestra*.
- Baraja el mazo de cartas de encargo y reparte una carta a cada equipo o jugador (según el modo de juego).

Cómo se vería la preparación al principio de una partida de 4 jugadores (equipos de 2 jugadores). Las cartas en mano no son visibles para el resto de los jugadores/as.



Ya estás listo para empezar. ¡El último jugador en asistir a un espectáculo flamenco comienza!

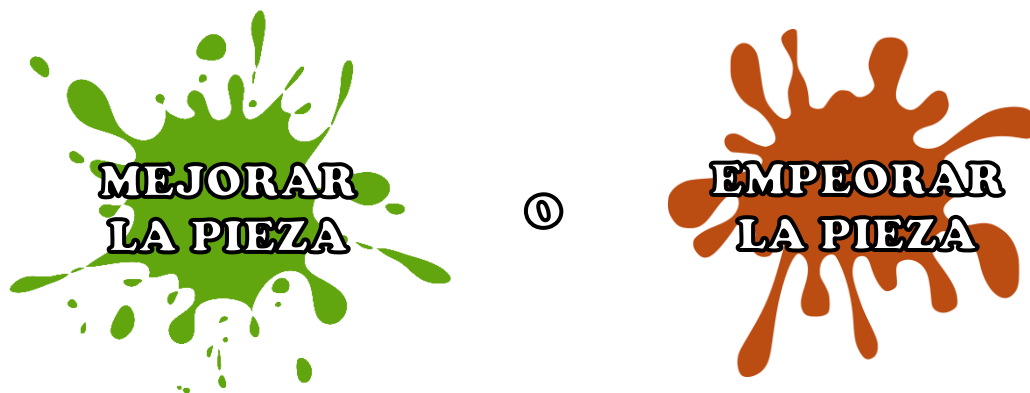
NÚMERO DE JUGADORES

- **Con 2 jugadores:** simplemente jugáis uno contra otra.
- **Con 3 jugadores:** es un todos contra todos.
- **Con 4 jugadores:** jugaréis en equipos de 2, sentados de forma alterna como se muestra en la imagen anterior.

DESARROLLO DEL JUEGO

Durante la partida, cada jugador/a podrá, por turnos, jugar cartas en la obra maestra actual. En el momento en que una Obra maestra está terminada o se haya estropeado (tras emborronarla tres veces), se robará una nueva Obra maestra y la partida continuará.

Se seguirá jugando turnos hasta que un jugador/a (o equipo) consiga un total de 25 puntos o más. En tu turno, estás obligado/a a jugar al menos 1 carta de Toque de color, y a escoger entre una de estas dos acciones:



No puedes hacer ambas acciones en el mismo turno, y no puedes pasar.

Cuando termines, será el turno del siguiente jugador/a que tendrá que escoger entre las mismas acciones: **Mejorar o **Emborronar**.**

MEJORAR LA PIEZA

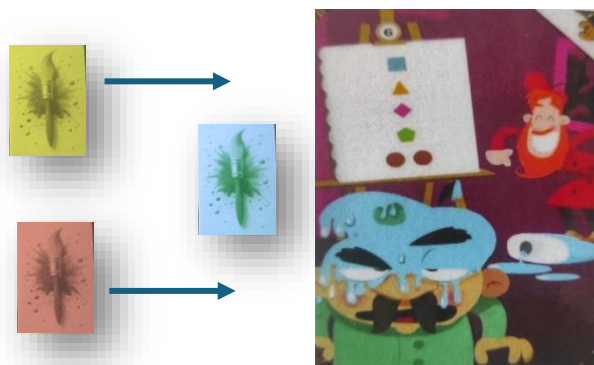
Para mejorar una Obra maestra, debes jugar en la zona de mejora 1 o más cartas de tu mano. Cada carta que juegues debe corresponder con un Toque de color necesario que todavía no se haya jugado.

Ejemplo: Esta Obra maestra puede mejorarse con:

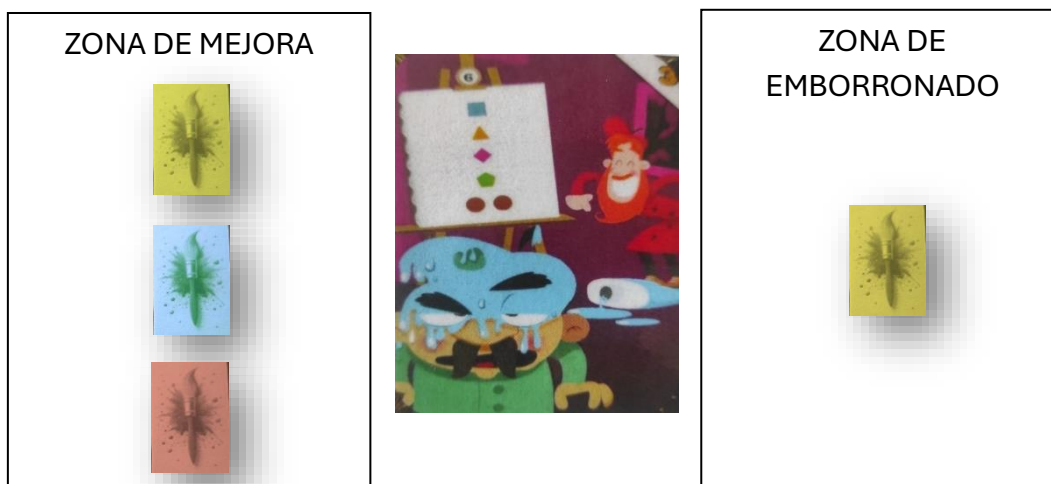
- 1 Toque de azul
- 1 Toque de amarillo
- 1 Toque de rosa
- 1 Toque de verde
- 2 Toques de marrón

Otro jugador/a ya ha jugado 1 carta para mejorarla. En el ejemplo, mejoras la Obra maestra añadiendo 1 Toque de amarillo y 1 Toque de marrón.

Nota: Si hubieras tenido otro toque de marrón, rosa o azul en la mano también podrías haberlo jugado.



Para emborronar la pieza, tienes que jugar 1 única carta en la zona de emborronado.



En el ejemplo emborronas la Obra maestra añadiendo 1 Toque de Amarillo ya que solo se requería una carta de este color para mejorarla.

Aclaraciones sobre emborronar:

- Solo puedes jugar 1 carta, nunca más.
- Solo puedes jugar una carta que no pueda utilizarse para mejorar la pieza actual (no es uno de los colores que faltan).
- Si no tienes cartas para mejorar la pieza estás obligado/a a emborronarla.



No puedes emborronar esta pieza con un **TOQUE MARRÓN** porque esa carta todavía puede usarse para mejorar la obra maestra.

Puedes utilizar un toque de verde para emborronar esta pieza porque ya no se puede mejorar la obra maestra con un **TOQUE VERDE** (ya se ha jugado el **VERDE** necesario)

TOQUE MULTICOLOR

Las cartas de Toque multicolor se podrán utilizar como si fuera cualquier color tanto para mejorar la obra como para emborronarla



RELLENAR LA MANO

En el Al final de tu turno, roba tantas cartas como necesites para volver a tener una mano de 5 cartas.

Si no quedan cartas en el mazo de Toques de color, baraja las cartas del descarte y crea un nuevo mazo.



PUNTUAR UNA OBRA MAESTRA

Una obra maestra puede puntuarse de dos formas:



Cuando añades el último color necesario a la Obra maestra actual (iel toque final!) coges la Obra maestra, le das la vuelta y la colocas delante de ti. Tu puntuación aumenta la cantidad que aparece reflejada en la esquina del cuadro.



Cuando juegas la 3ª carta en la zona de emborronado has estropeado la Obra maestra y se la has otorgado a tu oponente. La Obra maestra se considera estropeada, y se la entregas a tu oponente boca arriba, para que consiga la puntuación (aunque de menos valor)



COMENZAR UNA OBRA MAESTRA NUEVA

Después de completar o estropear una Obra maestra se siguen los siguientes pasos:

- 1. Descarta todas las cartas de la zona de mejora y de la zona de emborronado.**
- 2. Roba la carta superior del mazo de Obra maestra y colócala en la mesa: es la nueva Obra maestra actual.**
- 3. El jugador que completó o estropeó la Obra maestra anterior rellena su mano hasta 5 cartas y juega inmediatamente otro turno.**

FIN DE LA PARTIDA

El juego se basa en rondas. Las rondas terminan inmediatamente cuando un jugador (o un equipo en una partida de 4 jugadores) ha acumulado cartas de Obra maestra por valor de 25 puntos o más. A continuación, revisan su carta de encargos. Si entre las cartas acumuladas se encuentran todos los encargos la partida finaliza y el jugador/a (o equipo) habrá ganado.

Si por el contrario no es así, es decir, faltan cartas por conseguir para completar los encargos de la carta de encargos se deberá jugar otra ronda hasta completarlos todos. El jugador/a o equipo que los complete antes ganará la partida.

