

ÍNDICE

Contenido

EL JUEGO	3
CONTENIDO	3
OBJETIVO PRINCIPAL	3
ELEMENTOS DE CADA CARTA	4
TIPOS DE CARTAS	5
PERSONAJE	5
OBJETO	5
ESCENARIO	5
LIGA	5
ACCIÓN	6
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA	6
LA PARTIDA	7
CÓMO USAR LOS CINCO TIPOS DE CARTAS	8
CARTAS DE PERSONAJE	8
CARTAS DE OBJETO	8
CARTAS DE ESCENARIO	9
CARTAS DE LIGA	9
CARTAS DE ACCIÓN	9
PUNTUACIÓN	10
NIVELES	13
GLOSARIO	13
ANEXO EXPLICATIVO	15
CARTAS DE ACCIÓN	15
AMPLIACIONES	18
AGRADECIMIENTOS ESPECIALES	19

1. EL JUEGO

Las Ligas de la Ñ: Antología (editorial **MusiChess**)

es un juego de cartas competitivo de 2 a 5 jugadores que incluye todos los personajes, objetos, escenarios y ligas diseñados hasta la fecha para **Las Ligas de la Ñ**.

Más de **100 personajes icónicos de la literatura española** aparecerán en el juego en forma de carta, con su nombre, obra, autor y valores (Ñ, Sabiduría y Fuerza).

¡Es la hora de Don Quijote, Sancho Panza, Carmen, Don Juan, Celestina, Segismundo, Fortunata y Jacinta y muchos más! ¡También de personajes históricos como Alfonso X, Maimónides, Wallada, Bécquer o Teresa de Jesús!



Las Ligas de la Ñ es una marca cultural dedicada a la divulgación de la literatura española a través de los juegos de mesa y cartas, la literatura, la música, el arte y mucho más.

2. CONTENIDO

80 CARTAS

37 entre Personajes, Objetos y Escenarios

20 de Liga (5 de cada una)

20 de Acción

3 de reglas



3. OBJETIVO PRINCIPAL

En este nuevo juego Ñ, el cuarto de Las Ligas de la Ñ, los jugadores han de **combinar las cartas de mesa y mano** de la mejor forma posible con el objetivo de **sumar más puntos** que los oponentes **antes de que se agoten todas las cartas**.



4. ELEMENTOS DE CADA CARTA

Nombre de la carta → Fortunata
Nombre de la obra → Fortunata y Jacinta
Nombre del autor → Benito Pérez Galdós
Tipo de carta → Personaje
Valor Ñ → 5
Valor Sabiduría → 2
Valor Fuerza → 1
Ilustrador de la carta → Pablo Morales de los Ríos
Editorial → MusiChess
Año de fabricación → 2020
Autor → Alex Sebastián Enesco



5. TIPOS DE CARTAS

5.1 PERSONAJE

Son de color ocre. Es la carta principal del juego. Permite hacer dúos y tríos con ESCENARIOS Y OBJETOS para aumentar sus puntos (ver sección **PUNTUACIÓN**).

5.2 OBJETO

Son de color rojo. Se combinan con personajes y escenarios para hacer más puntos.

5.3 ESCENARIO

Son de color verde. Se combinan con personajes y objetos para hacer más puntos.



5.4 LIGA

Son de color azul. Hay cinco cartas por cada LIGA, que son la Liga del Cáliz, la Liga del Cuervo, la Liga del Fuego y la Liga del León.



«Obra de los Cielos»

«El imperio de la deliciosa Sinrazón»

«El arte de leer viejos libros»

«Fuego en el tablero»

5.5 ACCIÓN

Son de color gris. Las cartas de acción sirven tanto para **molestar a los oponentes** como para **mejorar tus cartas y/o combinaciones de cartas**.



6. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Barajar bien las cartas y repartir el siguiente número de cartas según el número de jugadores:

2 jugadores – 10 cartas cada uno

3 jugadores – 9 cartas cada uno

4 jugadores – 7 cartas cada uno

5 jugadores – 7 cartas cada uno

Estas cartas formarán tu mano inicial (en el esquema **LAS CARTAS EN JUEGO** se llama **MANO**). Es importante impedir a los oponentes ver el anverso (cara A).

2. Una vez repartidas las cartas en mano, deberás colocar boca arriba el siguiente número de cartas:

2 jugadores – 12 cartas

3 jugadores – 12 cartas

4 jugadores – 12 cartas

5 jugadores – 10 cartas

Estas cartas compondrán **LAS CARTAS EN MESA** y deberán estar en el centro de la zona de juego al alcance de todos los jugadores.



7. LA PARTIDA

Teniendo ya dispuestas las cartas en mano de los jugadores y las cartas en mesa empezará la partida.

- Se disputa en **dos rondas**. Cada ronda termina cuando se agotan todas las cartas que se hayan repartido (es decir las cartas de mesa y las cartas de mano).

LA VICTORIA IRÁ PARA:

Quien haya logrado **más puntos tras las dos rondas disputadas**. Si hay dos o más jugadores empatados, gana quien más puntos de LIGA haya hecho.

- Se sorteará el jugador inicial. **ATENCIÓN:** La segunda ronda la empezará a jugar quien haya obtenido menos puntos en la primera ronda.
- Se juega según las agujas del reloj.
- Por turnos se decidirá si hacer o no lo que llamamos **INTERCAMBIO NIVOLA**, una estrategia que permitirá a los jugadores cambiar aquellas cartas de mano no deseadas por otras (mismo número) del mazo de cartas no utilizadas. Solo se podrá hacer una vez y las cartas descartadas irán a parar al mazo de cartas eliminadas.
- Cada jugador ha de esperar su turno para poder jugar. Se juega una sola carta por turno (ver esquema **LAS CARTAS EN JUEGO**).

Durante la partida, podrás formar parejas o tríos según te convenga siempre que se respete el orden establecido. Los puntos que se obtienen con cada combinación y la forma de colocar las cartas lo podrás ver en el apartado **PUNTUACIÓN**.

- El jugador cuyo turno está en juego, podrá elegir entre jugar una carta de su mano o una de las cartas en mesa (que están boca arriba en el centro de la zona de juego). La forma de jugar ambas cartas es la misma: seleccionar una carta y colocarla en la zona de puntuación de uno de los jugadores (ver esquema **LAS CARTAS EN JUEGO**). Cada jugador tiene su propia zona de puntuación.
Si coges una carta de mesa, debes jugar esa misma (no podrás guardarla y jugar una de tu mano).
- Será **obligatorio jugar carta**, incluso cuando el jugador que tiene el turno sale perjudicado por su efecto negativo o nulo.
- Una carta que se haya jugado no podrá volver a ser utilizada salvo que una carta de acción así lo estipule.
- Las cartas de acción usadas que no permanezcan en juego se colocarán en el mazo de cartas eliminadas (ver **LAS CARTAS EN JUEGO**).
- Cada ronda termina cuando se han agotado todas las cartas (mano y mesa). Puede suceder que un jugador se quede sin cartas antes que los demás. Ese jugador habrá terminado en ese momento la ronda a menos que alguna carta de acción le provea de más cartas.

CÓMO DEBEN AGRUPARSE EN LA ZONA DE PUNTUACIÓN



8. CÓMO USAR LOS CINCO TIPOS DE CARTAS

8.1 CARTAS DE PERSONAJE

Es la carta principal del juego. Se usan para sumar puntos en tu zona de puntuación. Permite hacer dúos y tríos con ESCENARIOS y OBJETOS para aumentar sus puntos (ver sección **PUNTUACIÓN**).

Tienen la posibilidad de hacer dúos y tríos:

1. **Dúo: Escenario + Personaje** (siguiendo el orden indicado).
Puntuación: sumar valores Ñ y multiplicar el resultado por 2.
2. **Dúo: Personaje + Objeto** (siguiendo el orden indicado).
Puntuación: sumar valores Ñ y multiplicar el resultado por 2.
3. **Trío: Escenario + Personaje + Objeto** (siguiendo el orden indicado).
Puntuación: sumar valores Ñ y multiplicar el resultado por 3.

8.2 CARTAS DE OBJETO

Se usan para sumar puntos en tu zona de puntuación.

Tienen la posibilidad de hacer dúos y tríos:

1. **Dúo: Personaje + Objeto** (siguiendo el orden indicado).
Puntuación: sumar valores Ñ y multiplicar el resultado por 2.
2. **Trío: Escenario + Personaje + Objeto** (siguiendo el orden indicado).
Puntuación: sumar valores Ñ y multiplicar el resultado por 3.

8.3 CARTAS DE ESCENARIO

Se usan para sumar puntos en tu zona de puntuación.

Tienen la posibilidad de hacer dúos y tríos:

1. **Dúo: Escenario + Personaje** (siguiendo el orden indicado).
Puntuación: sumar valores Ñ y multiplicar el resultado por 2.
2. **Trío: Escenario + Personaje + Objeto** (siguiendo el orden indicado).
Puntuación: sumar valores Ñ y multiplicar el resultado por 3.

8.4 CARTAS DE LIGA

Hay cinco cartas por cada LIGA, que son la Liga del Cáliz, la Liga del Cuervo, la Liga del Fuego y la Liga del León.

Estas cartas puntúan de forma distinta a las de PERSONAJE, OBJETO Y ESCENARIO. Se usan para sumar puntos en tu zona de puntuación, pero **no a través del Valor Ñ** (que solo se usaría si alguna carta de acción lo especificara), sino mediante **tríos**:

1. **3 cartas de Ligas distintas** (Cuervo + Fuego + León).
Puntuación: 10 puntos.
2. **3 cartas de Ligas iguales** (Cáliz + Cáliz + Cáliz).
Puntuación: 20 puntos.

Estas cartas tampoco cuentan para puntos de Autor y Obra.

8.5 CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas de acción sirven tanto para **molestar a los oponentes** como para **mejorar tus cartas y/o combinaciones de cartas**. Pueden ser usadas tanto en tu zona de puntuación como en las zonas de puntuación de los oponentes y algunas, incluso, pueden afectar a las cartas en mano de otro jugador.

Hay cartas de acción que sirven para cambiar las características de otras (personajes, objetos, escenarios o ligas). En este caso, la carta de acción deberá ponerse tumbada sobre la que se desea afectar (ver esquema **CÓMO DEBEN AGRUPARSE EN LA ZONA DE PUNTUACIÓN**).

El **número máximo de cartas de acción** vinculadas al mismo tiempo a una carta es **1**.

Podrás consultar la función de las cartas de acción en el apartado **ANEXO CARTAS DE ACCIÓN** (al final de este documento).

Situaciones excepcionales:

- Si un jugador tiene en su zona de puntuación dos cartas de acción con poderes contradictorios (por ejemplo, ***Eres fiel a la Liga del Cáliz y ninguna más te da puntos + Eres fiel a la Liga del Cuervo y ninguna más te da puntos***), prevalecerá el poder de la última.
- Si una carta que forma parte de un dúo es eliminada por el efecto de una carta de acción, la carta restante pasará a ser carta suelta.
- Si una carta que forma parte de un trío es eliminada por el efecto de una carta de acción, las dos cartas restantes podrán mantenerse como dúo siempre que las reglas lo permitan (E+P o P+O); de lo contrario (E+O), estas pasarán a ser cartas sueltas.
- Las cartas de Acción de eliminación de cartas tienen poder absoluto sobre cualquier carta. Por ejemplo, la carta ***Elimino de la partida una carta de tu zona de puntuación*** puede eliminar cualquier carta de una zona de puntuación, sin importar de qué tipo sea. En caso de que la carta eliminada se encuentre vinculada a una carta de acción, ambas pasarán a formar parte del mazo de cartas eliminadas.
*Aunque esta regla parece caer en contradicción con «El número máximo de cartas de acción vinculadas al mismo tiempo a una carta es 1», no es así puesto que las cartas de eliminación solo sirven para eliminar en el acto y nunca para permanecer vinculadas.
- Una vez que se ha utilizado una carta de acción, se considera que ya no está en la mano de un jugador y, por tanto, no cuenta a la hora de cambiar tus cartas por otras de otro mazo (ver carta de acción ***Intercambio todas mis cartas por cartas del mazo de cartas eliminadas (mismo número sin contar esta carta)***).

Para más información: <https://musichess.com/publisher/lasligasdelan-antologia>

9. PUNTUACIÓN

- De cara a facilitar el recuento final, es muy conveniente anotar las puntuaciones en un papel u ordenador.
*No olvides tener por separado los **puntos de LIGA**. Estos servirán como **desempate** en caso de que haya jugadores con los mismos puntos.
- Como norma general, las cartas suman los puntos que aparecen en su **VALOR Ñ**. Sin embargo, algunas cartas de acción nos obligarán a utilizar los **VALORES SABIDURÍA y FUERZA**.
- Para poder obtener los máximos puntos posibles, deberás prestar atención a las siguientes tablas:

0. CARTAS DE ACCIÓN

Cada carta de ACCIÓN tiene un poder diferente (ver apartado **ANEXO CARTAS DE ACCIÓN**). Tenlo en cuenta para sumar los puntos de forma correcta.

1. CARTAS SUELTAS

Las **cartas solitarias** se suman como su **VALOR Ñ**.

Las **cartas de LIGA** no suman puntos como cartas sueltas, solo como tríos.

2. TRÍOS DE LIGA

Las cartas de Liga puntúan formando tríos (el Valor Ñ no se utiliza):

A. **3 cartas de Ligas distintas** (Cuervo + Fuego + León).

Puntuación: **10 puntos**.

No cuenta más el hecho de tener agrupadas 4 o 5 de la misma Liga.

PUNTUACIÓN CARTAS DE DISTINTA LIGA

CÁLIZ	CUERVO	FUEGO	LEÓN	PUNTOS
1	1	1	0	10
1	0	1	1	10
0	1	1	1	10
1	1	1	1	15 (ver combinaciones especiales)

B. **3 cartas de la misma Liga** (Cáliz + Cáliz + Cáliz).

Puntuación: **20 puntos**.

No cuenta más el hecho de tener agrupadas 4 de Ligas distintas.

No suma puntos poner 2 de una Liga y 1 de otra.

PUNTUACIÓN CARTAS DE LA MISMA LIGA

LIGA	Nº CARTAS	PUNTOS
CUERVO	3	20
FUEGO	3	20
LEÓN	3	20
CÁLIZ	3	20

3. DÚO PERSONAJE + OBJETO

Puntuación: sumar valores Ñ y multiplicar el resultado por 2.

4. DÚO ESCENARIO + PERSONAJE

Puntuación: sumar valores Ñ y multiplicar el resultado por 2.

5. TRÍO ESCENARIO + PERSONAJE + OBJETO

Puntuación: sumar valores Ñ y multiplicar el resultado por 3.

- Presta atención en colocar las cartas según aparece en esta descripción, de lo contrario solo puntuarían como cartas sueltas. Es decir, los dúos se deben hacer colocando primero un personaje y después un objeto (en el caso de personaje + objeto) o un escenario primero y después un personaje (en el caso de escenario + personaje). Así mismo, los tríos deben colocar primero el escenario, después el personaje y por último el objeto.

OPCIONES AVANZADAS:

6. PUNTOS DE AUTOR

Solo las cartas de Personaje, Objeto y Escenario pueden sumar puntos de Autor. Para sumar estos puntos, se han de tener al menos dos cartas pertenecientes al mismo autor, estén o no agrupadas.

7. PUNTOS DE OBRA

Solo las cartas de Personaje, Objeto y Escenario pueden sumar puntos de Obra. Para sumar estos puntos, se han de tener al menos dos cartas pertenecientes a la misma obra, estén o no agrupadas.

PUNTOS DE AUTOR Y DE OBRA

Nº CARTAS DE LA MISMA CATEGORÍA	PUNTOS DE AUTOR	PUNTOS DE OBRA
2	4	4
3	6	9
4	8	16
5	10	25
6	12	-

8. PUNTOS POR COMBINACIONES ESPECIALES

Para sumar estos puntos, se han de tener las cartas de la combinación especial correspondiente, estén o no agrupadas.

Para más información, ver **COMBINACIONES ESPECIALES** en el apartado **Reglas** de la [WEB DEL JUEGO](#).

Al final de la partida, una misma carta puede sumar puntos en distintas categorías: **1. Puntos por CARTA SUELTA/DÚO/TRÍO + 2. Puntos por AUTOR + 3. Puntos por OBRA + 4. Puntos por COMBINACIONES ESPECIALES**. No obstante, en el primer apartado solo se permite sumar en una categoría (como carta suelta, como parte de un dúo o como parte de un trío). Es decir, las cartas del trío **Escenario + Personaje + Objeto** no podrían hacer puntos ni como cartas sueltas ni como dúos. Durante el conteo de puntos ha de respetarse la disposición elegida por los jugadores en sus respectivas zonas de puntuación.

10. NIVELES

El **nivel básico** incluye los cinco tipos de cartas y todas las formas de puntuar hasta el apartado 5:

1. Cartas sueltas (solo Valor Ñ)
2. Dúo Escenario + Personaje
3. Dúo Personaje + Objeto
4. Trío Escenario + Personaje + Objeto
5. Tríos de Liga (solo se cuentan los tríos y no el Valor Ñ)

El **nivel avanzado** incluye los apartados 6 y 7:

6. Combinación por Autor (ver **PUNTOS DE AUTOR**)
7. Combinación por Obra (ver **PUNTOS DE OBRA**)

El **nivel profesional** incluye el apartado 8:

8. Combinaciones especiales (ver **COMBINACIONES ESPECIALES** en el apartado **Reglas** de la [WEB DEL JUEGO](#))

No obstante, también se puede rebajar el nivel quitando una o varias de estas combinaciones de puntos o incluso algún tipo de carta (por ejemplo, cartas de acción).

Estas son nuestras recomendaciones por edades:

- Menos de 7 años: cartas sueltas (Valor Ñ). En esta variante solo se suman los puntos Ñ. También se pueden quitar las cartas de acción, aunque no lo recomendamos de cara a la jugabilidad.
- 7-10 años: se añaden los apartados 2, 3, 4 y 5.
- 10-12 años: se añaden apartados 6, 7 y quizás también 8.

11. GLOSARIO

- **AUTOR.** Cada carta tiene su propio autor. Para poder sumar los puntos de autor hay que fijarse en dónde aparece en cada carta, que es justo debajo del nombre de la obra.
- **CARTA SUELTA.** Las cartas sueltas son aquellas que no forman ningún dúo o trío en las zonas de puntuación de los jugadores.
- **CARTA DE ACCIÓN.** Uno de los cinco tipos de cartas del juego.
- **CARTA DE ESCENARIO.** Uno de los cinco tipos de cartas del juego.
- **CARTA DE LIGA.** Uno de los cinco tipos de cartas del juego.
- **CARTA DE OBJETO.** Uno de los cinco tipos de cartas del juego.
- **CARTA DE PERSONAJE.** Uno de los cinco tipos de cartas del juego.
- **CARTAS DE MANO.** Las cartas de mano son aquellas que los jugadores tienen en sus manos. Las cartas de mano y de mesa tienen la misma función.

- **CARTAS DE MESA.** Las cartas de mesa son aquellas que están visibles para todos los jugadores (boca arriba). Las cartas de mano y de mesa tienen la misma función.
- **CARTAS ELIMINADAS.** Las cartas eliminadas son aquellas cartas de acción que ya han utilizado su poder o que han sido eliminadas por cartas de acción.
- **COMBINACIÓN ESPECIAL.** Forma de hacer puntos que obliga a reunir cartas que tienen algo en común más allá de la obra, el autor o el tipo de carta. Por ejemplo: «Bestiario fantástico» es una combinación de cartas que reúne a criaturas fantásticas que pueden ser de distintas obras y autores.
- **DÚO.** Dos cartas unidas que suman más puntos por estar juntas. Los dúos del juego son: 1. Escenario+Personaje 2. Personaje+Objeto.
- **HISTORIA Ñ.** Se utiliza el término «Historia Ñ» para realizar las labores de «Obra» de todos aquellos personajes históricos.
- **INTERCAMBIO NIVOLA.** Se permite a los jugadores cambiar solo aquellas cartas de mano no deseadas por otras del mazo de descartes (mismo número). Solo se podrá hacer una vez y las cartas descartadas irán a parar al mazo de cartas eliminadas.
- **LAS LIGAS DE LA Ñ.** Marca cultural dedicada a la divulgación de la literatura española a través de los juegos de mesa, la literatura, la música, el arte y mucho más.
- **MAZO DE CARTAS NO UTILIZADAS.** El mazo de cartas no utilizadas contiene todas las cartas que no han sido repartidas entre mano y mesa. *En una edición anterior del juego se lo denominó «mazo de descartes».
- **MITOLOGÍA Ñ.** Se utiliza el término «Mitología Ñ» para realizar las labores de «Obra» de los personajes mitológicos que no tienen una obra y/o autor establecidos.
- **NIVEL.** Existen tres niveles de juego: nivel básico, nivel avanzado y nivel profesional.
- **OBRA.** Cada carta tiene su propia obra. Para poder sumar los puntos de obra hay que fijarse en dónde aparece en cada carta, que es justo debajo del nombre de la carta (personaje, objeto o escenario).
- **TRÍO.** Tres cartas unidas que suman más puntos por estar juntas. Los tríos del juego son: 1. Escenario+Personaje+Objeto. 2. Ligas iguales 3. Ligas distintas
- **VALOR FUERZA.** Este valor del uno al cinco aparece representado en cada carta por una espada y un escudo.
- **VALOR Ñ.** Se trata del valor principal de cada carta. Este valor del uno al cinco aparece representado en cada carta por una Ñ roja.
- **VALOR SABIDURÍA.** Este valor del uno al cinco aparece representado en cada carta por un libro abierto.
- **ZONA DE PUNTUACIÓN.** Área de juego donde se hacen los puntos. Cada jugador tiene su propia zona de puntuación.

12. ANEXO EXPLICATIVO

12.1 CARTAS DE ACCIÓN

1. Pierdes 3 puntos al final de la partida

Coloca esta carta en la zona de puntuación del jugador que quieres perjudicar. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

2. La poderosa Ñ pone a 5 todos tus valores (Ñ, S y F)

Coloca esta carta sobre aquella que quieres influir. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

3. Cambio de sentido de los jugadores

Ahora la partida va en sentido contrario. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

4. Los jugadores pasan todas sus cartas de mano al jugador de su izquierda

Esta carta afecta a todos los jugadores y es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

5. Los jugadores pasan todas sus cartas de mano al jugador de su derecha

Esta carta afecta a todos los jugadores y es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

6. Elimino de la partida una carta de tu zona de puntuación

Elimina una carta de la zona de puntuación de uno de los jugadores. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

7. Esta carta será la suma de los valores Ñ, Sabiduría y Fuerza

Coloca esta carta sobre aquella que quieres influir. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

8. Esta carta suma como tu valor más bajo (entre Ñ, Sabiduría y Fuerza)

Coloca esta carta sobre aquella que quieres influir. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

9. Intercambiamos todas nuestras cartas de mano

Intercambia las cartas de mano con uno de los oponentes. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

10. Eres leal a la Liga del Cáliz y ninguna más te da puntos

Coloca esta carta en la zona de puntuación de uno de los jugadores. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

11. Eres leal a la Liga del Cuervo y ninguna más te da puntos

Coloca esta carta en la zona de puntuación de uno de los jugadores. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

12. Eres leal a la Liga del Fuego y ninguna más te da puntos

Coloca esta carta en la zona de puntuación de uno de los jugadores. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

13. Eres leal a la Liga del León y ninguna más te da puntos

Coloca esta carta en la zona de puntuación de uno de los jugadores. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

14. Muéstrame todas tus cartas

Échale esta carta a uno de los jugadores. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

15. Todas las cartas de mano pasan a formar un mazo. Tras barajar, repártelas entre todos los jugadores, empezando por el que lleva el turno

Muestra esta carta al resto de jugadores. Después, barájalas antes de repartirlas de una en una (siempre bocabajo), empezando por el jugador que lleva el turno. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

16. Todas las cartas de mesa pasan a formar un mazo. Tras barajar, repártelas entre todos los jugadores, empezando por el que lleva el turno

Muestra esta carta al resto de jugadores. Después, barájalas antes de repartirlas de una en una (siempre bocabajo), empezando por el jugador que lleva el turno. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

17. Esta carta suma como su valor Fuerza

Coloca esta carta sobre aquella que quieres influir. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

18. Esta carta suma como su valor Sabiduría

Coloca esta carta sobre aquella que quieres influir. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

19. Este trío de Liga puntúa como la suma de sus valores Ñ

Coloca esta carta sobre el trío que quieres influir. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

20. Este trío de Liga puntúa como la suma de sus valores Ñ, Sabiduría y Fuerza

Coloca esta carta sobre el trío que quieres influir. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

21. La poderosa Ñ te convierte en Personaje, Objeto o Escenario

Coloca esta carta sobre aquella que quieres influir y dile al resto de jugadores en qué la conviertes. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

22. Pierdes 5 puntos al final de la partida

Coloca esta carta en la zona de puntuación del jugador que quieres perjudicar. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

23. Es la noche de los difuntos. Elimino una carta relacionada con Bécquer o Irving

Elimina una carta que tenga a Bécquer o Irving como autor. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

24. Puedes utilizar 3 cartas en un solo turno: esta y dos más

Muestra esta carta al resto de jugadores y completa la acción. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

25. Te robo una carta de mano sin mirar y la llevo a mi mano

Échale esta carta a uno de los jugadores. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

26. Te robo una carta de mano elegida por ti y la llevo a mi mano

Échale esta carta a uno de los jugadores. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

27. Te robo una carta de mano sin mirar y la utilizo en el mismo turno

Échale esta carta a uno de los jugadores. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

28. Te robo una carta de mano elegida por ti y la utilizo en el mismo turno

Échale esta carta a uno de los jugadores. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

29. Intercambio todas mis cartas por cartas del mazo de descartes (mismo número sin contar esta carta)

Muestra esta carta al resto de jugadores y completa la acción cogiendo las primeras cartas del mazo de cartas no utilizadas, que deben estar boca abajo. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

30. Alterno el orden de dos cartas de un dúo o trío

Escenario + Personaje → Personaje + Escenario

Escenario + Personaje + Objeto → Personaje + Escenario + Objeto

Quedarían como cartas sueltas todas aquellas que no respetan el orden correcto

Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

31. Intercambiamos una carta. Ambos elegimos cuál entregamos

Échale esta carta a uno de los jugadores. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

32. Miro tus cartas y te robo la que me interesa para utilizarla en el mismo turno

Échale esta carta a uno de los jugadores. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

33. Miro tus cartas y te robo la que me interesa para llevarla a mi mano

Échale esta carta a uno de los jugadores. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

34. Esta carta es la suma de los valores Ñ y Fuerza

Coloca esta carta sobre aquella que quieres influir. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

35. Esta carta es la suma de los valores Ñ y Sabiduría

Coloca esta carta sobre aquella que quieres influir. Esta carta permanece hasta el final de la partida salvo que sea eliminada antes por otra carta de acción

36. Por reflexionar demasiado pierdes 1 turno

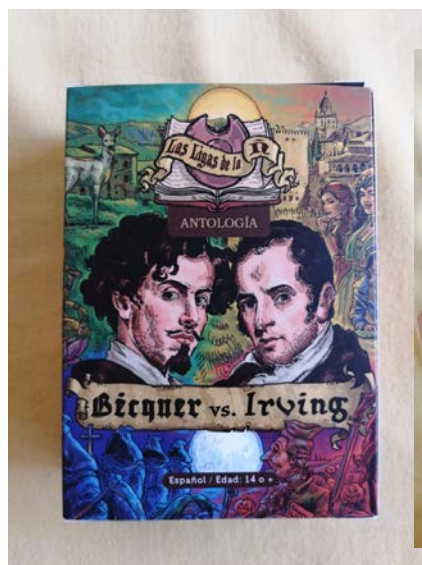
Échale esta carta a uno de los jugadores. Esta carta es eliminada una vez se ha utilizado (debe ser puesta en el mazo de cartas eliminadas)

12.2 UNIVERSO Ñ

El universo de Las Ligas de la Ñ presenta una gran cantidad de ligas, personajes, objetos y escenarios. Si tienes interés en conocer más sobre este «Universo Ñ», no dejes de visitar la web oficial del proyecto: <https://musichess.com/publisher/universo-las-ligas-de-la-n/>

13. AMPLIACIONES

1. Bécquer vs. Irving (2021)



14. AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Idunn y Doli.

Enrique Mateos Noblejas, Verónica Candelaria Sánchez, David Rebozo de la Puente, Beatriz García Alba, Raquel Rebozo de la Puente, Sergi García Deixens, Carlos Roig Amades, Víctor Bravo Cáceres, Víctor San Pedro Wandelmer, Víctor Manuel Hernández Luis, Natalia Palomar López, Miriam Ferrer, Rubén Eguidazu, Marcos Capote Afonso, Álvaro Galilea Caparroso, Albert Batlle Braga, Silvia Guerrero Moreno, Carla Riobóo Guerrero, Eddy Ferrero Corbellá, Diego Peláez Mateos, Víctor Díaz López, Achilleas Zographos, Carla Sebastián Enesco, Ileana Enesco Arana, Carlos Sebastián Gascón.



Autor: Alex Sebastián Enesco

Docente de ajedrez y deportes mentales.
Fundador de los proyectos MusiChess y Las Ligas de la Ñ.

Artista: Pablo Morales de los Ríos

Cineasta, pintor, ilustrador, animador, escritor, fotógrafo...
Recientemente ha publicado la novela *Un conflicto infantil*
y el libro de relatos *Relatos de mal acabar*.



Las Ligas de la Ñ: Antología está publicado por MusiChess. Tres Cantos, Madrid, España

© 2020 MusiChess. Todos los derechos reservados.

© 2020 Las Ligas de la Ñ. Todos los derechos reservados.

Correo electrónico: lasLigasdelan@gmail.com o info@musichess.com



Web oficial del juego: <https://musichess.com/publisher/lasLigasdelan-antologia>

Web oficial del Universo Ñ: <https://musichess.com/publisher/universo-las-ligas-de-la-n/>