



## Premonición

(sistema extra de juego en solitario)

¡Perfecciona tus dotes adivinatorias con las cartas!

### Objetivo y preparación de la partida

En este juego se deben formar tantas combinaciones de cartas como sean posibles para alcanzar un buen rango de poder adivinatorio (ver tabla al final).

Para jugar lo primero que hay que hacer es mezclar y barajar muy bien los cinco mazos de **fase lunar** (100 cartas). A continuación se dividirán en dos montones exactos de 50 cartas (se pueden cortar midiéndolo que no haya más en ninguno de los dos mazos, o bien contar hasta 50 y separarlas, sin mirar las traseras). Estos dos mazos se dispondrán en el centro de la mesa.

Se barajan también las 6 cartas de **Luna Roja** y de momento se dejan a un lado.



Los cinco mazos de fase lunar se mezclan **juntos** y se dividen en dos tacos de cartas.

La Luna Roja se mezcla y deja aparte.



Lo último a tener en cuenta es que **jamás se tendrán más de cinco cartas en la mano**.

### Comienzo y desarrollo del juego

Se comienza tomando **dos cartas de cada mazo** del centro de la mesa (**fases lunares mezcladas**). Tras mirar esas cuatro cartas se procederá a **tomar una carta extra** de uno de los dos mazos. Acto seguido se **descartará sin revelar** (bocabajo) la primera carta del mazo contrario a aquel del que se haya robando la nueva carta. Los descartes se irán dejando aparte.

Si las cinco cartas de la mano permiten formar alguna combinación de puntos (consultar en todo momento la **carta de puntuación**, como en el juego principal), esta

se puede dejar desplegada a un lado de la mesa, donde permanecerá hasta el final de la partida. Además se podrá colocar una carta de **Luna Roja** sobre dicha combinación para intentar duplicar su puntuación (o llevarla a cero), pero no es obligatorio hacerlo. En el caso de usar una **Luna Roja** sobre una combinación de cartas, esta (**la Luna Roja**) se colocará bocabajo y **no se revelará hasta el final de la partida**.



En este sistema de juego no importa que en la mano, o a la hora de presentar una combinación, haya varias cartas de **fase lunar** del mismo tipo (**por eso se mezclan todas juntas al inicio de la partida**).

Si no se ha sacado ninguna combinación de puntos se sigue jugando. También se puede continuar, aunque se tenga una combinación de cartas, en pos de intentar mejorar dicha combinación. **Cuando ya se tengan cinco cartas** lo primero que se hará será **descartar una de ellas** en cualquier zona de descarte. Entonces, como al inicio, se tendrán cuatro. Nuevamente se robará una carta de uno de los mazos y se descartará la del mazo contrario.

**Al formar una combinación de puntos no se tomarán libremente cuatro cartas.** Salvo al inicio de la partida siempre se jugará igual, tomando la carta superior de uno de los dos mazos y descartando la primera del otro.

**Cartas Wild:** En este modo de juego se utilizan de comodines (valen por cualquier objeto).



**Fin de la partida:** Cuando los mazos centrales se acaben (deberían hacerlo a la vez si se ha jugado bien) el juego finalizará. Se voltearán las posibles cartas de **Luna Roja** colocadas sobre combinaciones y se contarán los puntos totales obtenidos usando la **carta de puntuación**. Finalmente se consultará la tabla de **Rango de poder adivinatorio** (a continuación) para saber el nivel de adivinación alcanzado.

## Rango de poder adivinatorio

- 00.010 ~ 10.000 • Auguradora
- 10.010 ~ 15.000 • Tarotista
- 15.010 ~ 20.000 • Experta Adivina
- 20.010 ~ 25.000 • Maestra Premonitora
- + de 25.010 • Bruja Oracular

Timba de Brujas "Premonición".  
 Autor e ilustrador: Sergio Herrera Jiménez.  
 Edita y distribuye: MixinGames, 2022.  
 Todos los derechos de imagen incluidos en estas instrucciones quedan reservados.  
 Está permitida la reproducción de estas instrucciones pero no su venta.  
 Contacto: [info@mixingames.com](mailto:info@mixingames.com)

**mixingames**