

CAIRO



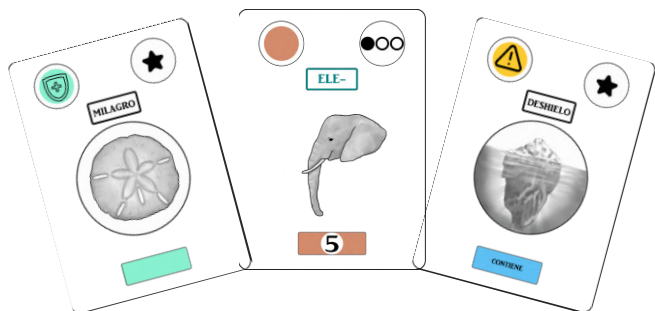
De 2 a 8 jugadores
A partir de 8 años
Diseño: Mateo Saldivar
Arte: Camila Calguera
y Mateo Saldivar

INSTRUCTIVO

Contenido:
112 Cartas de juego
4 Cartas de referencia
1 Instructivo

RESUMEN:

Cairon es un juego de cartas transparentes donde **el objetivo es construir criaturas combinando diferentes partes de animales para obtener la mayor cantidad de puntos**. A lo largo de la partida, los jugadores podrán usar los efectos de sus criaturas, desastres naturales y cartas de protección para sabotear a sus rivales o defender sus creaciones. El juego termina cuando un jugador completa al dragón Cairon o cuando se agotan las cartas. El jugador con más puntos al final del juego es el ganador.



TU MISIÓN:

En tiempos antiguos, los dioses libraron una guerra que rompió a los animales en fragmentos. Ahora, como nuevo dios, debes reunir esas partes, formar criaturas poderosas y competir por el dominio. Usa tu poder divino para invocar desastres sobre tus rivales o proteger tus creaciones con milagros y prodigios. A medida que las criaturas emergen, el dragón Cairon acumula fuerza. Cuando recupere su forma completa, el conflicto llegará a su fin. El dios con más puntos será proclamado soberano del mundo renacido.

PREPARACIÓN:

- 1 Baraja el mazo de 112 cartas y reparte 5 cartas a cada jugador.
- 2 Para decidir quién comienza, cada jugador roba una carta adicional. El jugador con la carta de mayor puntuación será el primero. En caso de empate, repite el proceso hasta desempatar.
- 3 Devuelve las cartas usadas para decidir el turno al mazo, barájalo nuevamente y comienza la partida en sentido horario.

COMO JUGAR:

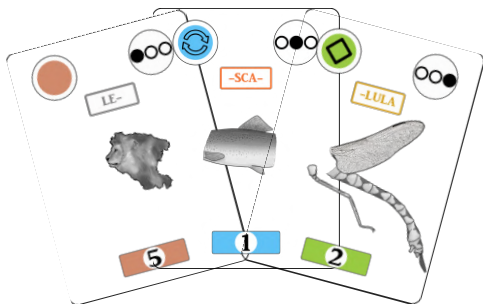
El objetivo del juego es armar criaturas usando las cartas en tu mano para obtener la mayor cantidad de puntos. Destruye las criaturas de tus oponentes con desastres y protege las tuyas con milagros y prodigios.

Durante tu turno, tienes la opción de realizar un máximo de tres acciones distintas. Cada acción puede ser una de las siguientes:

- **Colocar una carta:** Puedes jugar una carta de tu mano en el campo, ya sea una parte de animal o un desastre natural.
- **Intercambiar partes entre criaturas:** Puedes intercambiar partes entre tus criaturas **completas** en el campo. No se activan efectos nuevamente. Solo puedes mover partes ya colocadas; no puedes añadir nuevas desde tu mano.
- **Descartar una carta:** Puedes descartar una carta de tu mano a la pila de descarte. Cada descarte cuenta como una acción. Las cartas descartadas no vuelven a jugarse y solo puedes robar al final de tu turno.

Puedes combinarlas como desees, siempre que no excedas tres acciones en total. Por ejemplo, podrías colocar dos cartas y luego hacer un intercambio, descartar una carta y colocar otra, o incluso usar tus tres acciones para descartar tres cartas, siempre que el número total de acciones no exceda tres.

No estás obligado a hacer tres movimientos; puedes optar por uno, dos o ninguno.



Las partes de animal tienen un atributo elemental, que indica la vulnerabilidad o resistencia de la criatura ante desastres naturales. Esto se representa con un rectángulo de color en la carta: café para tierra ●, azul para agua ●, verde para aire ●. Un número sobre este rectángulo indica el número de puntos de la carta, que se sumará a la puntuación del jugador al final del juego.

Para ensamblar una criatura, debes seguir un orden representado por círculos oscuros y claros: Cabeza (●○○), Cuerpo (○○●) y Cola (○○●). Debes adherirte a este orden al ensamblar las criaturas. Un cuerpo no puede existir sin una cabeza conectada, y una cola no puede existir sin un cuerpo conectado. Completar una criatura activa un efecto. Sin embargo, el montaje de las criaturas puede ocurrir en varios turnos y los jugadores pueden tener varias criaturas incompletas en el campo.

Puedes completar y activar varias criaturas en un mismo turno, siempre que no excedas tus tres acciones.

Milagros ● y **Prodigios** ●: Pueden usarse en cualquier momento, incluso fuera de tu turno o en respuesta a efectos que no te afecten directamente.

Un **Milagro** ● protege todas las criaturas de un solo jugador elegido, mientras que un **Prodigio** ● anula el efecto de una criatura, milagro o prodigio.

Las cartas usadas (criaturas destruidas, desastres, milagros y prodigios) se retiran del juego durante el resto de la partida.

Intervención Divina: Si en tu segundo turno consecutivo no puedes jugar ninguna parte de animal y no tienes criaturas incompletas en el campo (sin contar al dragón), puedes revelar tu mano a los demás jugadores para demostrarlo.

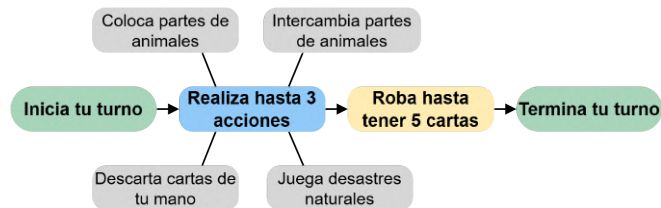
Luego, revela cartas del mazo una a una hasta encontrar una carta de cabeza que no pertenezca al dragón y colócala inmediatamente en tu campo.

Devuelve al mazo todas las demás cartas reveladas y barájalo. Después, inicia tu turno normalmente.

ESTRUCTURA DEL TURNO:

En tu turno, realiza hasta tres acciones. Si completas una criatura, activa sus efectos. Al finalizar tu turno, roba cartas hasta tener 5 en tu mano.

Si olvidaste robar, hazlo al inicio de tu siguiente turno.



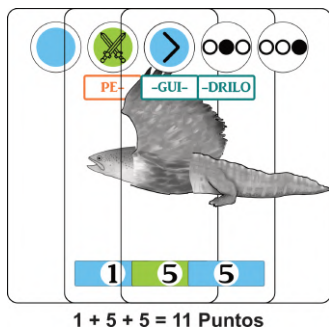
CÓMO GANAR EL JUEGO:

Gana el jugador que acumule la mayor cantidad de puntos en sus criaturas, completas o incompletas, al finalizar la partida.

El juego puede terminar de dos maneras:

- **El dragón es completado:** Si un jugador completa al dragón Cairon, la partida termina inmediatamente.
- **El mazo se agota:** Si un jugador roba la última carta del mazo, cada jugador, incluido quien la robó, juega un último turno. Después de esa ronda final, el juego termina.

Cuenta los puntos de tus cartas en juego. Todas las cartas en el campo cuentan para la puntuación final, independientemente de si la criatura está completa o no.



En este ejemplo, la criatura *Peguidrilo* tiene un valor de 11 puntos.

Las cartas en tu mano no se consideran para la puntuación final.

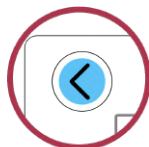
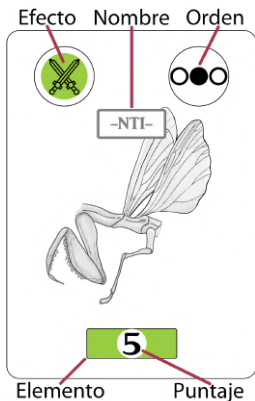
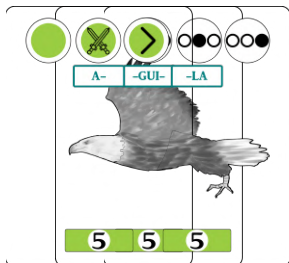
En caso de empate, gana quien tenga más criaturas completas en el campo; si el empate persiste, gana quien tenga más criaturas incompletas, y si aún continúa, los jugadores comparten la victoria.

TIPOS DE CARTAS:

Partes de Animal (90 cartas): Úsalas para ensamblar criaturas. Cada carta tiene un elemento y un valor de puntos. Al terminar una criatura (Cabeza, Cuerpo y Cola), se activa el efecto inmediatamente.

La carta de Cuerpo lleva el efecto, representado en la parte superior izquierda de la carta, y la carta de Cola muestra una flecha que indica a qué jugador se dirige el efecto.

Por ejemplo, si completas una criatura con un efecto de combate y una flecha hacia la derecha, se inicia un combate entre tú y el jugador a tu derecha (como se muestra en la criatura águila debajo).



Persona Afectada

Si el jugador objetivo no tiene cartas en juego, el efecto se pierde y no ocurre nada.

Consejo: No todos los efectos te favorecerán. Piensa bien antes de completar una criatura: podrías terminar perjudicándote a ti mismo.

Efectos:



Combate: Compara tu criatura de mayor puntaje con la de mayor puntaje de tu oponente, destruye la del menor puntaje, si empatan, sobrevive quién inicio el combate.



Intercambio: Cambia una de tus criaturas completas o incompletas con una de tu oponente, tú eliges las criaturas a intercambiar.



Robo: Toma una criatura de tu elección, completa o incompleta, del campo de tu oponente y colócala en el tuyo.

Dirección:

Estos son los iconos que aparecen en las cartas cola (○○●) indican a quién afecta tu criatura:



Izquierda: Esta criatura afecta a la persona a tu izquierda.



Derecha: Esta criatura afecta a la persona a tu derecha.



Comodín: Puedes elegir a cualquier jugador, esta criatura afecta a esa persona. Tienes la opción de no activar el efecto.



Cancelar: El efecto de esta criatura no se activa.

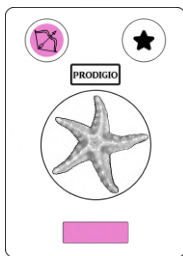
Ejemplo:

Si armas una criatura con un efecto de robo y una flecha a la izquierda, le robas una criatura (completa o incompleta) al jugador a tu izquierda.

Milagros ● (5 cartas): Estas cartas pueden proteger todas las criaturas de un solo jugador de un desastre natural o combate.

Prodigios ● (5 cartas): Estas cartas anulan el efecto de una criatura ensamblada o impiden que se use un Milagro u otro Prodigio.

Si alguien usa un Prodigio, puedes responder con otro para bloquearlo, y así sucesivamente mientras los jugadores tengan Prodigios disponibles.



Los Milagros ● y Prodigios ● pueden usarse en cualquier momento, ya sea para defenderte o para proteger a otro jugador. Después de utilizarlos, descártalos.

Al final del turno en curso, cada jugador roba cartas hasta tener cinco en su mano, comenzando por quien acaba de terminar su turno y continuando en sentido horario.

Cuando todos han recuperado su mano de cinco cartas, la partida continúa con normalidad.

Salva a tus criaturas

Desastres
Naturales

Combates

Milagros

Cancela el efecto

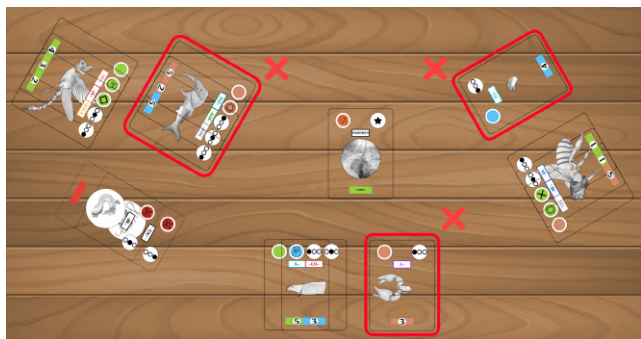
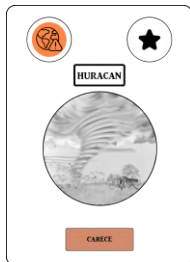
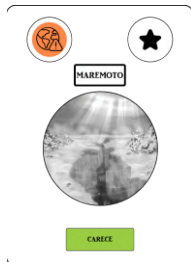
Milagros y
Prodigios

Criaturas
ensambladas

Prodigios

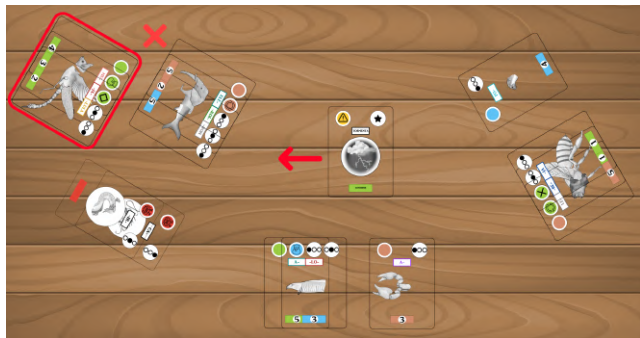
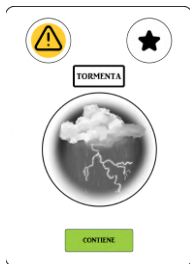
Desastres Naturales (6 cartas):

Desastres globales ●: Estos desastres afectan a todas las criaturas en juego que **carezcan del elemento del desastre**. Por ejemplo, si juegas un desastre global ● como Maremoto, destruirás todas las criaturas, completas e incompletas, que carezcan de al menos una pieza de aire ●. **Esto incluye a tus propias criaturas.**



En este ejemplo, el *maremoto* destruye todas las criaturas de todos los jugadores que no contengan al menos un fragmento de Aire ●, estén completas o incompletas. Las criaturas afectadas están marcadas con un recuadro rojo.

Desastres locales 🟡: Los desastres locales afectan únicamente a las criaturas de un jugador específico que **contengan el elemento del desastre**. Por ejemplo, si juegas un desastre local 🟡 como Tormenta, puedes elegir a cualquier jugador y destruir todas sus criaturas, completas o incompletas, que contengan al menos una pieza de aire 🟢 en sus partes. Tú decides a qué jugador atacar.



En este ejemplo, la *tormenta* destruye todas las criaturas del jugador de tu elección que contengan al menos un fragmento de Aire 🟢, estén completas o incompletas. Las criaturas afectadas están marcadas con un recuadro rojo.

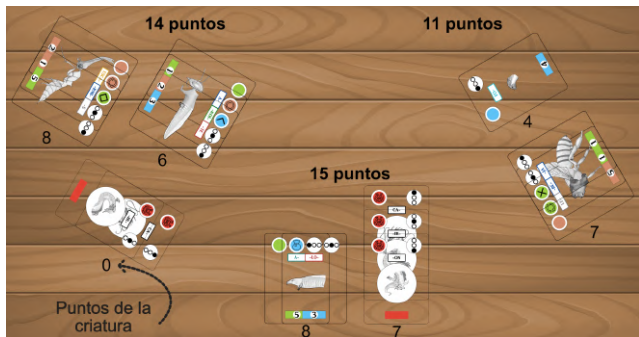
Después de utilizar un desastre, colócalo en la pila de descarte.

Dragón ● (6 cartas): Completarlo termina la partida de inmediato. Puede ser robado o intercambiado, pero no destruido ni usado en combates.



Las cartas del dragón ● pueden colocarse en cualquier orden, sin seguir la secuencia cabeza, cuerpo y cola, pero solo puedes jugar **una parte del dragón por turno**. Si un jugador ya tiene una parte y consigue otra, se unen automáticamente. No pueden unirse partes duplicadas ni combinarse con las de otros animales.

Un dragón ● completo tiene un valor igual a la **cantidad de criaturas** en el juego de todos los jugadores (No su valor en puntos), incluyendo criaturas completas e incompletas. Un dragón incompleto vale 0 puntos.



En el ejemplo, un jugador completa su dragón y tiene una criatura incompleta de 8 puntos.

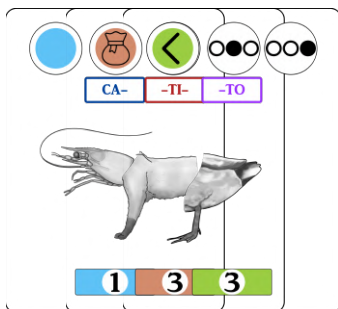
Hay **7 criaturas** sobre la mesa, de modo que el dragón aporta **7 puntos**. La puntuación total del jugador es entonces **8 + 7 = 15 puntos**.

EJEMPLO DE CRIATURA:

¡Al ensamblar al fantástico *Catito*, puedes robarle una criatura completa o incompleta de tu elección al jugador a tu izquierda!

El *Catito* tiene un valor de 7 puntos (1 punto de la cabeza + 3 puntos del cuerpo + 3 puntos de la cola). Este puntaje se usa en los combates y al final del juego.

Esta criatura tiene los elementos de agua , tierra  y aire , lo que define a qué desastres naturales es resistente y a cuáles es vulnerable. Gracias a esto, está muy bien preparada para enfrentar desastres globales , ya que estos solo afectan a criaturas que carecen de algún elemento, y *Catito* los tiene todos. Sin embargo, eso también la hace muy vulnerable a desastres locales , que afectan a quienes poseen el elemento del desastre.



MODO RÁPIDO

Si desean una partida más corta, reduzcan el mazo a la mitad.

Elijan solo una criatura por cada valor de puntos y elemento (por ejemplo, una criatura de 5 puntos de Tierra, una de 4 de Tierra, y así sucesivamente).

Este modo mantiene la experiencia completa, pero reduce la duración aproximada de la partida a 15 minutos.

SÍMBOLOS:



Combate: Compara tu criatura de mayor puntaje con la de mayor puntaje de tu oponente, destruye la del menor puntaje, si empatan, sobrevive quien activo efecto.



Intercambio: Cambia una de tus criaturas completas o incompletas con una de tu oponente, tú eliges las criaturas a intercambiar.



Robo: Toma una criatura de tu elección, completa o incompleta, del campo de tu oponente y colócala en el tuyo.



Milagro: Protege a todas tus criaturas de un desastre natural o combate.



Prodigio: Anula el efecto de una criatura ensamblada, un milagro o prodigio.



Desastre local: Destruye todas las criaturas de un jugador de tu elección que contienen el elemento de la carta de desastre.



Desastre global: Destruye todas las criaturas de todos los jugadores (incluyendo a quien juega esta carta) que carecen del elemento de la carta de desastre.



Dragón: Completar el dragón termina el juego inmediatamente.



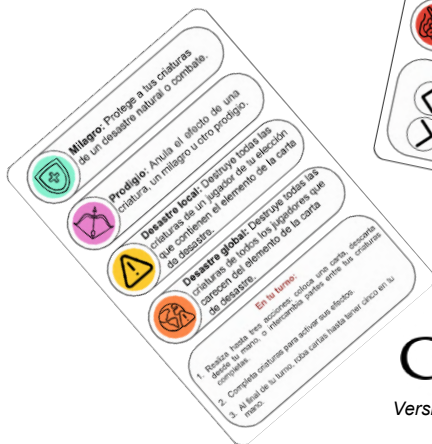
¿Prefieres ver en vez de leer?

Escanea el QR y mira el videotutorial.

También puedes visitarnos en:

<https://cairon.com.mx>

Antes de empezar, reparte las tarjetas de referencia.
¡Harán que el juego sea mucho más fácil!



CAIRON®

Versión de instructivo: 14.02-02

GUÍA RÁPIDA

Preparación

Baraja el mazo y reparte 5 cartas a cada jugador.

Tu turno

Puedes realizar hasta tres acciones: colocar una carta, descartar una de tu mano o intercambiar partes entre tus criaturas completas.

Completa criaturas en orden Cabeza → Cuerpo → Cola para activar sus efectos.

Al final de tu turno, roba hasta tener 5 cartas en tu mano.

Cartas especiales

Los Milagros protegen todas las criaturas de un jugador.

Los Prodigios anulan efectos o bloquean milagros u otros prodigios.

Los Desastres destruyen criaturas según su tipo y elemento.

El Dragón puede armarse en cualquier orden, pero solo una parte por turno.

Fin del juego

La partida termina cuando se completa el Dragón o cuando se agota el mazo.

Gana quien tenga la mayor puntuación.