

Juego de cartas de Air Force 60

Instrucciones del juego - 2 a 6 jugadores (8+ años) – número más alto gana

El juego de cartas tiene 60 tipos de aeronave en 60 cartas. Cada tarjeta muestra la imagen del tipo de aeronave, su nombre, función y 8 parámetros: Longitud, Anchura, Peso en vacío, Peso máximo de despegue, Velocidad máxima, Altitud máxima, Potencia y Alcance máximo. El juego de cartas es educativo y familiariza a los jugadores con diferentes tipos de aeronaves.

Primero, comience estudiando todos los aeronaves y descubra qué aeronave es el más largo, el más ancho, el más pesado, el más rápido, el que vuela más alto, el más poderoso y el que puede volar más lejos..

Diferentes formas de jugar – (Se puede también inventar propias formas de jugar)

1- Reponer la mano: recoger de la pila en cada ronda (si hay más de 2 jugadores, consulte las tablas a continuación)

Comience repartiendo 1, 2 o 3 cartas a cada jugador y coloque el resto de la pila en el medio. Los jugadores pueden tener estas cartas en la mano y un jugador comienza llamando a uno de los 8 parámetros. Si este parámetro es más alto que el parámetro de los demás, entonces el jugador 1 gana la carta de los oponentes.

Si los jugadores tienen 2 o 3 cartas en la mano, pueden optar por deshacerse de la carta que no desean conservar cuando pierden la ronda. Si el jugador 1 gana la ronda, el jugador 1 pone esas cartas al lado.



Luego, todos toman una nueva carta de la pila (reposición) y el último ganador vuelve a llamar. Al final, los jugadores cuentan las cartas que han ganado. El jugador con más aviones es el ganador.

* Los jugadores también pueden elegir a separar los helicópteros (12 cartas de Día) de la pila y agregar los 2 drones (una carta de Día, una de Noche, un total de 14) y jugar las cartas de Día primero y después jugar los aviones (46 cartas de Noche).

2- Finaliza la mano: reparte de la pila al final de cada ronda

número de jugadores	Cartas en mano	número de rondas
3	2 or 4	10 or 5
4	3	5
5	3	4
6	2	5

or

número de jugadores	Cartas en mano	número de rondas
3	5	4
4	5	3
5	4	3
6	5	2

Esta vez, los jugadores terminan todas las cartas que tienen en la mano antes de recibir cartas nuevas. Las tablas anteriores muestran cuántas cartas puede tener cada jugador en la mano y cuántas rondas se jugará. El producto de cada fila es siempre 60 (3x4x5 o 3x2x10).

La diferencia aquí es que los jugadores juegan hasta la última carta: Digamos que están jugando 3 jugadores. Reciben 4 cartas en la mano (o 2 o 5 cartas según lo que todos acuerden). 4 cartas en la mano significa que jugarán 5 rondas (3x4x5=60).

El jugador que comienza (los jugadores acuerdan una forma de decidir eso) llama a un parámetro. Nadie sabe qué cartas tienen los demás y qué cartas quedan en la pila.

El jugador 1 mira la mano y decide qué carta a jugar y qué parámetro a llamar, la juega y otros jugadores responden, y el jugador que supera el número gana y deja esas cartas a un lado y puede llamar a continuación entre las cartas que quedan en mano.

Los jugadores continúan hasta la última carta. Una vez que la mano está vacía, reparten otras 4 cartas a cada uno de los 3 jugadores y comienzan de nuevo.

Los helicópteros, las cartas del día, básicamente nunca pueden ganar contra los aviones. Por lo tanto, si un jugador juega una carta de día, los demás jugadores están obligados a responder con una carta de helicóptero si la tienen. Si no, naturalmente responden con una tarjeta de noche.

Es importante recordar las cartas que se han jugado. Por eso, es importante estudiarlos primero. Al final, cuentan las cartas que han ganado. El jugador con más aeronaves es el ganador. Esos aeronaves son su flota.

Ahora también pueden mirar la lista de categorías para ver si tienen al menos una de cada categoría. Una flota sin aviones de rescate o reconocimiento o bombarderos, por ejemplo, no es tan fuerte. ¿Tienes todas las categorías en la flota que ganaste?

Categorías de la aeronave

(un avión puede estar en dos categorías al mismo tiempo)

- **Passenger: 8**
 - **Airliners: 5**
 - **Private jets/Cessna: 3**
- **Drones: 2**
- **Helicopters: 12**
- **Arial Refueling: 1**
- **Bombers: 4**
- **Fighters: 18**
- **Stealth: 5**
- **Reconnaissance/Spy: 5**
 - **Airplanes: 3**
 - **Drones/Helicopters: 3**
- **Transport: 9**
 - **Airplanes: 7**
 - **Helicopters: 3**
- **Amphibious: 4**
- **Rescue: 2**
- **Firefighting: 1**

Tenga en cuenta que un tipo de aeronave se puede modificar para cumplir diferentes funciones/roles. Por ejemplo, el avión de pasajeros Boeing 747 puede modificarse para usarse en la extinción de incendios.