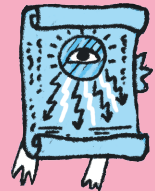


¿Has tenido alguna vez la sensación de haber vivido antes una situación que en realidad es nueva? Eso es un *déjà vu*: una sensación de familiaridad que confunde tu percepción del tiempo.

En **DÉJÀ-VU** te enfrentas a un duelo mental: confía en tu memoria y déjate llevar por tus corazonadas para descubrir coincidencias ocultas entre recuerdos que quizá nunca existieron.

OBJETIVO

Consigue las 7 fichas de corazonada o la mayor puntuación al final de la partida.



Vídeo de reglas

COMPONENTES

32 Cartas de Déjà Vu

Cada una tiene dos caras:
La **cara azul** muestra un número entre el 2 y el 12.

La **cara naranja** muestra dos números entre el 0 y el 7 cuya suma es igual al número de la cara azul. Cada combinación es única y no se repite.



1 Carta de fin

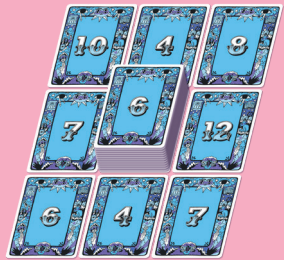


7 Fichas de corazonada



PREPARACIÓN

1. Coloca la **carta de fin** en el centro de la mesa.
2. Baraja las cartas de Déjà Vu y forma un mazo con la cara azul bocarriba **encima de la carta de fin**.
3. Forma una cuadrícula de 3 x 3 con cartas del mazo, de manera que el mazo ocupe el centro de la cuadrícula, como se muestra en la imagen.



4. Quien haya tenido un *déjà vu* más recientemente recibe 3 fichas de corazonada y será quien empiece la partida. Su rival recibe las 4 fichas restantes.

CÓMO SE JUEGA

Déjà Vu se juega alternando turnos en los que puedes hacer una de las siguientes acciones:

- **Mirar**
- **Revelar**
- **Tomar la carta de fin** (solo si está visible)

Además, puedes entregar 1 ficha de corazonada a tu rival para realizar **1 acción extra**, que puede ser **mirar o revelar**. Puedes repetir este proceso siempre que te queden fichas.



Cuando des por terminado tu turno, indícalo claramente y pasa el turno a tu rival.

MIRAR

Selecciona una de las cartas de la cuadrícula, mírala en secreto por la **cara naranja** y déjala donde estaba.

REVELAR

Revela cartas **de una en una** hasta que logres tener éxito o cometas un fallo.

ÉXITO

Si encuentras **el mismo número** repetido 3 o más veces entre todas las cartas que muestran la cara naranja, puedes detenerte para quedarte esas cartas o puedes seguir revelando cartas.

Cuando decidas parar, déjalas en una pila frente a ti con la cara azul bocarriba. No puedes contar ni consultar las cartas ganadas de la pila.

Además, si has logrado encontrar el mismo número repetido **4 o más veces**, **toma 1 ficha de corazonada de tu rival**.

Después, repón los huecos con cartas del mazo.

FALLO

Si al revelar una carta **no aparece el mismo número** que se repetía en las anteriores, cometes un fallo. Entrega 1 ficha de corazonada a tu rival, da la vuelta a las cartas reveladas y **se acaba tu turno**.

TOMAR LA CARTA DE FIN

Solo si está visible en la cuadrícula, toma la carta de fin y colócala en tu pila. Esta debe ser la **única acción** de tu turno (no puedes combinarla entregando fichas de corazonada) y hace que la partida acabe para ti.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida puede finalizar de 2 maneras:

VICTORIA POR CORAZONADAS

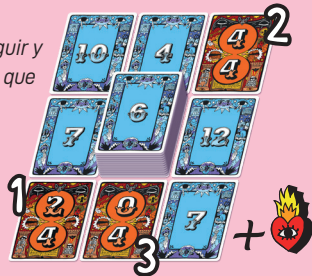
Si alguien se hace con las 7 fichas de corazonada, gana automáticamente.

VICTORIA POR RECUERDOS

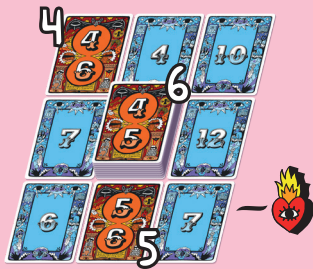
Si alguien se hace con la carta de fin, **su rival juega un último turno** y se procede al recuento de puntos:

Cuenta 1 punto por cada carta conseguida (incluida la carta de fin). Cuenta 0,5 puntos por cada ficha de corazonada. Quien tenga más puntos gana.

Ejemplo: Álex realiza la acción de revelar y encuentra primero un 2 + 4 (1) y después 4 + 4 (2). Eso ya es un éxito porque ha encontrado el número 4 repetido tres veces. Álex podría parar aquí y llevarse las dos cartas, pero decide seguir y revela otra carta, en la que encuentra un 0 + 4 (3). Ahora sí que decide parar y por lo tanto se lleva las 3 cartas y 1 ficha de su rival.



Después de reponer los huecos de la cuadrícula con cartas del mazo, Álex decide entregar 1 ficha de corazonada a su rival para realizar una acción extra. En este caso elige volver a revelar. En la primera carta aparece un 4 + 6 (4) y en la segunda un 5 + 6 (5). Al repetirse el 6, puede seguir revelando cartas. En la tercera carta aparece un 4 + 5 (6). Como ya no aparece el 6, es un fallo y debe parar. Álex entrega 1 ficha de corazonada a su rival, da la vuelta a las cartas reveladas y finaliza su turno.



AGRADECIMIENTOS

Gracias a mi familia por estar siempre ahí. A Kleff, a la asociación LUDO, al Laboratorio de Juegos y al Espai de Joc 0-99 por ser espacios donde las ideas cobran vida. Y especialmente a Pau, Gabri y Pol, por su ayuda generosa durante el desarrollo de este juego.

¡Ojalá que, al jugarlo, no dudéis de vuestra memoria... aunque el juego intente lo contrario!

Nico Cardona

CRÉDITOS (📷)

Autor: Nico Cardona (@toobadgames)

Arte: Ricardo Cavolo (@ricardocavolo)

Revisión: Pol Giménez (@sanagi.std)

Maquetación: Marc Simó (@sanagi.std)

Déja Vu! I've just been in this place before...

