

Playing ChemMend (1/2)

Firstly, each player picks one card, the person with the highest atomic number is the dealer. Non chemical cards count as zero. The playing cards are dealt by the dealer to each player in the game (six cards to each player in the anticlockwise direction) and finally the top card of the draw pile is turned on (reference card). The remaining cards are placed face down in the middle of the table. The player to the dealer's right starts the game and has to place one of their cards on the reference card. The card played must have the same group (chemical cards), period (chemical cards) or be a wild card (non-chemical cards). Drawing a card is required if it is not possible discard. This card can be played if it is possible. If not possible, it's the next person's turn.

Playing ChemMend (2/2)

Every player has to follow the directions of a word card by the player preceding, sometimes skip a turn, draw cards... When the player has only one card left in his hand, he must say aloud "ChemMend". If the player forgets to say "ChemMend" and another player catches him, the player must draw two cards. The goal of the game is to finish the cards before, so the player who first gets rid of all his cards wins the game. If necessary, there is an alternative end for the game to be used in the case of exceeded time. After different complete rounds (more than 2), every player has to count the points of their remaining cards (1 point for the elements of the first period, 2 points for the elements of the second one, and so on). The player who has fewer points wins the game.

ChemMend Cards (1/1)

Total 117 cards: 90 cards with the symbol of each element of the periodic table (except lanthanides and actinides) and 27 non-chemical meaning cards:

- **Skull card** when played makes to lose the turn to the player of the right of the person who belongs this card, and the next player can continue with the game.

- **Equilibrium reaction card** (\rightleftharpoons) changes the play direction from clockwise to counter-clockwise and vice-versa. At the beginning of the game, the dealer starts the game counter-clockwise.

- **Mendeleiev card** when played, allows the player who belongs this card to choose a new period or group for the next player in the game. It can also be used at the beginning of the game.

- **Electron ionization.** This card can be played at any time of the game. When played the next player in rotation must take one or two cards accordingly to the number of electrons involved (-1 or -2).

Jugar a ChemMend (1/2)

En primer lugar, cada jugador coge una carta, la persona con el mayor número atómico es el repartidor (las cartas no químicas cuentan como cero). El repartidor reparte las cartas a los jugadores (seis cartas a cada jugador en el sentido antihorario) y, finalmente, voltea la carta superior del mazo de robo (carta de referencia). Las cartas restantes se colocan boca abajo en el centro de la mesa. El jugador a la derecha del repartidor comienza el juego y tiene que colocar una de sus cartas sobre la carta de referencia. La carta jugada debe tener el mismo grupo o período, o debe ser un comodín. Si no se puede descartar es necesario robar una carta. Si es posible se puede jugar esta carta; si no es posible, el turno pasa al siguiente jugador. Cada jugador tiene que seguir las instrucciones de las cartas del jugador anterior, a veces saltar una vez, robar cartas...

Jugar a ChemMend (2/2)

En el momento en que un jugador tenga en su mano 1 sola carta deberá decir "ChemMend" para avisar al resto de los jugadores. Si no se acuerda de decir "ChemMend" y algún otro jugador de la partida se da cuenta, puede ser acusado y castigado con robar 2 cartas más del mazo principal. Si finalmente logra descartarse en su siguiente turno de esa carta, será declarado ganador del juego, al quedarse sin cartas en su mano. Si es necesario, hay un final alternativo para el juego. Después de diferentes rondas completas (más de 2), cada jugador tiene que contar los puntos de sus cartas (1 punto por cada elemento del primer período, 2 puntos por cada los elementos de la segunda, y así sucesivamente). El jugador que tenga menos puntos gana el juego.

Cartas ChemMend (1/1)

Total de 117 cartas: 90 cartas con el símbolo de cada elemento de la tabla periódica (excepto lantánidos y actínidos) y 27 cartas de significado no químico:

- **Carta de peligrosidad:** hace perder el turno al jugador de la derecha de la persona que pertenece la tarjeta, y el siguiente jugador puede continuar con el juego.

- **Carta de equilibrio** (\rightleftharpoons): cambia la dirección del juego a la derecha para la izquierda y viceversa. Al principio del juego, el crupier comienza el juego en sentido antihorario.

- **Carta de Mendeleiev:** permite al jugador que pertenece esta carta elegir un nuevo período o grupo para el siguiente jugador en el juego. También se puede utilizar en el comienzo del juego.

- **Carta de ionización electrónica.** se puede jugar en cualquier momento. Cuando se juega el siguiente jugador en la rotación debe robar una o dos tarjetas de acuerdo al número de electrones involucrados (-1 o -2).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	H																
2	He																
3		Li	Be														
4			B	C	N	O	F	Ne									
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	

19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
K	Ca	Sc	Ti	V	Cr	Mn	Fe	Co	Ni	Cu	Zn	Ga	Ge	As	Se	Br	Kr
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
Rb	Sr	Y	Zr	Nb	Mo	Tc	Ru	Rh	Pd	Ag	Cd	In	Sn	Sb	Te	I	Xe
55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
Cs	Ba	La	Ce	Pr	Nd	Pm	Sm	Eu	Gd	Tb	Dy	Ho	Er	Tm	Yb	Lu	Hf
87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104
Fr	Ra	Ac	Th	Pa	U	Np	Pu	Am	Cm	Bk	Cf	Es	Fm	Md	No	Lr	Uuo

57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
La	Ce	Pr	Nd	Pm	Sm	Eu	Gd	Tb	Dy	Ho	Er	Tm	Yb	Lu	Hf	Ta	W
89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
Ac	Th	Pa	U	Np	Pu	Am	Cm	Bk	Cf	Es	Fm	Md	No	Lr	Uuo	Uuq	Uus



