

1, 2, 3! Pica paret!

Joc per a 2-8 jugadors, a partir de 6 anys

COMPONENTS

- 50 cartes:

- 4 cartes d'animal per jugador (de 8 colors diferents)



- 18 cartes d'acció



- 40 fitxes de puntuació (verdes: 1 punt; vermelles: 3 punts):



- 26 fitxes d'animals:

- 7 ovelles 
- 7 porcs 
- 6 vaques 
- 6 cavalls 

- aquest reglament

PREPARACIÓ DE LA PARTIDA

1. Cada jugador escull un color i rep les 4 cartes d'animal amb la part de darrere del color triat.
2. Remena les cartes d'acció i forma una baralla.
3. Col·loca les 26 fitxes d'animal dins de la tapa del joc.
4. Deixa les fitxes de puntuació prop dels jugadors formant una pila. Aquesta serà la vostra reserva.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Aquell de vosaltres que hagi acariciat una vaca més recentment serà el jugador inicial. Què? Que ningú ha acariciat una vaca!? Doncs res, tu... Llavors, que se n'encarregui el jugador de més edat. Aquest serà el jugador mà durant el primer torn, format per 3 rondes.

EL TORN

El jugador mà:

Barreja els animals que hi ha dins de la caixa. Intenta agafar, sense mirar, 10-15 fitxes i les deixa caure damunt la taula des de 20-30 cm d'altura.

Si algun jugador nota que hi ha menys de 10 o més de 15 animals damunt la taula, ho diu en veu alta. Si és cert, agafa 1 punt (fitxa verda) de la reserva. En aquest cas, el jugador mà ha de tornar a posar els animals a la caixa, barrejar-los, tornar a agafar-ne un grapat sense mirar i deixar-los caure a la taula.

Nota: Si el jugador mà falla 3 vegades consecutives a l'hora d'agafar la quantitat d'animals requerida, el seu torn acabarà automàticament i passarà al jugador de la seva esquerra.

1. Espera **10 segons** mentre la resta de jugadors observa la disposició dels animals sobre la taula. Passat aquest temps, dirà:

Tanqueu els ulls!

2. Agafa la carta superior de la baralla d'acció, la mira i la deixa de cara avall davant seu. A continuació, realitza l'acció indicada a la carta.

Nota: Si l'acció descrita a la carta no es pogués realitzar per falta d'animals d'algun tipus, el jugador mà agafarà una nova carta d'acció de la baralla.

Les possibles accions són:



Un animal apareix: agafa de la caixa un animal del tipus indicat per la carta d'acció i col·loca'l a la taula confonent-lo amb la resta d'animals.




Un animal s'amaga: escull de la taula un animal del tipus indicat per la carta d'acció i torna'l a la tapa de la caixa.



Un animal es mou: escull un animal del tipus indicat per la carta d'acció i canvia'l d'ubicació damunt la taula. Com a mínim tant com la llargada de la carta.



Dos animals s'intercanvien la posició: escull un animal de cada tipus indicat per la carta d'acció i intercanvia'n la posició sobre la taula.

Nota: Per a partides amb infants de 6-7 anys no hi incloueu les cartes d'acció .

3. Després, dirà:

Ja podeu obrir els ulls i fer la vostra elecció.

Segons el tipus d'acció que hagi realitzat, demanarà el següent a la resta de jugadors:

Heu d'endevinar...



Quin animal ha aparegut.



Quin animal s'ha amagat.



Quin animal s'ha mogut.





Quins dos animals s'han intercanviat la posició.

Els altres jugadors:

Trien, entre les seves cartes d'animal, la carta o les dues cartes que responguin la pregunta i les deixen de cara avall davant seu.

Exemples:

Acció	Pregunta	Resposta
	Quin animal s'ha mogut?	

	Quins dos animals s'han intercanviat la posició?	
--	--	---

Resolució de la ronda:

Quan tots els jugadors hagin triat la carta o cartes que creuen que són correctes, les revelen simultàniament. A continuació, el jugador mà mostra la seva carta d'acció i comprova les respostes:

- Si **ningú** encerta la resposta correcta: el jugador mà aconsegueix 1 fitxa verda de la reserva.
- Si **un o més jugadors** encerten la resposta correcta: cada jugador que l'ha endevinat aconsegueix 1 fitxa verda de la reserva.

Després de repartir els punts, els jugadors recullen la carta o cartes d'animal que han jugat i les tornen a deixar amb el seu joc.

En aquest moment s'acaba la primera ronda del jugador mà i comença la segona.

Es tornen a repetir els passos 1 a 3. (tancar els ulls, robar carta d'acció i resoldre). Quan el jugador mà hagi completat 3 rondes, el torn passarà al jugador de la seva esquerra (que serà el nou jugador mà).

Nota: Jugant de 6 a 8 jugadors, només es realitzaran 2 rondes per jugador.

TORNS SEGÜENTS

El nou jugador mà recull els animals de la taula i els torna a la caixa. Agafa la baralla i les cartes d'acció usades per l'anterior jugador mà i les remena.

La partida s'anirà desenvolupant segons les regles descrites anteriorment fins que tots els jugadors hagin completat el seu torn com a jugador mà.

FI DE LA PARTIDA

Quan tots els jugadors hagin complert el seu torn com a jugador mà, s'acaba la partida i els jugadors procedeixen a comptar els punts aconseguits: les fitxes verdes de puntuació equivalen a 1 punt i les vermelles a 3 punts.

El jugador amb més punts serà el guanyador!

En cas d'empat, els jugadors empatats comparteixen la victòria.

VARIANT per als més petits (4-5 anys)

Preparació de la partida

1. Cada jugador escull un color i rep les 4 cartes d'animal amb la part de darrere del color triat.
2. Guarda les cartes d'acció a la caixa. No s'utilitzaran en aquesta variant.
3. Agafa, sense mirar, 10-15 fitxes i deixa-les caure damunt la taula des de 10-15 cm d'altura.

Desenvolupament del joc

Els jugadors observen la disposició dels animals sobre la taula per intentar recordar-ne la ubicació. Quan tots els jugadors estiguin a punt, comença el joc. El jugador de més edat serà el jugador inicial. Demana a la resta de jugadors que tanquin els ulls fins a nou avís i mou 1 únic animal. L'animal ha d'estar clarament desplaçat (com a mínim 5 cm). Aleshores indicarà a la resta de jugadors que ja poden obrir els ulls.

Els jugadors intenten endevinar quin animal s'ha mogut. Trien entre les seves cartes d'animal la que creguin que

correspon a l'animal que s'ha mogut i la deixen de cara avall davant seu. Per exemple, quan un jugador creu que s'ha mogut una vaca, escull la carta de la vaca.

Quan tots els jugadors hagin triat la carta que creuen és correcta, les revelen simultàniament.

A continuació, el jugador que ha mogut l'animal mostra a la resta quin ha estat. Cada jugador que l'hagi encertat aconsegueix una fitxa verda (= 1 punt) de la reserva.

Torns següents

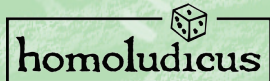
El jugador assegut a l'esquerra del jugador inicial donarà inici al següent torn i seguirà els passos descrits a dalt. El procés es repeteix fins que un dels jugadors aconsegueixi 5 punts.

Fi de la partida

La partida acaba quan un jugador aconsegueix 5 punts.

En cas d'empat, els jugadors empatats comparteixen la victòria i ho celebren jugant una altra partida.

Autor: Perepau Llistosella - **Il·lustrador:** Siscu Bellido



Fabricat a Catalunya

© 2014 HomoLudicus Juegos, S.L.

C/ Ferrer i guardia 28 1er 2a - 08150 Parets

www.homoludicus.org

Aprèn a jugar!
Connecta't al nostre
web per veure'n un
vídeo explicatiu.

