

1, 2, 3! ahora me ves...

Juego para 2-8 jugadores, a partir de 6 años

COMPONENTES

- 50 cartas:

- 4 cartas de animal por jugador (en 8 colores diferentes)



- 18 cartas de acción



- 40 fichas de puntuación (verdes 1 punto, rojas 3 puntos):



- 26 fichas de animales:

- 7 ovejas
- 7 cerdos
- 6 vacas
- 6 caballos

- este reglamento

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Cada jugador escoge un color y recibe las 4 cartas de animal con la trasera del color elegido.
2. Mezcla las cartas de acción formando una baraja.
3. Coloca las 26 fichas de animal dentro de la tapa del juego.
4. Deja las fichas de puntuación cerca de los jugadores formando una pila. Esta será vuestra reserva.

DESARROLLO DEL JUEGO

Aquel de vosotros que haya acariciado una vaca más recientemente será el jugador inicial. ¿Qué? ¿Nadie ha acariciado una vaca!? Pues nada... Entonces, que se encargue el jugador de más edad. Él será el jugador mano durante el primer turno, compuesto de 3 rondas.

EL TURNO

El jugador mano:

Mezcla los animales que hay dentro de la caja. Intenta coger, sin mirar, 10-15 fichas y las deja caer sobre la mesa desde 20-30 cm de altura.

Si algún jugador nota que hay menos de 10 o más de 15 animales sobre la mesa, lo dice en voz alta. Si es cierto, coge 1 punto (ficha verde) de la reserva. En este caso, el jugador

mano debe poner los animales de nuevo en la caja, mezclarlos, volver a coger un puñado sin mirar y dejarlos caer en la mesa.

Nota: si el jugador mano falla 3 veces consecutivas al coger la cantidad de animales requerida, su turno acabará automáticamente y pasará al jugador de su izquierda.

1. Espera **10 segundos** mientras el resto de jugadores observa la disposición de los animales sobre la mesa. Transcurrido ese tiempo, dirá:

¡Cerrad los ojos!

2. Coge la carta superior de la baraja de acción, la mira y la deja boca abajo frente a sí. A continuación, realiza la acción indicada en la carta.

Nota: si la acción descrita en la carta no se pudiera realizar por falta de animales de algún tipo, el jugador mano cogerá una nueva carta de acción de la baraja.

Las posibles acciones son:



Un animal aparece: coge de la caja un animal del tipo indicado por la carta de acción y colócalo en la mesa confundiéndolo con el resto de animales.



Un animal se esconde: escoge de la mesa un animal del tipo indicado por la carta de acción y devuélvelo a la tapa de la caja.



Un animal se mueve: escoge un animal del tipo indicado por la carta de acción y cámbialo de ubicación sobre la mesa. Como mínimo tanto como el largo de la carta.



Dos animales intercambian su posición: escoge un animal de cada tipo indicado por la carta de acción e intercambia su posición sobre la mesa.

Nota: para partidas con niños de 6-7 años, no incluir las cartas de acción .

3. Luego, dirá:

Ya podéis abrir los ojos y hacer vuestra elección.

Según el tipo de acción que haya realizado, preguntará lo siguiente al resto de jugadores:

Tenéis que adivinar...



Qué animal ha aparecido.



Qué animal se ha escondido.



Qué animal se ha movido.



Qué dos animales han intercambiado su posición.

Los demás jugadores:

Escogen, entre sus cartas de animal, la carta o las dos cartas que respondan a la pregunta y las dejan boca abajo frente sí.

Ejemplos:

Acción	Pregunta	Respuesta
	¿Qué animal se ha movido?	

	¿Qué dos animales han intercambiado su posición?	
--	--	---

Resolución de la ronda:

Cuando todos los jugadores hayan elegido la carta o cartas que creen que son correctas, las revelan simultáneamente. A continuación, el jugador mano muestra su carta de acción y comprueba las respuestas:

- Si **nadie** acierta la respuesta correcta: el jugador mano consigue 1 ficha verde de la reserva.
- Si **uno o más** jugadores aciertan la respuesta correcta: cada jugador que ha acertado consigue 1 ficha verde de la reserva.

Después de repartir los puntos, los jugadores recogen la carta o cartas de animal que han jugado y las vuelven a dejar en su mano.

En este momento acaba la primera ronda del jugador mano y empieza la segunda. Vuelven a repetirse los pasos 1 a 3. (cerrar los ojos, robar carta de acción y resolver). Cuando el jugador mano haya completado 3 rondas, el turno pasará al jugador de su izquierda (que será el nuevo jugador mano).

Nota: jugando de 6 a 8 jugadores, solo se realizarán 2 rondas por jugador.

SIGUIENTES TURNOS

El nuevo jugador mano recoge los animales de la mesa y los devuelve a la caja. Coge la baraja y las cartas de acción usadas por el anterior jugador mano y las mezcla.

La partida se irá desarrollando según las reglas descritas más arriba hasta que todos los jugadores hayan realizado su turno como jugador mano.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando todos los jugadores hayan realizado su turno como jugador mano, se acaba la partida y los jugadores proceden a contar los puntos conseguidos: las fichas verdes de puntuación equivalen a 1 punto y las rojas a 3 puntos.

¡El jugador con más puntos será el ganador!

En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

VARIANTE para los más pequeños (4-5 años)

Preparación de la partida

1. Cada jugador escoge un color y recibe las 4 cartas de animal con la trasera del color elegido.
2. Guarda las cartas de acción en la caja. No se utilizarán en esta variante.
3. Coge 10-15 fichas sin mirarlas y déjalas caer sobre la mesa desde 10-15 cm de altura.

Desarrollo del juego

Los jugadores observan la disposición de los animales sobre la mesa para tratar de recordar su ubicación. Cuando todos los jugadores estén listos, comienza el juego.

El jugador de más edad será el jugador inicial. Pide al resto de jugadores que cierren los ojos hasta nuevo aviso y mueve 1 único animal. El animal debe estar claramente desplazado (como mínimo 5 cm). Luego, indica a los jugadores que ya pueden abrir los ojos.

Los jugadores tratan de adivinar qué animal se ha movido. Escogen, entre sus cartas de animal, la carta que responda a

la pregunta y la dejan boca abajo frente a sí. Por ejemplo, cuando un jugador cree que una vaca se ha movido, escoge la carta de la vaca.

Cuando todos los jugadores hayan elegido la carta que creen correcta, las revelan simultáneamente.

A continuación, el jugador que ha movido el animal muestra a los demás cuál ha sido. Los jugadores que hayan acertado la respuesta correcta consiguen 1 ficha verde (=1 punto) de la reserva.

Siguientes turnos

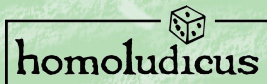
El jugador sentado a la izquierda del jugador inicial, dará inicio al siguiente turno y seguirá los pasos arriba descritos. El proceso se repite hasta que uno de los jugadores consiga 5 puntos.

Fin de la partida

La partida termina cuando un jugador consiga 5 puntos.

En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria y lo celebran jugando otra partida.

Autor: Perepau Llistosella - **Ilustrador:** Siscu Bellido



Fabricado en España

© 2013 HomoLudicus Juegos, S.L.

C/ Ferrer i Guardia, 28 1º 2ª - 08150 Parets

www.homoludicus.org

¡Aprende a jugar!
Conéctate a nuestra
web para ver un
video explicativo.

