

¡AÚN MÁS DIVERTIDO!

Cuando, al revelar una carta del mazo, aparezca la misma criatura que tenga otro jugador en la carta superior de su pila de cartas, cualquier jugador **puede** (no es obligatorio) gritar **"¡CARAPATO!"**. El jugador que lo haga gana la pila de cartas reveladas Y la pila de cartas del jugador que tenía la misma criatura.

- Si varios jugadores tenían la misma criatura en la carta superior de sus pilas, el jugador ganará todas esas pilas.
- El jugador, o jugadores, cuya criatura en la carta superior de su pila coincida con la criatura revelada, no puede gritar **"¡CARAPATO!"**, sino que deberá recordar el nombre de la criatura.
- Ten cuidado porque si gritas **"¡CARAPATO!"** por error debes poner TODAS las cartas de tu pila encima de la pila de cartas reveladas del mazo.
- Si un jugador no tiene una pila de cartas delante de él, no podrá gritar **"¡CARAPATO!"** ya que no tiene cartas que pueda perder si comete un error.



Jugador B



Jugador A



Jugador C



Jugador D

La criatura revelada es la misma que la de la carta superior de la pila de cartas del **Jugador A**. Los jugadores pueden gritar el nombre de la criatura o **"¡CARAPATO!"**. El **Jugador A** no puede gritar **"¡CARAPATO!"**.

CARAPATO

Un juego de Alena Lebedeva.
Ilustrado por Nadegda Fedotova.

De 2 a 7 jugadores a partir de 6 años.





CONTENIDO

- 56 Cartas.
- Reglas del juego.



OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar el mayor número de cartas.

PREPARACIÓN

Baraja las cartas y forma un mazo. Pon ese mazo boca abajo en el centro de la mesa.

EL JUEGO

Un jugador revela la carta superior del mazo y la coloca boca arriba junto al mazo.



A continuación, ese jugador **se inventa un nombre para la criatura** que aparece en la carta. Puede usar cualquier nombre que se le pase por la cabeza o inspirarse en la apariencia física de la criatura: **Señor Sandía, Caratarta...**

Una vez diga el nombre en voz alta, el jugador sentado a su izquierda juega su turno: revela la siguiente carta del mazo y la coloca sobre la carta revelada anteriormente.



➔ **Si es una nueva criatura:**
el jugador que ha revelado la carta se inventa un nombre para la criatura.

➔ **Si la criatura ya había salido con anterioridad:**
el primer jugador que recuerde su nombre correctamente, y lo diga en voz alta, se lleva toda la pila de cartas reveladas hasta el momento y la coloca boca arriba delante de él. Si más de un jugador pronuncia el nombre de la criatura a la vez, las cartas reveladas se quedan en su sitio y el siguiente jugador juega su turno.

NOTA: *Puede pasar que nadie recuerde el nombre de una criatura, ¡ni siquiera el jugador que le puso nombre! En ese caso, el jugador que revelase esa carta le pondrá un nuevo nombre a la criatura.*



El juego continúa en sentido horario. Los jugadores van colocando todas las cartas que vayan ganando en una sola pila de cartas boca arriba delante suyo.

FIN DE LA PARTIDA

El juego termina tan pronto como se agote el mazo de cartas.

- El jugador que haya reído más fuerte, o se haya divertido más durante la partida, es proclamado como el preferido de las pequeñas criaturas.
- ¡El jugador con más cartas gana la partida!

