

@ PREPARACIÓN:

- Baraja las cartas a conciencia y repártelas lo más equitativamente posible entre los jugadores.
- Cada jugador coloca su pila de cartas frente a sí mismo, a la vista de todos.
- El jugador que tenga más colores en la ropa que lleve puesta juega en primer lugar.

@ EL JUEGO:

Turnándose en sentido horario, los jugadores le dan la vuelta a una carta de su pila (volteándola hacia los otros jugadores y no hacia sí mismos) y la colocan en un espacio libre sobre la mesa.

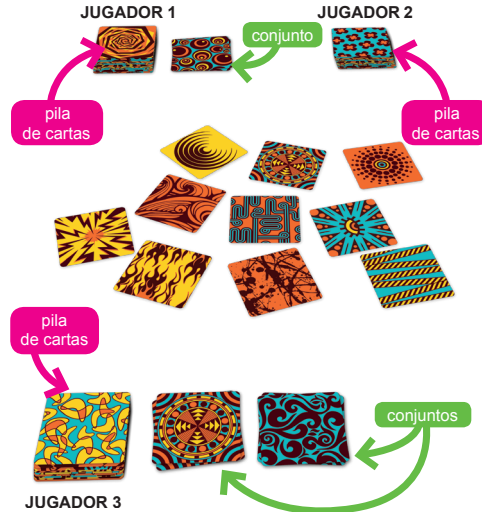
EN CUALQUIER MOMENTO, tan pronto como un jugador vea 2 cartas iguales, debe poner rápidamente una mano (o un dedo) en **cada una de ellas** si quiere quedarse con el conjunto de cartas.

Los conjuntos que ya se han conseguido se colocan, formando una pila para cada conjunto, uno al lado del otro, delante de su dueño, a la vista y al alcance de todos.

Todas las cartas visibles están en juego:

- Las que están sobre la mesa.
- Las que están a la vista en la pila de cartas de los jugadores.
- Las que se encuentran en los conjuntos ganados por los jugadores.

Tras conseguir un conjunto, el jugador que lo haya conseguido le da la vuelta a una carta de su pila para continuar la partida.



👉 ROBO:

Puesto que algunos diseños están presentes hasta en tres cartas, un jugador puede, si el diseño aparece por tercera vez, poner una mano en un conjunto ya ganado que tenga ese diseño y la otra en la carta recién aparecida para así llevárselas todas. ¿Un robo a plena luz del día? ¡No hay problema!

👉 REACCIÓN EN CADENA:

Cuando se gana un conjunto formado por una carta de una pila, es posible que la pila muestre una nueva carta que a su vez forme parte de otro conjunto. Esto puede llevar a una reacción en cadena. Si se da el caso, el último jugador que haya ganado un conjunto reanuda la partida dándole la vuelta a la primera carta de su pila de cartas.

👉 EN CASO DE EMPATE:

- Si dos jugadores ponen una mano en una carta diferente de un mismo conjunto, cuentan hasta 3 y le dan la vuelta a las cartas implicadas.
 - Si una de ellas se encuentra en una pila de cartas, se le da la vuelta en la mesa.
 - Si el empate incluye un conjunto ya ganado, solo se le da la vuelta a la carta de la mesa o a la carta de la pila.
 - Sí, esto puede causar una reacción en cadena.
- Si 2 jugadores tienen su mano en la misma carta, el jugador cuya mano se encuentre en la parte inferior tiene prioridad.

👉 EN CASO DE ERROR:

Si un jugador se equivoca y pone por error las manos en 2 cartas que no son iguales, pierde (si es posible) un conjunto ya ganado poniéndolo en la parte inferior de su pila de cartas y, a continuación, reanuda la partida.

👉 TRÍO VISIBLE:

En el extraño caso de que aparezcan 3 cartas iguales **a la vez**, el jugador que ponga sus manos en 2 de ellas se lleva la pareja de cartas mientras que a la tercera se le deberá dar la vuelta. Si ningún jugador gana el conjunto, se le deberá dar la vuelta a las 3 cartas.

@ FIN DE LA PARTIDA:

Tan pronto como un jugador consiga **5 conjuntos**, ¡habrá ganado la partida!

Recordatorio: un conjunto está compuesto por 2 o 3 cartas iguales.

@ VARIANTE "DISEÑOS PROHIBIDOS":

Con esta variante, si se juegan partidas consecutivas, el jugador que acaba de ganar coge 3 cartas con distintos diseños y las coloca al lado de su pila de cartas. Ese jugador no puede ganar conjuntos con esos diseños, si lo hace, se considerará un error. Sin embargo, los demás sí pueden ganar conjuntos con esas cartas, en cuyo caso liberarán al jugador ganador de la anterior partida del diseño "prohibido".

2 MODO POR EQUIPOS: EL ENCUENTRO. PARTIDAS DE 4 A 6 JUGADORES.

Los jugadores forman dos equipos que se enfrentarán entre sí. Las reglas son las mismas que antes, salvo que cuando un jugador ponga una mano sobre una carta, uno de sus compañeros será el que deba poner su mano en la otra carta para completar el conjunto. Si un jugador pone sus dos manos para formar un conjunto, se considerará un error.

Cualquiera puede reanudar la partida tras ser interrumpida.

Si los equipos no están compuestos por el mismo número de jugadores, el equipo más numeroso puede aplicar la variante "Diseños prohibidos".

La partida termina en cuanto un equipo consiga **5 conjuntos**.

3 MODO COOPERATIVO: TODOS JUNTOS. PARTIDAS DE 1 A 6 JUGADORES.

¡Cuidado, en este modo de juego el tiempo es esencial! Pon un temporizador de un minuto de duración. Baraja bien las cartas y luego déjalas en la mesa formando una pila. Preparados, listos, ¡ya! Activa el temporizador. Dispersad las cartas por la mesa, todos los jugadores deben, a la vez, intentar hacer tantos conjuntos como les sea posible dentro del límite de tiempo. Podéis hablar, mezclar las cartas y darles la vuelta tantas veces como queráis.

Cuando se acabe el tiempo, contad el número de parejas y tríos válidos que hayáis conseguido. Las parejas valen **1 punto** y los tríos **2 puntos**. Para saber cómo lo habéis hecho consulta la página 8.

@ VARIANTE COMPETITIVA:

También se puede jugar a este modo contando los puntos de manera individual. El ganador será el jugador que consiga más puntos. Sin embargo, no se pueden robar conjuntos de los demás jugadores.

PUNTUACIÓN MODO COOPERATIVO

NÚMERO DE JUGADORES	1	2	3	4	5	6
	4 o -	9 o -	14 o -	19 o -	24 o -	29 o -
	de 5 o 6	de 10 a 12	de 15 a 18	de 20 a 24	de 25 a 30	de 30 a 36
	de 7 a 9	de 13 a 17	de 19 a 26	de 25 a 35	de 31 a 44	de 37 a 53
	10 o +	18 o +	27 o +	36 o +	45 o +	54 o +
	PRINCIPIANTES: Tenéis mucho que mejorar...		EXPERIMENTADOS: ¡Vais por buen camino!		EXPERTOS: ¡Bien hecho! Tenéis la vista de un águila.	
					GENIOS: ¡Enhorabuena por esta increíble hazaña!	



Un juego de Nathalie Saunier, Rémi Saunier y Tom Vuarchex.
Diseño gráfico de Tom Vuarchex.
Traducción al español de Ricardo M. V.
De 2 a 6 jugadores, a partir de 6 años.

@ CONTENIDO:

- 135 cartas con diseños en sus dos caras (algunos son únicos, otros tienen dos o tres copias).
- 1 reglamento.

1 MODO COMPETITIVO: TODOS CONTRA TODOS. PARTIDAS DE 2 A 6 JUGADORES.

@ OBJETIVO:

Obtener 5 conjuntos de cartas (un conjunto está formado por 2 o 3 cartas iguales).