

UGHA-BUGHA

Si un jugador logra poner su tercera carta en el mazo central y repetir la secuencia completa de los sonidos de las cartas que están boca arriba, tendrá que gritar «**UGHA-BUGHA!**». A continuación, podrá repartir todas las cartas del mazo central entre el resto de jugadores a modo de penalización, empezando por su izquierda. Además repartirá también todas las cartas de penalización que el jugador hubiera acumulado anteriormente.

Nueva ronda

Después de cada interrupción (acusación o «Ugha-Bugha»), se reparten de nuevo cartas entre los jugadores, hasta que cada uno tenga de nuevo 3. El jugador que perdió la ronda anterior, o el que gritó «**UGHA-BUGHA**», iniciará una nueva ronda.

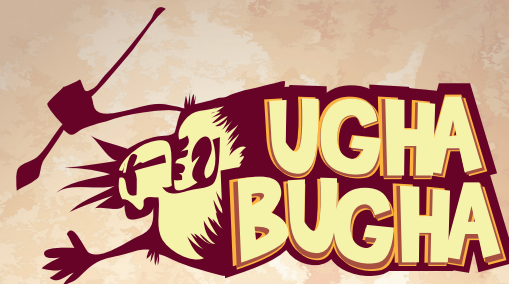
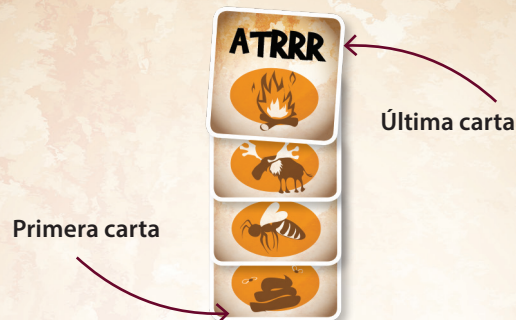
Fin de la Partida

La partida termina cuando no hay cartas suficientes para completar la mano de 3 cartas de todos los jugadores. Cada jugador contará las cartas de penalización que tiene frente a él, boca arriba, y el que menos tenga será el líder de la tribu! El jugador que más cartas de penalización haya acumulado será aplaudido por su perseverancia.



Versión junior

Para hacer el juego más fácil, puedes valerte de tu memoria visual, colocando las cartas en el centro de tal forma que las cartas que se vayan añadiendo solamente cubran la mitad inferior de la carta anterior. De esta manera, las cartas estarán ocultas, pero la ilustración de cada carta en juego seguirá siendo visible.



Un juego de **Daniel Quodbach & Bony**

Ilustrado por **Bony**

De 3 a 8 jugadores, a partir de 7 años

Contenido

- 54 cartas de juego
- 1 reglas



¡Tu prehistórica tribu se ha reunido para elegir un nuevo jefe! En esta asamblea, hombres y mujeres lucharán por convertirse en el nuevo líder del clan, en una competición sagrada llamada **UGHA-BUGHA!**

CHA BUGHA ANI HA HU PO
Ugha-Bugha!



Objetivo Del juego

Ser el jugador con menos cartas al final de la partida.



PreParación

Se barajan las cartas y se colocan 3 frente a cada jugador, boca abajo, sin que nadie las mire.

El resto de cartas se dejan en un lado de la mesa, boca abajo, formando un mazo.

La Partida

Una partida se compone de varias rondas. Para la primera ronda, el jugador inicial será aquel que imite mejor a un mamut.

Dicho jugador, dará la vuelta a una de sus cartas, la colocará en el centro de la mesa pronunciando en voz alta el sonido que aparece en la carta y desafiando a otro jugador, señalándole y diciendo claramente «**¡HA!**».

El jugador retado dará la vuelta a una de sus cartas y la colocará encima de la carta del jugador anterior, situada en el centro de la mesa. A continuación, tendrá que pronunciar los sonidos de ambas cartas (empezando por la que está debajo) y, a continuación, retar a un nuevo jugador, señalándole con el dedo y diciendo «**¡HA!**».

Nota: Siempre se debe retar a un jugador diferente al que te desafió.

La ronda continúa de tal forma que cada jugador desafiado añadirá una carta más al mazo central, repitiendo los sonidos de las cartas anteriores, terminando con el de su propia carta y desafiando a un nuevo jugador.



Las 4 Cartas De acción

Cuando se juega una carta de acción, en lugar de hacer un sonido, se ha de realizar la acción descrita.



Golpear con el puño sobre la mesa.



Dar una palmada.



Sacar la lengua.



Repetir el último sonido (o acción).

Nota: No hay que hacer nada si es la primera carta de la ronda.

Error

Si un jugador se equivoca (si se olvida de un sonido, tartamudea, vacila durante demasiado tiempo, etc.), los demás jugadores podrán acusarle, señalando hacia él y diciendo «**¡HO!**». Todos han de verificar que la acusación sea correcta.

- Si la acusación es correcta, el jugador acusado recibe un castigo. Recogerá todas las cartas que están boca arriba sobre la mesa y hará un montón delante de él. Además, cada acusador le dará una de sus cartas de "penalización" si tuviera alguna.
- Si los acusadores están equivocados, entonces son ellos los que se llevarán el mazo de cartas boca arriba como castigo. El jugador que es acusado injustamente repartirá las cartas en el sentido de las agujas del reloj, empezando por su izquierda. Si solamente un jugador fuera el penalizado, recibirá todas las cartas del mazo central.

II

III

IV