



1

TODOS CONTRA TODOS: MODO COMPETITIVO PARA 2 A 6 JUGADORES



OBJETIVO DEL JUEGO:

Conseguir 5 conjuntos de cartas (cada conjunto puede ser de 2 o 3 cartas idénticas).

PREPARACIÓN:

- Se mezclan concienzudamente las cartas y se reparten lo más equitativamente posible entre los jugadores.
- Cada jugador deja sus cartas formando una pila ante él, a la vista de todo el mundo.
- El jugador que esté vestido con la mayor cantidad de colores distintos empieza la partida.

CÓMO SE JUEGA:

Procediendo en sentido horario, los jugadores se van turnando para darle la vuelta a la primera carta de su pila, orientándola hacia los demás jugadores en vez de hacia sí mismos, y dejarla en cualquier espacio de la mesa que esté vacío.

EN CUALQUIER MOMENTO en que se vea una pareja de imágenes idénticas, hay que poner una mano rápidamente sobre **cada una de esas 2 cartas** para quedarse con ellas. Los conjuntos conseguidos se colocan **juntos formando pilas**, delante de su propietario, de manera que estén a la vista y al alcance de todo el mundo.

2

Todas las imágenes visibles se tienen en cuenta:
• Las que están encima de la mesa.
• Las que son visibles en las pilas de los jugadores.
• Las de los conjuntos que ya se han conseguido.

Después de conseguir un conjunto de cartas, el jugador que se ha hecho con él le da la vuelta a la primera carta de su pila y la partida prosigue con normalidad.



3

ROBO DE CONJUNTOS:

Algunas imágenes están triplicadas. Si una imagen aparece por tercera vez, cualquier jugador puede poner una mano sobre la pareja que ya se ha conseguido y la otra sobre la tercera carta, quedándose de este modo con las 3 cartas. ¡El propietario del conjunto deberá ser el primero en reaccionar si no quiere perderlo!

EMPATES:

- Si 2 jugadores ponen la mano al mismo tiempo sobre una de las 2 cartas de una pareja, se cuenta hasta 3 y se les da la vuelta a ambas cartas de esa pareja simultáneamente.
- En el raro caso de que aparezcan 3 cartas idénticas al mismo tiempo, el jugador que ponga sus manos sobre 2 de esas cartas consigue esa pareja y luego le da la vuelta a la tercera carta. De lo contrario, se les dará la vuelta a esas 3 cartas.

EQUIVOCACIONES:

Si un jugador comete el error de poner sus manos sobre 2 cartas que no forman una pareja, ese jugador pierde, si es posible, una pareja que ya haya conseguido (la coloca en el fondo de su pila de robo) y luego la partida prosigue con normalidad.

4



FINAL DE LA PARTIDA:

¡En cuanto un jugador consigue 5 conjuntos, gana la partida! Recordad que un conjunto consiste en 2 o 3 cartas idénticas.

CASOS ESPECIALES:

- Cuando se consigue una pareja que incluye la carta superior de una pila de robo, es posible que aparezca una nueva pareja al revelar la siguiente carta de esa pila. Esto puede provocar una **reacción en cadena**. En este caso, el último jugador que haya conseguido cartas continuará la partida dándole la vuelta a la carta superior de su pila.
- En el raro caso de que aparezcan 3 cartas idénticas al mismo tiempo, el jugador que ponga sus manos sobre 2 de esas cartas consigue esa pareja y luego le da la vuelta a la tercera carta. De lo contrario, se les dará la vuelta a esas 3 cartas.

5



LOS CLANES:

MODO POR EQUIPOS PARA 4 A 6 JUGADORES



Se forman 2 equipos enfrentados. Las reglas son las mismas que en el modo de juego anterior, salvo que cuando un jugador pone su mano sobre una carta, uno de sus compañeros de equipo debe poner la suya sobre la segunda carta para conseguir esa pareja.

EQUIVOCACIÓN:

- Si 1 jugador pone las manos sobre ambas cartas, se considera una «**EQUIVOCACIÓN**».

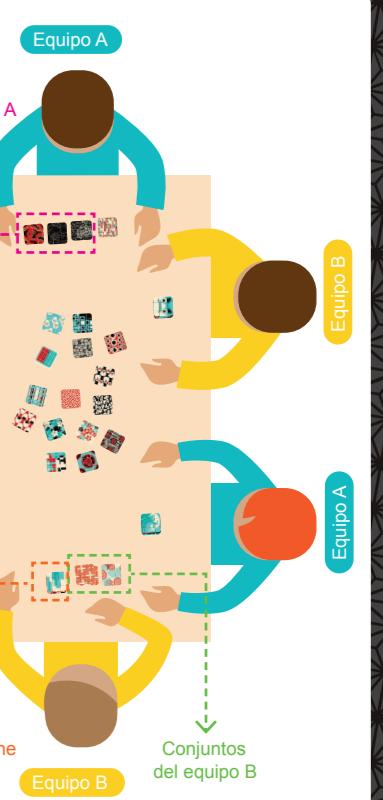
- Si son 2 adversarios quienes ponen sus manos sobre ambas cartas, se considera un «**EMPATE**».

Los jugadores pueden (y deberían) hablar con sus compañeros de equipo si no logran ver la segunda carta de una pareja.

Si la partida se interrumpe por algún motivo, cualquier jugador puede reanudarla.

La partida prosigue hasta que un equipo consigue 5 conjuntos.

6



7





3 TODOS JUNTOS: MODO COOPERATIVO PARA 1 A 6 JUGADORES

EL MÁS FAMILIAR

Debe prepararse un temporizador de 1 minuto y barajar concienzudamente las cartas para luego dejarlas formando una pila en el centro de la mesa. Se activa el temporizador, se extienden las cartas sobre la mesa y todos los jugadores deben intentar conseguir tantas parejas o tríos como puedan antes de que se les agote el tiempo. Para ello, los jugadores pueden hablar entre ellos, barajar las cartas y darles la vuelta tantas veces como quieran. Cuando se agote el tiempo, cada jugador cuenta el número de parejas y tríos que ha conseguido y se anota 1 punto por cada pareja y 2 puntos por cada trío. La siguiente tabla permite evaluar tu actuación:

NÚMERO DE JUGADORES	PUNTOS			
1	4 o menos	5 o 6	7 a 9	10 o más
2	9 o menos	10 a 12	13 a 17	18 o más
3	14 o menos	15 a 18	19 a 26	27 o más
4	19 o menos	20 a 24	25 a 35	36 o más
5	24 o menos	25 a 30	31 a 44	45 o más
6	29 o menos	30 a 36	37 a 53	54 o más

TOPÓ: la próxima vez lo harás mejor... ÁGUILA: ¡vamos, buen camino! HALCÓN: ¡bravo, menuda vista tienes! LINCE: ¡felicitaciones por esta increíble actuación!

8

4 LA PALESTRA: MODO COOPERATIVO PARA 2 A 6 JUGADORES

EL MÁS COMPLEJO

OBJETIVO DEL JUEGO:

Conseguir 7 conjuntos de cartas (cada conjunto puede ser de 1, 2 o 3 cartas).

PREPARACIÓN:

- Se mezclan concienzudamente las cartas y se reparten lo más equitativamente posible formando 5 pilas.
- Se coloca una pila en cada una de las 4 esquinas de una zona de juego rectangular (la palestra) de 60 x 40 cm, y la quinta pila se deja en el centro.

CÓMO SE JUEGA:

Procediendo en sentido horario, los jugadores se van turnando para darle la vuelta a la primera carta de cualquier pila y dejarla en cualquier espacio de la palestra que esté vacío. En cualquier momento en que se vea una pareja de imágenes idénticas, hay que poner una mano:

- Sobre cada carta de la pareja:
 - Si ambas cartas están en la palestra (pero no en las pilas de robo).
 - Sobre la pila central:
 - Si al menos 1 de las cartas de la pareja está en lo alto de una pila de robo.

- Si la pareja incluye una carta de la palestra y un conjunto conseguido por un jugador.

El jugador más rápido en reaccionar se queda con esas cartas idénticas (normalmente 2, pero a veces 3). A continuación, las coloca delante de él (formando una pila de cartas iguales), fuera de la palestra pero a la vista de todos, junto a los demás conjuntos que ya haya conseguido, y la partida prosigue.

EMPATES:

- Si 2 jugadores ponen la mano sobre 1 de las 2 cartas de una pareja en la palestra, cada uno de esos jugadores se queda con 1 carta.
- Si 2 jugadores ponen la mano sobre la misma carta, se la queda el jugador cuya mano esté debajo de la de su adversario.

EQUIVOCACIONES:

Si un jugador comete un error, debe colocar un conjunto que ya haya conseguido (si es que tiene alguno) en el fondo de cualquier pila de robo. **Nota:** un jugador que cometa un error todavía puede conseguir el conjunto de cartas si las coge rápidamente (y luego debe descartar uno de los conjuntos que haya conseguido).

FINAL DE LA PARTIDA:

¡En cuanto un jugador consigue 7 conjuntos, gana la partida!

Reacciones en cadena:

Cuando se consigue una pareja que incluye la carta superior de una pila de robo, es posible que aparezca una nueva pareja al revelar la siguiente carta de esa pila. Esto puede provocar una reacción en cadena.

9

10

11

tw in it! JAPAN EDITION

Un juego de Nathalie Sautier, Rémi Sautier y Tom Vacherex
Ilustraciones de Naïade
De 2 a 6 jugadores a partir de 6 años

CONTENIDO:

- 132 cartas con una imagen en el anverso y el reverso (algunas imágenes son únicas, mientras que otras están duplicadas o triplicadas).
- 1 reglamento.

TODO CONTRA TODO 2-6
modo competitivo • El más sencillo

LOS CANALES 4-6
modo por equipos • El más loco

TODO JUNTOS 1-6
modo cooperativo • El más familiar

LA PALESTRA 2-6
modo competitivo • El más complejo

1

10/10/2020 5:10:46:59