

TRAMPOSO

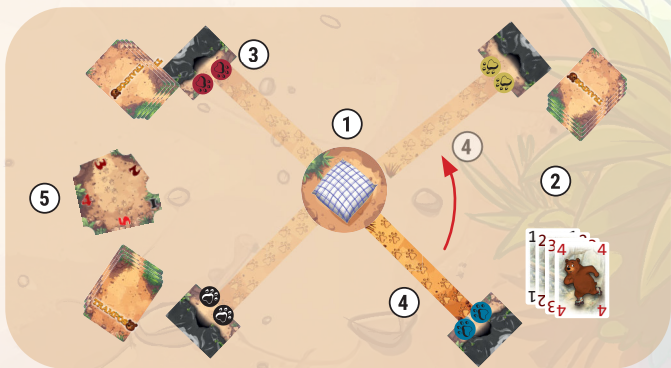
ESP

Un juego lleno de risas en el que todo el mundo se divierte, pero... ¿y si hago una pequeña trampa? En **Tramposo**, el ingenio es tan importante como el engaño.

¡Mantén los ojos bien abiertos para ver quién avanza cuando no le toca!

COMPONENTES Y PREPARACIÓN

- 1 Dejad el **cojín** en el centro de la mesa.
- 2 Coged cada uno un juego de **cartas** del 1 al 4; si sois 5 o 6 jugadores, coged también el 5.
- 3 Tomad cada uno una **madriguera** y **dos fichas** de huella de oso (**osos**) del mismo color. Dejad vuestros osos en la posición inicial indicada en la madriguera.
- 4 Colocad las madrigueras a la misma distancia del cojín ayudándoos con las piezas de **camino**.
- 5 Dejad a un lado la **regla**.



EL OSO TRAMPOSO

El oso Tramposo ha venido a jugar con vosotros y os pregunta si queréis jugar a su manera.

¿Os atrevéis a probarlo?
Jugad la partida con las reglas que ahora os explicamos, pero recordad...

¡las trampas están permitidas!

No queremos deciros todas las ideas que se nos ocurren; por ejemplo, avanzar vuestra ficha de oso cuando no os toca, o... pero intentad hacerlo con estilo y, sobre todo, sin que os descubran.



CÓMO SE JUEGA

Durante la partida deberás conseguir avanzar tu oso desde tu madriguera hasta el cojín. Podrás hacerlo cuando seas el único en jugar la carta de menor valor entre todas las jugadas.

En cada turno:

- 1 Elegid una de las cartas de vuestra mano y colocadla boca abajo a vuestra derecha.
- 2 Todos a la vez girad las cartas jugadas.



- ③ Mirad quién tiene derecho a **mover su oso**: será quien haya jugado la carta de valor más bajo, siempre que nadie más haya jugado ese mismo valor. Si nadie tiene derecho a mover la ficha porque todos los valores de las cartas están repetidos, pasad al paso ⑤.



- ④ El jugador que tiene derecho a mover su ficha coge la regla de pasos y avanza su ficha en dirección al cojín una distancia igual al valor de la carta que ha jugado.

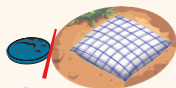


- ⑤ Todos los jugadores toman en su mano la carta que ha jugado el jugador de su izquierda y así vuelven a tener la mano completa para iniciar la siguiente ronda.



¿QUIÉN GANA LA PARTIDA?

Poco a poco os iréis acercando al cojín, vuestro objetivo. Quien llegue primero podrá descansar todo el invierno seguido...



PARTIDA A DOS JUGADORES

Preparadla igual que en el juego a más jugadores.

- 1 Coged las 16 cartas no utilizadas (del 1 al 4) y formad un mazo.
- 2 Jugad una carta de la mano cada uno y destapad la primera del mazo.
- 3 Avanzará su ficha quien tenga la carta más baja, sin repetir, entre las tres cartas.
- 4 Dejad vuestra carta cerca y seguid jugando hasta que no tengáis cartas en la mano. Entonces coged de nuevo vuestras 4 cartas y continuad.
- 5 El primero que llegue al cojín gana. Si se acaban antes las cartas del mazo general, la partida termina sin ganador.

IMPORTANTE

Si os descubren haciendo vuestra trampa, es decir, si os dicen cuándo y cómo la habéis hecho, devolved vuestra ficha a la madriguera y reanudad la partida desde esa posición.

No abuséis de las trampas y haced posible que todo el mundo se divierta. No coloquéis los brazos entre el cojín y vuestra ficha. Si queréis moverla, deberá ser desde atrás o desde un lado.

¿POR QUÉ DOS FICHAS?

Usalas como prefieras para tu objetivo y para tus trampas.

Autores: Eugeni Castaño y Guillem Coll

Ilustrador: Jordi Velázquez

Diseño Gráfico: Jordi Velázquez
(LUDOGRAFIK)

Reglamento: Perepau Llistosella

Editado por:

080FM SL
Vilapicina 49
08031 BCN
B70640743

