Torsten Landsvogt

Pick-a-Cerdo

¡Un juego oinc-reíble para toda la familia!

Pick-a-Perro

¡Un juego guau-písimo para toda la familia!

1-5 · 8+ · 15'

COMPONENTES

96 cartas (3 sets de 32 cartas diferentes) y este reglamento.

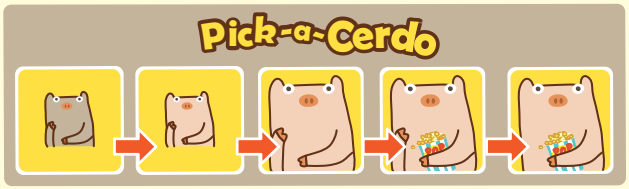
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Barajad todas las cartas boca abajo y formad con ellas el mazo de robo. Cada jugador roba una carta que será su "capitán" y la deja a su lado sin mirarla. A continuación, id robando cartas de la parte superior del mazo hasta formar una cuadrícula de 5 filas con 6 cartas boca arriba en cada una (30 en total): este será el grupo de "seguidores". Colocad la cuadrícula en el centro de la mesa, de modo que los jugadores puedan acceder fácilmente a ella. Todos los jugadores dicen "¡YA!" al unísono y comienza la primera ronda.

SECUENCIA DE JUEGO

Escoger seguidores

Al decir "¡YA!", todos los jugadores revelan simultáneamente su carta de capitán. Usando una sola mano, cada jugador trata de coger cuanto antes su primer seguidor de la cuadrícula de cartas que hay en el centro de la mesa. Para que el primer seguidor de un jugador sea válido, tiene que ser exactamente igual o mostrar una única diferencia respecto a su carta de capitán.



Cada carta tiene cinco atributos:

1. Tamaño del animal
2. Color del animal
3. Uno o dos brazos
4. Con o sin gafas de sol
5. Con o sin palomitas de maíz

Cuando un jugador haya conseguido su primer seguidor, lo coloca sobre su carta de capitán formando una pila y comienza a buscar un nuevo seguidor que sea exactamente igual o que muestre una única diferencia respecto a la carta que hay en la parte superior de su pila. Los jugadores repiten el proceso hasta que alguno de ellos crea que no puede coger más seguidores válidos de la cuadrícula. En ese momento grita "¡ALTO!" y golpea la mesa con la mano. El resto de jugadores debe detenerse inmediatamente para proceder a la comprobación de las cartas.

Comprobación de las cartas

Es hora de comprobar si, en efecto, el jugador que ha gritado "¡ALTO!" no tenía más seguidores que coger.

- Si estaba en lo cierto, el jugador coge cualquier seguidor de la cuadrícula como recompensa y lo añade a su pila de victoria junto con el resto de sus cartas.
- Si podía haber cogido otro seguidor de la cuadrícula, el jugador tendrá que descartarse de todas las cartas que haya conseguido durante la ronda (incluido el capitán).

A continuación, se comprueban las cartas que ha conseguido el resto de jugadores durante la ronda. Los seguidores deben revisarse uno a uno, en el mismo orden en el que se han recogido y asegurándose de que una carta es exactamente igual o muestra una única diferencia respecto a la anterior.

Si todas las cartas que un jugador ha recogido durante la ronda son correctas, las deja a su lado formando una pila de victoria (incluido el capitán). En caso de que haya cometido algún error y la secuencia de seguidores no sea correcta, el jugador tendrá que descartarse de todas las cartas que haya conseguido durante la ronda (incluido el capitán).

Nueva ronda

Al comienzo de la nueva ronda, cada jugador coge una carta de capitán del mazo de robo y la deja a su lado sin mirarla. A continuación, los huecos que haya en la cuadrícula se rellenan con cartas de seguidor robadas de la parte superior del mazo de robo. Si en este mazo no quedaran cartas suficientes para llenar todos los huecos, la última ronda se desarrollará con las que queden.

PUNTUACIÓN Y FIN DE LA PARTIDA

La partida concluye inmediatamente cuando los jugadores tengan que robar una carta de capitán del mazo de robo y no haya cartas para todos (o para ninguno). En ese momento, cada jugador cuenta el número de cartas en su pila de victoria y consigue 1 punto por cada carta que tenga. El jugador con más puntos será el ganador.

Nota: las cartas que se han descartado no tienen valor durante la fase de puntuación.

PARTIDAS EN SOLITARIO

También es posible jugar a este juego en solitario. En este caso, el objetivo es conseguir el menor número posible de puntos negativos. Crea una cuadrícula de 4 filas con 8 cartas boca arriba en cada una (32 en total) y elige cualquiera de esas cartas para empezar la partida. Tal como ocurre en el juego básico, debes coger seguidores que sean exactamente iguales o que muestren una única diferencia respecto la carta superior de tu pila. Cuando en la cuadrícula no queden más seguidores válidos, deberás dejar a un lado las cartas que queden en ella. A continuación, crea una nueva cuadrícula con las cartas del mazo de robo y repite los pasos descritos más arriba. Al concluir la tercera ronda, cuenta el número de cartas que has dejado a un lado: cada una de ellas equivale a 1 punto negativo. Cuantos menos puntos consigas, ¡mejor lo habrás hecho! En esta variante lo que cuenta no es la velocidad, sino realizar una elección bien meditada para enlazar todos los seguidores que puedas.

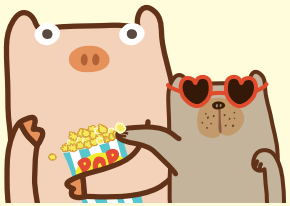
PICK-A-PERDO (HASTA 8 JUGADORES)

Prueba a combinar una copia de *Pick-a-Cerdo* y *Pick-a-Perro*. No solo conseguirás incrementar el número de cartas y jugadores de la partida, sino que el juego se complicará un poco más al incluir un nuevo atributo que distingue las cartas: el tipo de animal. ¡Fíjate bien en la nariz!

Cuando combines ambos juegos, acuérdate de incluir los siguientes cambios en las reglas:

1. Crea una cuadrícula de 7 filas con 7 cartas boca arriba en cada una (49 en total).
2. Si el jugador que ha gritado "¡ALTO!" estaba en lo cierto y no podía coger más seguidores válidos, coge 2 seguidores de la cuadrícula como recompensa y los añade a su pila de victoria junto con el resto de sus cartas.

¡Disfrutad de la diversión!



CRÉDITOS

El autor quiere expresar su agradecimiento a las siguientes personas por todas las veces que han probado el juego, sus consejos y sugerencias: Gaby Landsvogt, Theresa Tiemeyer & Jan Christoph, Habig, Gerda Habig & Hannes Westing, Andreas Hagemann, Matthias Hagemann, Stefan Schneider, Peter Drewes, Marie Lina Fehrmann, Harald & Ulrike & Ann-Kathrin & Kristina Iden, Achim & Edith Luft, Jorg Kohler, Thomas Kropp & Kerstin Rudolph, Ingeborn Meinck, Eva Romanovski, Katja Hormann y Thomas Selbach.

Autor: Torsten Landsvogt
Ilustraciones: Ari Wong, Jolly Thinkers
Traducción: Maite Madinabeitia
©2012 Jolly Thinkers. Todos los derechos reservados
©2013 HomoLudicus Juegos, S.L.
C/ Ferrer i Guardia 28-30 1er 2ona 08150 Parets

www.homoludicus.org