

GUISANTES

Un juego de estrategia para contar y sumar; de 2 a 5 jugadores a partir de 6 años.

Autor: Thade Precht

Ilustrador: Oliver Freudenreich

Redacción: Tim Rogasch

Duración del juego: 10 - 15 minutos

¡Guisantes!, ¡guisantes por todos lados... y todos alborotados! Coloca los guisantes en el orden correcto del uno al seis y acumula los megaguisantes como recompensa. Clasificaréis, contaréis e Intercabiaréis guisantes de aquí para allá como locos. Tened cuidado con el ladrón de guisantes y el guisante de la mala suerte y atención con el aparentemente insignificante puré de guisantes ya que puede ayudaros a conseguir la victoria al final. Si lográis colocar los guisantes con destreza en el orden correcto, os convertiréis con el mayor número de megaguisantes en el maestro "cuentaguisantes" y ganaréis este alocado juego.

Contenido del juego:

123 cartas de guisantes (87 cartas de puntos-guisante, 21 puré de guisantes, 5 ladrones de guisantes, 5 guisantes de la mala suerte, 5 guisantes de bonificación), 12 megaguisantes (puntos de victoria), instrucciones del juego

Preparación del juego:

Distribuid sobre la mesa todas las cartas con el reverso hacia arriba y mezcladlas bien. Colocad a mano los 12 megaguisantes.



ESPAÑOL



Desarrollo del juego:

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador con más edad. Los turnos de los jugadores constan de las siguientes acciones: destapar cartas, colocar cartas con puntos-guisante y, dado el caso, intercambiar cartas con puntos-guisante.

Destapar cartas:

El primer jugador destapa y coge cuatro cartas a su elección. Estas cuatro cartas destapadas ofrecen las siguientes posibilidades:



Cartas con puntos-guisante (fondo verde o rojo): el jugador puede colocarlas en su serie de cartas. La forma en la que se colocan las cartas de puntos-guisante se determina en el apartado «Colocar las cartas de puntos-guisante».



Puré de guisantes: estas cartas son nulas y el jugador deberá situarlas a un lado, apilándolas en un montón propio. No obstante, al final del juego pueden resultar decisivas.



Guisante de la mala suerte: el jugador puede colocar esta carta delante de otro jugador para que pierda un turno. Seguidamente, la carta perderá su validez y se devolverá de nuevo a la caja.

Asimismo, el jugador también podrá guardársela y elegir utilizarla más adelante.



Ladrón de guisantes: el jugador puede jugar esta carta contra otro jugador robándole inmediatamente una carta de puntos-guisante de su serie. Importante: las cartas de puntos de color rojo, así como las cartas que se sitúen debajo de ellas, no podrán ser robadas. El jugador que ha jugado la carta del ladrón de guisantes deberá colocar la carta robada en su serie. Después de utilizarse, la carta del ladrón de guisantes perderá su validez y se devolverá a la caja.



ESPAÑOL

Asimismo, el jugador también podrá guardársela y utilizarla más adelante.

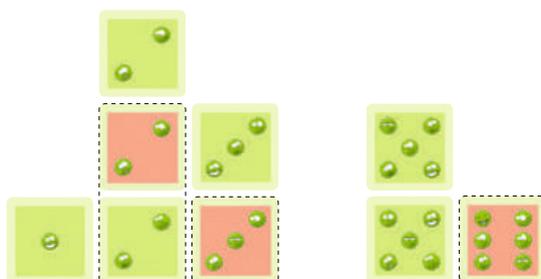


Guisante de bonificación: si el jugador saca esta carta, la devuelve a la caja y podrá levantar otras 3 cartas del centro de la mesa y utilizarlas en su turno.

Colocar las cartas de puntos-guisante:

- Con las cartas de puntos-guisante, los jugadores intentan formar una serie completa del 1 al 6.
- Las cartas de puntos-guisante se colocan de menor a mayor valor, en una fila de izquierda a derecha.
- Las cartas de puntos-guisante con el mismo valor se colocarán una encima de otra.
- Las cartas de puntos-guisante con fondo rojo protegen del ladrón de guisantes a todas las demás cartas que se encuentran debajo de ella. Y, por cierto, todas estas cartas tampoco podrán intercambiarse (marcadas con un cuadro en el ejemplo).

Ejemplo:

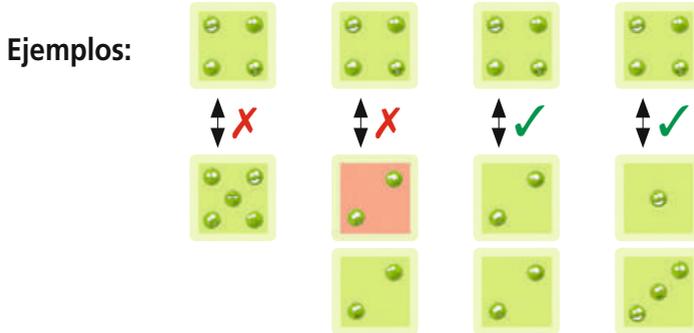


Intercambiar cartas de puntos:

Después de haber sacado las cartas de guisantes y haber colocado las cartas de puntos-guisante en su serie, el jugador podrá intercambiar con el resto de jugadores tantas cartas verdes desprote-

gidas como quiera. Para ello, no necesitará la aprobación del otro jugador.

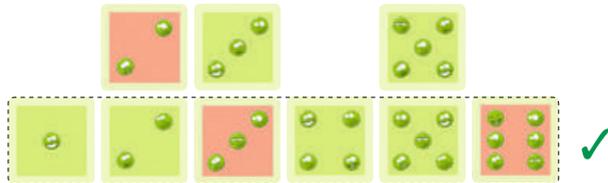
La suma de los puntos de las cartas intercambiadas deberá ser siempre idéntica.



Completar la serie de números:

Cuando un jugador haya completado la serie del 1 al 6, cogerá las cartas de puntos-guisante de esta serie y las colocará de nuevo en la caja. Como recompensa, coge un megaguisante.

Ejemplo:



Finalización del juego:

El juego termina cuando se hayan retirado y utilizado todas las cartas de guisantes del centro de la mesa. Ganará el jugador con el mayor número de megaguisantes y, en caso de empate, gana el jugador con la mayor cantidad de puré de guisantes.