

LA  
Dama  
Y EL  
Tigre





# LA DAMA Y EL TIGRE


Una colección de microjuegos

La Dama y el Tigre es un conjunto de cartas que puedes utilizar para una gran variedad de juegos. Prueba los 6 juegos de este reglamento o crea los tuyos propios.

HABÍA UNA SEÑORITA DE NÍGER  
QUE SONREÍA AL ANDAR EN UN TIGRE;  
REGRESARON DEL PASEO  
CON ELLA EN SU INTERIOR,  
Y UNA SONRISA EN LA CARA DEL TIGRE.


— Anónimo

PUERTAS

Juego de Deducción 2 


p.4

FAVORES

Juego de Subastas 2-4 


p.12

RECOMPENSAS

Juego Solitario 1 


p.20

LABERINTO

Juego de Puzzles 2 


p.26

TRAMPAS

Juego de Bluffeo 2-6 

p.32

VUELVAN

Juego Cooperativo 2-4 

p.42

Cada juego dura de 15 a 20 min. Adecuados para 8+ años.



## COMPONENTES



12 x cartas de Pista



4 x cartas de Puerta

2 x cartas Pista Comodín



25 gemas (5 x 5 colores)  
...y 19 cartas de Referencia

**Todas las cartas del juego poseen 2 atributos:**

ROL:



DAMA o TIGRE

COLOR:



AZUL o ROJO

# Puertas

Un juego de deducción para 2 jugadores

por Peter C. Hayward

ESTABA SEGURO DE LO QUE ELIGIÓ, PUES SABÍA  
QUE LA DAMA ESTABA EN LA PUERTA DOS.  
PERO, CUANDO POR LA PUERTA PASÓ,  
Y POR EL RUGIDO QUE OYÓ, LOS TIGRES  
PUEDEN SER DAMAS PENSÓ.

— Tom Lang

## OBJETIVO

Para ganar, sé el primer jugador en juntar 10 gemas. Obtendrás gemas al adivinar correctamente la identidad de tu oponente, cuando tu oponente no adivine correctamente tu identidad o al puntuar un set de cartas que coincidan con tu identidad.



# PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Gemas a utilizar: 20 de cualquier color

Puertas se juega en una serie de enfrentamientos.

Cada enfrentamiento termina tan pronto como cualquier jugador obtenga gemas.

Al comienzo de cada enfrentamiento, baraja las 4 cartas de Puerta y reparte 1 bocabajo a cada jugador. Coloca las otras 2 cartas de Puerta a un lado sin mirarlas. No se usarán en este enfrentamiento.

La carta recibida representa tu identidad.

Revísala sin mostrársela al oponente.

Baraja las 14 cartas de Pista para formar el mazo y despliega las primeras 4 en el área de juego.

Cada jugador toma 1 carta de referencia.

El último jugador que abrió una puerta, será el primer Recolector.



Ejemplo de la preparación de la partida



## CÓMO SE JUEGA

En cada enfrentamiento, un jugador será el Recolector mientras que el otro el Adivinador.

Los jugadores alternan sus turnos empezando por el Recolector.

El **Recolector** junta cartas, y gana gemas al ser adivinado de manera incorrecta. El **Adivinador** descarta cartas, y obtiene gemas si adivina correctamente la identidad del Recolector.

Ambos jugadores pueden obtener gemas al juntar un set en las cartas del Recolector.

Un enfrentamiento termina tan pronto un jugador obtenga gemas.

Al final de cada enfrentamiento, los jugadores intercambian sus roles de Recolector y Adivinador.

## SETS

Un set son 4 cartas de Pista que comparten 1 atributo con tu identidad.



*Esta Dama Roja tiene un set de 4 cartas rojas:  
2 Damas Rojas, 1 Azul/Rojo y 1 Tigre Rojo.*

## REFERENCIA RÁPIDA

### CARTAS PISTA COMODÍN



La carta *Azul/Rojo* cuenta como ambos **COLORES**, no como Dama o Tigre.

La carta *Dama/Tigre* cuenta como ambos **ROLES**, no como Rojo o Azul.



### PUNTUACIÓN DEL RECOLECTOR

Gana 4 gemas al ser adivinado incorrectamente.

Gana 6 gemas al completar un set de cartas.

### PUNTUACIÓN DEL ADIVINADOR

Gana 1 gema al descubrir Color o Rol.

Gana 2 gemas al completar un set de cartas.

Gana 3 gemas cuando el mazo se acaba.

Gana 5 gemas al descubrir Color Y Rol.

**Si cualquier parte de tu conjetura es incorrecta, no obtienes nada y el Recolector gana 4 gemas.**

## RECOLECTOR





En tu turno, toma 1 de las 4 cartas disponibles y déjala bocarriba frente a ti. Rellena el espacio inmediatamente con la primera carta del mazo.

No estás obligado a escoger una carta que coincida con tu identidad.

Luego, si tienes un set de cartas que coincidan con tu identidad, debes revelar tu identidad para obtener 6 gemas y terminar el enfrentamiento. De otra forma, el enfrentamiento continúa con el turno del Adivinador.

Para puntuar un set de cartas, este debe coincidir con tu identidad ya sea en **Color** o **Rol**.

*Por ejemplo, si eres un Tigre Rojo, puedes juntar un set de 4 cartas de Tigre o 4 cartas Rojas. No puedes revelar para puntuar un set de 4 cartas Azules o 4 cartas de Dama.*

Si eres:	Y tienes:	Puntos:
		<b>X</b>
		<b>6</b>
		<b>6</b>

## ADIVINADOR

En tu turno, descarta cualquiera de las 4 cartas reveladas y colócala bocarriba junto al mazo. Rellena el espacio inmediatamente con la primera carta del mazo. Los jugadores pueden mirar la pila de cartas descartadas en cualquier momento.

Entonces, puedes elegir terminar el enfrentamiento al intentar descubrir la identidad de tu oponente o puntuar un set de cartas.

De otra forma, el enfrentamiento continúa y el Recolector tendrá un nuevo turno.

Como Adivinador puedes intentar:

### Adivinar Rol O Color:

*“Eres Azul.”*



*“Eres Rojo.”*



*“Eres Dama.”*



*“Eres Tigre.”*



Puntos:

1

### Adivinar Color Y Rol:

*“Eres la Dama Azul.”*



*“Eres la Dama Roja.”*



*“Eres el Tigre Azul.”*



*“Eres el Tigre Rojo.”*



5

## ADIVINADOR (CONTINUACIÓN)

### CONJETURA INCORRECTA

Para obtener gemas, tu conjetura completa debe ser correcta. Cuando eliges adivinar Color Y Rol, si cualquier parte de la conjetura es incorrecta, el enfrentamiento termina y el Recolector obtiene 4 gemas.

### PUNTUAR SET DE CARTAS

En tu turno, puedes puntuar un set con las cartas del Recolector. Si el Recolector creó un set que coincide con tu Rol o Color, puedes revelar tu identidad para obtener 2 gemas y terminar el enfrentamiento.

### FIN DEL ENFRENTAMIENTO

Un enfrentamiento termina cuando cualquier jugador obtiene gemas. Ambos jugadores revelan sus identidades, voltean las cartas de Referencia, barajan las cartas de Pista y Puerta, reparten una nueva identidad a cada jugador y comienzan un nuevo enfrentamiento.



## FIN DEL JUEGO

El primero en obtener 10 gemas será el ganador.

### ESTRUCTURA DEL TURNO

- 1 El Recolector toma una carta.
- 2 Rellena con una nueva carta del mazo.
- 3 *OPCIONAL: El Recolector revela un set de cartas.*
- 4 El Adivinador descarta una carta.
- 5 Rellena con una nueva carta del mazo.
- 6 *OPCIONAL: Antes o después de descartar una carta, el Adivinador puede intentar adivinar o puntuar una serie de cartas.*
- 7 Si el mazo se acaba, el Adivinador puntúa 3 gemas.
- 8 De otra forma, un nuevo turno comienza.



# Favores

Un juego de subastas para 2-4 jugadores  
por Allysha Tulk y Kevin Carmichael

UN TIGRE QUE ESCAPÓ DEL ZOO  
A LA DUQUESA DE KEW SE ARRODILLÓ.  
SIN ENTENDER NADA,  
ELLA SE PERDIÓ EN SU MIRADA,  
Y DICHIENDO "ACEPTO" SE DESCUBRIÓ.

— Peter C. Hayward

## OBJETIVO

Gana el corazón de la Duquesa al obtener la mayor cantidad de puntos en el transcurso de 3 días. Obtén puntos al ganar subastas de cartas que coincidan con tu identidad, y al tener la mayoría de gemas.



## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

*Gemas a utilizar: 5 por jugador de cualquier color*

Para este juego necesitas anotar puntajes.

Usa lápiz y papel, un teléfono inteligente o monedas.

El juego se lleva a cabo en 3 “días”. Cada día se termina cuando el mazo se acaba.

### ***Al comienzo de cada día:***

Baraja las 4 cartas de Puerta y reparte 1 bocabajo a cada jugador.

La carta que recibes es tu identidad. Puedes verla, pero no se la enseñes a tus oponentes.

Coloca las cartas de Puerta restantes a un lado sin mirarlas. No serán usadas este día.

Cada jugador toma 5 gemas de cualquier color.

Baraja las 14 cartas de Pista para formar una pila bocabajo en el centro de la mesa. Esta será el mazo.

Coloca la carta superior del mazo bocarriba en el centro de la mesa para formar el lote inicial a subastar.

El último jugador en haber realizado un favor será el jugador inicial.

## PUNTUACIÓN

El juego utiliza **gemas** y **puntos**. Las gemas son fichas de puja; los puntos marcan el progreso de los jugadores.

Durante el juego, los jugadores juntan cartas al ganar subastas y obtienen puntos al final de cada día según las cartas recolectadas.

Cartas que:

<b>Coinciden exactamente con tu identidad</b>	<b>3 pts</b>
---	--------------

<b>Comparten 1 atributo con tu identidad</b>	<b>1 pts</b>
--	--------------

<b>Comparten 0 atributos con tu identidad</b>	<b>-2 pts</b>
---	---------------

<b>BONIFICACIÓN: Más gemas al final del día</b>	<b>3 pts</b>
---	--------------

Los jugadores pueden obtener puntajes negativos.

## CARTAS DE PISTA COMODÍN

**Las Pistas Comodín** son cartas que se utilizan durante la puntuación para cambiar un atributo de las cartas que obtengas.



*Azul/Rojo permite cambiar el color de una carta.*



*Dama/Tigre permite cambiar el rol de una carta.*

Ambas Pistas Comodín pueden utilizarse en la misma carta. Las Pistas Comodín no utilizadas no tendrán efecto alguno en la partida.

# EJEMPLO DE JUEGO

Si eres

Por cada uno de los siguientes, obtienes:



Si tienes



Cambia un



o

Cambia un



Si tienes



Cambia un



o

Cambia un



Si tienes



Cambia un



o

Cambia un



## CÓMO SE JUEGA

Las cartas bocarriba en el centro de la mesa son el **lote**. Los jugadores pujan para ganar **todas las cartas del lote**.

En cada turno, los jugadores añaden una nueva carta al lote o piden que se realice una subasta. Luego, el turno pasa al jugador de la izquierda.

**Añadir al Lote:** Revela la carta superior del mazo y añádela al lote actual. Esto termina tu turno.

*Los jugadores solo pueden añadir 1 carta de esta forma cada turno, sin importar que día sea.*

**Pedir una Subasta:** Da al resto de jugadores una oportunidad de que te paguen y se lleven el lote.

A partir del jugador de tu izquierda, cada jugador puja. Los jugadores pujan al colocar gemas frente a sí mismos. Una vez que cada uno de tus oponentes ha tenido la oportunidad de pujar, entonces tienes la opción de pujar.

*Cada jugador tiene una sola oportunidad de pujar por cada lote.*

Las pujas deben ser mayores a la puja anterior más alta y pueden aumentarse en cualquier cantidad.

Los jugadores pueden elegir no pujar en su turno. Si nadie puja, descarta el lote por completo.

Una vez que cada jugador ha tenido la oportunidad de pujar, el mejor postor se lleva

el lote y paga su puja al jugador que pidió la subasta. El resto de los jugadores recupera sus gemas.

Si el jugador que pidió la subasta gana la puja, entonces el resto de los jugadores se reparte equitativamente las gemas de la puja ganadora y regresan el sobrante a la reserva.

Si la puja ganadora es menor que la cantidad de oponentes, entonces todas las gemas de la puja ganadora se regresan a la reserva.

Esto significa que en una partida a 2 jugadores, el jugador que gane la subasta siempre pagará a su oponente todas las gemas que utilizó en la puja ganadora.

Las gemas en la reserva no se usarán nuevamente hasta el siguiente día.



**A** pide una subasta. **B** puja 3, **C** puja 4 y luego **A** puja 5. **A** se lleva todas las cartas del lote, paga 2 gemas a **B** y **C** para luego descartar la gema restante. **B** y **C** recuperan su puja. Si **A** no hubiese pujado, **C** ganaba el lote y pagaba 4 gemas a **A**. **B** recuperaría su puja.

Cada jugador conserva sus colecciones bocarriba frente a sí mismos.

**Luego de cada subasta, automáticamente comienza un nuevo lote:**

**En el primer día:** voltea la primera carta del mazo para empezar el nuevo lote.

**En el segundo día:** voltea las 2 primeras cartas del mazo para empezar el nuevo lote.

**En el tercer día:** voltea las 3 primeras cartas del mazo para empezar el nuevo lote.

El juego continúa desde el jugador ubicado a la izquierda del jugador que pidió la última subasta.

## SUBASTA FINAL

Cuando se revela la última carta, se lleva a cabo una subasta abierta.

Cada jugador tiene una oportunidad para pujar comenzando por el jugador que hubiese tomado el siguiente turno.

El mejor postor se lleva todas las cartas del lote. Nadie recibe las gemas de su puja.

Si nadie puja, descarta el lote completo.

## FINAL DEL DÍA

Luego de la subasta final, el día termina. Los jugadores revelan su identidad y calculan su puntaje.

## NUEVO DÍA

Una vez que se registren los puntajes, comienza un nuevo día. Las cartas y gemas se reinician al comienzo de cada día. Los jugadores empiezan cada día con 5 gemas y una nueva carta de Puerta.

El jugador que ganó la subasta final del día anterior toma el primer turno.

Si nadie ganó la subasta final, el jugador que tuvo la primera oportunidad de pujar será el jugador inicial.

Al comienzo del segundo día, revela las 2 primeras cartas del mazo para conformar el lote inicial.

Al comienzo del tercer día, revela las 3 primeras cartas del mazo para conformar el lote inicial.

## FIN DEL JUEGO

**Al final del tercer día, el jugador que posea el mayor puntaje acumulado gana la partida.**

Los empates se rompen a favor del jugador que posea la mayor cantidad de gemas en el último día. Si el empate persiste, gana el jugador que jugó primero el último día.

Si eres:

Por cada uno de los siguientes, ganas:



En el ejemplo, el jugador que era Tigre Rojo terminó el día con 7 puntos. Si hubiese tenido la mayoría de gemas, ganaba 3 puntos adicionales.

# Recompensas

*Juego solitario*

*por Ken Maher*

MIENTRAS UN HUESO DEVORABA  
UN TIGRE SUSPIRABA:  
"SI A UNA DAMA PUDIERA CONOCER,  
SIN LLEGAR A DIGERIR,  
TAL VEZ SOLO NO ME ENCONTRARA"

— Peter C. Hayward

## OBJETIVO

Para ganar, recolecta los 10  
tesoros antes del final  
de la tercera ronda.



## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Gemas a utilizar:     

Coloca las 4 cartas de Puerta formando un cuadrado: las cartas de Dama en la parte superior y las de Tigre en la parte inferior; las Rojas a la izquierda y las Azules a la derecha.

Coloca las 3 gemas amarillas justo arriba del cuadrado formado por las cartas. Estas son los marcadores de ronda. El resto de gemas amarillas no se utilizan en este juego.

Mezcla las 20 gemas restantes y coloca 5 de ellas de forma aleatoria en cada una de las cartas de Puerta.

Baraja las 14 cartas de Pista para formar el mazo.



**TESORO:** Los tesoros solo se pueden recolectar desde cartas de su mismo color: tesoros rojos desde una carta Roja, tesoros azules desde una carta Azul.



**BASURA:** La basura solo se puede eliminar en pares de colores opuestos: 1 gema blanca y 1 negra juntas.

## CÓMO SE JUEGA

En cada turno revela 1 carta de Pista del mazo.

Ahora debes realizar una acción que involucre a la carta de Puerta correspondiente (**Dama Roja, Dama Azul, Tigre Rojo o Tigre Azul**).

**Realiza 1 de las siguientes 3 acciones:**

### MOVER

Toma 1 tesoro o 1 basura y muévela a otra carta del mismo **rol** (no color).

**No puedes mover gemas en dirección vertical.**

De esta forma, si revelas una carta de Pista de Tigre, mueve 1 gema de una carta de Puerta de Tigre a la otra.

Si revelas una carta de Pista de Dama, mueve 1 gema de una carta de Puerta de Dama a la otra.



### ○ ELIMINAR

Si hay basura en esa carta de Puerta, elimina todos los pares que consistan en 1 basura blanca y 1 basura negra de esa carta. Toda la basura que no pueda formar pares se deja sobre la carta.

## CÓMO SE JUEGA (CONTINUACIÓN)

### ○ RECOLECTAR

**Puedes recolectar 1 tesoro desde una Puerta Si:**  
El color del tesoro coincide con la carta de Puerta  
**Y**  
No hay basura en la carta de Puerta.

Coloca todo el tesoro que recolectes a un lado, este nunca regresa a las cartas de Puerta. Ganarás la partida si consigues recolectar los 10 tesoros.

**Debes realizar una acción siempre que sea posible.** Si eres incapaz de realizar una acción, pasa el turno y revela otra carta.

### EJEMPLO DE JUEGO

*Luego de revelar al Tigre Rojo, debes elegir una de las siguientes opciones:*

- Mover 1 tesoro o basura de la carta de Puerta del Tigre Azul a la carta de Puerta del Tigre Rojo.
- Mover 1 tesoro o basura de la carta de Puerta del Tigre Rojo a la carta de Puerta del Tigre Azul.
- Eliminar todos los pares de basura blanca y negra de la carta de Puerta del Tigre Rojo.
- Si no hay basura en la carta de Puerta del Tigre Rojo, puedes recolectar 1 tesoro rojo de esa carta.



## CARTAS DE PISTA COMODÍN



Cuando se revela la carta **Azul/Rojo**, debes tomar 1 gema blanca y 1 gema negra de la basura eliminada y colocar 1 en cada carta Azul -**O**- colocar 1 en cada carta Roja. Tu eliges que gema colocar en cada carta de Puerta.

Cuando se revela la carta **Dama/Tigre**, debes tomar 1 gema blanca y 1 gema negra de la basura eliminada y colocar 1 en cada carta de Dama -**O**- colocar 1 en cada carta de Tigre. Tu eliges que gema colocar en cada carta de Puerta.



Si revelas una Pista Comodín y aún no hay basura eliminada, elige 2 cartas de Puerta cualquiera e intercambia una gema negra de una de esas cartas por una gema blanca de la otra carta. De esta forma, se puede intercambiar basura entre cartas de Dama y Tigre.

## FIN DE RONDA

Luego de utilizar la última carta del mazo, colócala bocarriba debajo de uno de los **marcadores de ronda**.



Baraja las otras cartas de Pista para formar un nuevo mazo y comienza una nueva ronda.

## FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando recolectas los 10 tesoros, o cuando se coloca una carta bajo el tercer marcador de ronda.

**Si recolectas todos los tesoros, ¡ganas la partida!**

Cuenta la basura eliminada para determinar tu puntaje. 10 puntos es el puntaje perfecto.

**Si no has recolectado todos los tesoros al final de la tercera ronda, ¡pierdes la partida!**

¡Mejor suerte la próxima vez! Baraja las cartas, mezcla las gemas e inténtalo de nuevo.

## DIFICULTAD

¿Siempre obtienes 10 puntos? ¡Intenta jugar en una dificultad avanzada!

**MODERADA:** Elimina 1 carta de Pista de forma aleatoria al comienzo del juego y colócala bocarriba junto a ti.

**DIFÍCIL:** Elimina 2 cartas de Pista al comienzo del juego y colócalas bocarriba junto a ti.

**IMPOSIBLE:** Elimina 3 cartas de Pista al comienzo del juego y colócalas bocabajo sin verlas junto a ti.

# Laberinto

Un juego de Puzzles para 2 jugadores  
por Philip Tootil

LA REINA DEL LABERINTO SUBTERRÁNEO  
SE ENTERÓ PRONTAMENTE DE LOS DIEZ TIGRES VAGOS.  
“DEBEN ENCONTRARLOS” EXIGIÓ,  
“TRÁIGANLOS A MI LADO,  
O TODO EL LABERINTO ARDERÁ EN VANO”

— Peter C. Hayward

## OBJETIVO

Para ganar, ayuda a escapar a tus 5 cachorros de Tigre al desplazarse a la carta de Puerta de Tigre de tu color. Pero ten cuidado, pues el laberinto cambia en cada turno.



## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Gemas a utilizar:    

Coloca las cartas de Pista Comodín (**Azul/Rojo** y **Dama/Tigre**) a un lado. Estas serán cartas de **Intercambio**. Coloca una gema amarilla en la mitad Azul de la carta Azul/Rojo y una gema blanca en la Dama de la carta Dama/Tigre.

Crea una grilla de cartas de 4x4. Empieza por colocar las 4 cartas de Puerta bocarriba en las esquinas de la grilla y asegúrate de que las cartas de Puerta del mismo color queden en esquinas opuestas. Baraja las cartas de Pista restantes y luego colócalas bocarriba en la grilla para llenar los espacios restantes.

Elige un jugador para que sea rojo y otro para que sea azul. Coloca 5 gemas rojas en la carta de Puerta de la Dama Roja y 5 gemas azules en la carta de Puerta de la Dama Azul. Estas gemas serán tus cachorros de Tigre.



## CÓMO SE JUEGA

Los jugadores toman turnos de forma alternada. El jugador que más recientemente preguntó por una dirección comienza el juego.

**En tu turno debes tomar las siguientes 2 acciones en orden:**

### 1. Mover un cachorro.

En cada turno, debes comenzar moviendo a 1 de tus cachorros a cualquier carta adyacente ortogonalmente (arriba, abajo, izquierda o derecha).

Los cachorros de Tigre pueden moverse a cartas de cualquier color o rol.

Debes mover 1 de tus cachorros cada turno. Puede haber cualquier cantidad de cachorros en una misma carta.

### 2. Mover el laberinto.

Elige la carta de intercambio Azul/Rojo o Dama/Tigre.



Si eliges la carta Azul/Rojo, intercambia 2 cartas de Pista del color en el que se encuentre actualmente la gema amarilla (el primer turno será Azul).

Si eliges la carta Dama/Tigre, intercambia 2 cartas de Pista del rol en el que se encuentre actualmente la gema blanca (el primer turno será la Dama).

**Las cartas de Puerta no se pueden intercambiar.**



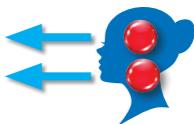
## INTERCAMBIAR CARTAS

Las 2 cartas de Pista intercambiadas deben estar en la misma fila o columna.



Al menos 1 de las cartas de Pista debe tener un cachorro de Tigre sobre ella, aunque sea de tu contrincante.

Todos los cachorros en la carta a intercambiar se mueven con su carta.



Una vez que hayas intercambiado las cartas, mueve la gema en la carta de Intercambio que elegiste al color o rol opuesto.

Cuando intercambies 2 cartas idénticas, mueve la gema en ambas cartas de Intercambio en vez de solo en una.



Si no puedes intercambiar ninguna carta, entonces en lugar de mover cartas, mueve la gema en ambas cartas de Intercambio.

## EJEMPLO: INTERCAMBIO DE CARTAS



Si elegiste la carta **Azul/Rojo** y la gema amarilla está en **Rojo**, puedes intercambiar 2 cartas de Pista **Rojas**. Entonces, mueve la gema amarilla a **Azul**.

## EJEMPLO: INTERCAMBIO DE CARTAS (CONTINUACIÓN)



Así quedaría la disposición de cartas y gemas después del intercambio.

Al comienzo del juego, puedes intercambiar 2 cartas **Azules** o 2 cartas de **Dama**.

Si eliges intercambiar cartas **Azules**, al final de tu turno moverías la **gema amarilla** a **Rojo**.

Si eliges intercambiar cartas de **Dama**, al final de tu turno moverías la **gema blanca** a **Tigre**.

Si no pudieras intercambiar cartas, al final de tu turno tendrías que mover **ambas gemas**.

Si intercambiaste 2 cartas idénticas (2 cartas de **Dama Azul**, 2 cartas de **Tigre Azul** o 2 cartas de **Dama Roja**), entonces al final de tu turno mueves ambas gemas.

No podrías intercambiar cartas de **Tigre Rojo**, debido a que ni **Rojo**, ni **Tigre** están cubiertos por una gema en una carta de Intercambio.

## FIN DEL JUEGO

Tan pronto como consigas tener tus 5 cachorros en la carta de Puerta de Tigre de tu color, ganas la partida.

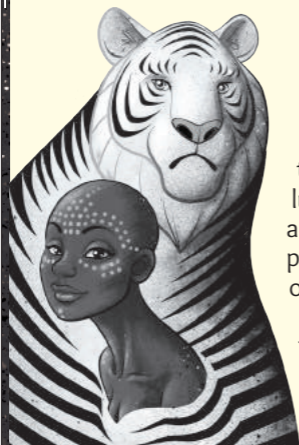


# Trampas

Un juego de bluffeo para 2 a 6 jugadores  
por JR Honeycutt

LUEGO DE ESCUCHAR LA PETICIÓN DE LA DAMA,  
AÚN EL TIGRE NO LA LIBERABA.  
PAN Y MIEL LE LLEVÓ,  
Y UNA VEZ QUE ELLA COMIÓ,  
A ÉL UN FESTÍN LE TOCABA.

— Peter C. Hayward



## OBJETIVO

Construir pilas de trampas y tesoros para luego obtener gemas al jugarse todo en una puja o al engañar a tus oponentes.

Junta 5 gemas para ganar la partida.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

*Gemas a utilizar: 25 de cualquier color*

Baraja las 14 cartas de **Pista** y coloca 2 de ellas a un lado sin verlas.

En una partida de 5 jugadores, coloca 2 Pistas adicionales a un lado.

Reparte las cartas de Pista restantes de forma equitativa a cada jugador:

Partidas de 2 jugadores: **6 a cada uno.**

Partidas de 3 jugadores: **4 a cada uno.**

Partidas de 4 jugadores: **3 a cada uno.**

Partidas de 5 o 6 jugadores: **2 a cada uno.**

Mira tus cartas y no se las enseñes a tus oponentes.

Cada jugador comienza la partida con 1 gema de cualquier color. Coloca las gemas restantes a un lado. Esta reserva será la **tesorería**. La cantidad de gemas que posea cada jugador siempre es de conocimiento público.

Baraja las 4 cartas de **Puerta** para formar un **mazo**.

El jugador que más recientemente capturó algo será el jugador inicial.



## CÓMO SE JUEGA

### COMENZAR UNA ESTACIÓN

El juego se desarrolla en cierta cantidad de **estaciones**.

Al comienzo de cada estación, toma 3 gemas de la tesorería y colócalas en el centro de la mesa.

Este será el **pozo**.

*Si no hay suficientes gemas en la tesorería, añade todas las que puedas como pozo.*

Entonces, revela la primera carta de Puerta del mazo. Esta es la carta de **meta**.

Luego de revelar la meta, los jugadores eligen simultáneamente una carta de su mano y la juegan bocabajo frente a sí mismos. Este es el comienzo de sus **pilas**.

En cada estación, los jugadores **construyen** pilas y luego **pujan** que cantidad de atributos coinciden entre la carta de meta y la carta que puedan revelar de sus pilas. Si pujan correctamente, se llevan todas las gemas del pozo.

También obtienes gemas cuando un oponente revela tus **trampas** (cartas que no comparten atributos con la carta de meta).

Comienza con el jugador inicial y sigue en sentido

de las agujas del reloj, cada jugador elige si desea **construir** o **pujar**. Si en tu turno no tienes cartas en tu mano, entonces debes pujar.

## CONSTRUIR

Para **construir** coloca una carta de tu mano boca abajo en tu pila.

*Los jugadores no pueden mirar las cartas de su pila.*

## PUJAR

Para **pujar** di cualquier número mayor que la puja actual con un tope máximo de 13.

Los jugadores pujarán por cuantos **atributos** coinciden entre la carta de meta y las cartas que pueden revelar de todas las pilas, incluidas las de sus oponentes.

Una vez que un jugador inicie una puja, los jugadores no pueden **construir**. Solo pueden **pujar** o **pasar**.

Para **pasar**, gira tu pila hacia un lado. Una vez que pasas, estás fuera de la subasta el resto de la estación.

Cuando solo queda un jugador, la puja se termina y ese jugador comienza a **revelar** cartas.

## REVELAR

Cuando seas el único jugador restante, comienza a revelar cartas una tras otra. **Intentas revelar la cantidad de atributos coincidentes que pujaste o más.**

Puedes revelar cartas de la parte superior de cualquier pila, **incluyendo las de los oponentes.** Puedes revelar la primera carta de cualquier pila en cualquier momento, no debes terminar de revelar una pila para pasar a la siguiente.

Las cartas reveladas se exhiben bocarriba junto a la pila de la cual se revelaron.

## EJEMPLO DE ATRIBUTOS COINCIDENTES

Si la carta de meta es:



Cantidad de atributos coincidentes:



*Las cartas sin atributos coincidentes son trampas.*

## TRAMPAS

Cuando revelas una **trampa** (una carta que no posee **ningún** atributo coincidente) un oponente obtiene una gema del pozo:

Si la trampa pertenecía a la pila de un oponente, ese oponente obtiene la gema.

Si la trampa pertenecía a tu propia pila, tu eliges que oponente obtiene la gema. No puedes elegir un oponente que ya posea 4 gemas.

Si revelas una trampa de tu propia pila, y **todos** tus oponentes ya poseen 4 gemas en sus colecciones, entonces regresa la gema a la tesorería, paga 2 de tus gemas al pozo y termina la estación inmediatamente.

Tus oponentes no pueden ganar cuando tu revelas tus propias cartas de trampa.



### Cartas de Pista Comodín

La carta Azul/Rojo siempre comparte **1** atributo.

La carta Dama/Tigre siempre es una **TRAMPA**.



### EJEMPLO DE JUEGO

Si la carta de meta es:

Por cada uno de los siguientes obtienes:



## FIN DE ESTACIÓN

Si no deseas revelar más cartas, puedes dar 1 de tus gemas a un oponente que posea 3 o menos gemas para terminar la estación actual inmediatamente.

Si **alcanzas o excedes tu puja**, obtienes todas las gemas del pozo y termina la estación.

Si se te **acaban las cartas para revelar de la pila o el pozo se vacía**, termina la estación.

Al final de una estación, reajusta el pozo a 3 gemas.

Entonces, los jugadores toman sus pilas junto a las cartas que hayan revelado de sus pilas, puesto que conservarán las mismas cartas por 4 estaciones.

El jugador sentado a la izquierda del mayor postor de la estación anterior será el nuevo jugador inicial.

## AÑO NUEVO

Si no hay cartas en el mazo de Puerta cuando una estación comienza, entonces baraja todas las cartas de Puerta para comenzar un nuevo año.

También baraja las 14 cartas de Pista, y quita cartas de forma aleatoria como hiciste en la preparación del juego. Luego, entrega a cada jugador una nueva mano de cartas.

## FIN DEL JUEGO

El primer jugador que obtenga su 5ta gema será el ganador de la partida.

## EJEMPLO DE JUEGO



El jugador A puja 5. El resto pasa y ahora toca revelar cartas.

El jugador A revela su propia carta Azul/Rojo y obtiene 1 atributo, luego revela el Tigre Rojo de D y es una TRAMPA, así que D toma una gema. Entonces, revela el Tigre Rojo de C y también es una TRAMPA, así que C también obtiene una gema.

El jugador A revela una Dama Roja de la pila del jugador D. Ahora A ha obtenido ya 2 atributos y solo le quedan 3 por descubrir. Ya que cada uno de los oponentes de A posee 4 gemas, A deberá seguir revelando cartas y esperar obtener los 5 atributos antes de revelar otra trampa.

# Vuelvan

Un juego cooperativo para 2-4 jugadores

Por José Manuel Álvarez

LOS TIGRES ESTABAN EXHAUSTOS,  
Y LAS DAMAS YA NO DABAN ABASTO,  
EL DÍA HABÍA TERMINADO, Y CON ELLO TAMBIÉN EL TRABAJO.  
¡VUELVAN! GRITABA EL MAGO,  
¡CADA UNO A SU HABITACIÓN!,  
Y NO PIERDAN EL RUMBO, NO LES GARANTIZO SU SALVACIÓN.

— José M. Álvarez


## OBJETIVO

Como equipo, debemos regresar a todas las damas y tigres a sus respectivas puertas.

A través de la deducción y la memoria, nos esforzaremos en jugar todas las cartas correctamente intentando obtener la mayor cantidad de puntos posibles al final del juego.



## PREPARACIÓN

Gemas a utilizar:   
(según la cantidad de jugadores)

Baraja las cartas de Puerta y reparte bocabajo una a cada jugador. Cada jugador la podrá mirar secretamente y la colocará frente suyo, manteniéndola oculta al resto de los jugadores. Al principio del juego, los jugadores solo podrán saber la información de su propia puerta.

**Nota:** Para una partida de dos o tres jugadores, las cartas de Puerta restantes se colocan a los costados de la mesa, como si pertenecieran a un tercer y/o cuarto jugador. También se utilizarán en la partida.

Luego baraja todas las cartas de Pista y repártelas bocabajo entre todos los jugadores. Para una partida de dos jugadores, previamente deberemos retirar una carta de Pista Comodín sin mirar al azar.

Partidas para 2 jugadores: **5 cartas para cada uno.**

Partidas para 3 jugadores: **4 cartas para cada uno.**

Partidas para 4 jugadores: **3 cartas para cada uno.**

Las cartas restantes se devuelven a la caja, ya que no se usarán durante la partida.

**Importante:** Al recibir las cartas, estas se tomarán al revés. De esta manera cada jugador podrá ver la mano de cartas de sus compañeros, pero no la propia.

Finalmente reparte 1 set de gemas (1 roja, 1 azul, 1 blanca y 1 negra) a cada jugador participante.

Ejemplo de preparación de partida para dos jugadores desde tu perspectiva.

Mano de Jugador 2



4 Cartas retiradas del juego. Entre ellas un comodín



Puerta del Jugador 2



Puerta Neutra

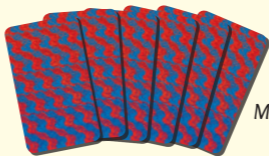
Puerta Neutra



Mi puerta que conozco



Gemas



Mi mano

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

El juego cuenta con tres niveles de dificultad, donde las reglas para el nivel intermedio y experto, incluidas al final de reglamento, varían en algunos puntos con respecto al nivel básico.

## NIVEL BÁSICO

Los jugadores realizan turnos alternadamente en sentido horario. El jugador que recientemente se ha equivocado en algo será el jugador inicial.

Como equipo, debemos devolver todas nuestras cartas a su lugar correspondiente, y para lograrlo, cada jugador deberá realizar una de las siguientes acciones en su turno:

### JUGAR UNA GEMA

Juega una gema en el centro de la mesa, y realizarás una acción que ayudará a encontrar el camino de vuelta de las distintas cartas de Pista. Dependiendo del color de la gema que jugaste, realizarás una de las siguientes acciones:

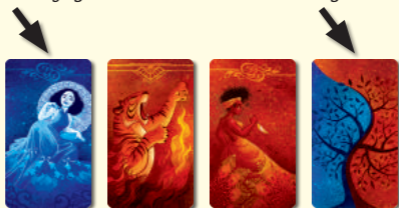
**Gema Roja:** Dar una pista de Rol a otro jugador. Para eso, debes indicarle cuales de sus cartas son Damas o Tigres. Debes indicar todas las cartas de Rol que escojas. Si este tiene la carta de Pista Comodín Dama/Tigre, también se debe indicar.

**Ejemplo:** Si un jugador quiere dar la pista de Dama a la mano de este jugador, deberá indicarle las siguientes cartas.



**Gema Azul:** Dar una pista de Color a otro jugador. Para eso, debes indicarle cuales de sus cartas son Rojas o Azules. Debes indicar todas las cartas del Color que escojas al jugador. Si este tiene la carta de Pista Comodín Azul/Rojo, también se debe indicar.

**Ejemplo:** Si un jugador quiere dar la pista del color Azul a la mano de este jugador, deberá indicarle las siguientes cartas.



**Gema Negra:** Intercambia una de tus cartas con la de otro jugador.

**Gema Blanca:** Mira secretamente una de las cuatro cartas de Puerta a tu elección.

Cuando un jugador se haya quedado sin gemas, estará obligado a realizar una de las acciones explicadas a continuación:

**Nota:** En cualquier momento los jugadores pueden reordenar las cartas de su mano como deseen, cambiándolas de posición o girándolas para poder ordenar la información que disponen. El único requisito es que nunca podrás ver de frente tus propias cartas.

## ○ JUGAR UNA CARTA DE PISTA

Selecciona una de tus cartas de Pista, y sin verla colócala encima de una carta de Puerta. Al hacerlo, debes mostrar a todos los jugadores la carta de Pista que estas jugando, y después ponerla bocabajo en la carta de Puerta que hayas escogido.

La carta de Pista debe intentar coincidir en sus dos variantes (Rol y Color) con la carta de Puerta. Al momento de puntuar, las cartas jugadas en puertas incorrectas descontarán puntos.

*Ejemplo:* Para que la siguiente carta de Pista se juegue correctamente, debería ir en la siguiente carta de Puerta.



**Nota:** Al principio del juego no tendrás información de tus cartas ni de las otras puertas que no sean la tuya. Pero a medida que otros jugadores te vayan dando pistas, veas otras puertas y veas como el resto de jugadores van jugando sus cartas, podrás ir deduciendo cuales son las cartas que se encuentran en tu mano y en que puerta deben ir.

## **O DESCARTAR UNA CARTA DE PISTA:**

Descarta una carta de Pista Comodín bocabajo en el centro de la mesa. Solo deberías descartar las cartas de Pista Comodín que hayan en el juego. Si descartas cualquier otra carta de Pista representaría un error que te descontará puntaje. Al mismo tiempo, esta es la única acción permitida para una carta de Pista Comodín, ya que si erróneamente se juega en una puerta, disminuirán considerablemente el puntaje.

Si un jugador se ha quedado sin cartas de Pista para jugar en alguna puerta o para descartar, y le vuelve a tocar su turno ya que la partida aún no termina, estará obligado a jugar alguna gema que quede en su poder. Si la única que le queda es la gema negra, deberá simplemente descartarla.

## FIN DEL JUEGO

Una vez que los jugadores han colocado todas las cartas de Pista en las cartas de Puerta o zona de descarte, se procede a revisar todas las puertas. El equipo obtendrá un puntaje según el siguiente recuadro:

<b>1 Punto</b>	Por cada carta de Pista jugada en su Puerta correspondiente.
<b>2 Puntos</b>	Por cada gema que no se haya usado.
<b>3 Puntos</b>	Por cada carta de Pista Comodín descartada.
<b>-4 Puntos</b>	Por cada carta de Pista jugada erradamente en una Puerta no correspondiente.
<b>-5 Puntos</b>	Por cada carta de Pista (que no sea Comodín) descartada.
<b>-6 Puntos</b>	Por cada carta de Pista Comodín jugada en una Puerta.

*Compara el puntaje obtenido con los siguientes recuadros para evaluar el rendimiento del equipo:*

## PARA 2 JUGADORES

<b>16 o +</b>	Excelente rendimiento, procedan inmediatamente a probar el siguiente nivel de dificultad.
<b>12 - 15</b>	Muy buen rendimiento. Están a punto de dominar el juego.
<b>8 - 11</b>	Regular, pero están muy cerca de lograrlo.
<b>5 - 7</b>	Malo, pero podría ser peor.
<b>1 - 4</b>	Muy malo, difícil que sea peor.
<b>0 o -</b>	¿En serio?

## PARA 3 JUGADORES

<b>22 o +</b>	Excelente rendimiento, procedan inmediatamente a probar el siguiente nivel de dificultad.
<b>16 - 21</b>	Muy buen rendimiento. Están a punto de dominar el juego.
<b>12 - 15</b>	Regular, pero están muy cerca de lograrlo.
<b>8 - 11</b>	Malo, pero podría ser peor.
<b>1 - 7</b>	Muy malo, difícil que sea peor.
<b>0 o -</b>	¿En serio?

## PARA 4 JUGADORES

<b>28 o +</b>	Excelente rendimiento, procedan inmediatamente a probar el siguiente nivel de dificultad.
<b>24 - 27</b>	Muy buen rendimiento. Están a punto de dominar el juego.
<b>18 - 23</b>	Regular, pero están muy cerca de lograrlo.
<b>10 - 17</b>	Malo, pero podría ser peor.
<b>1 - 9</b>	Muy malo, difícil que sea peor.
<b>0 o -</b>	¿En serio?

## NIVEL INTERMEDIO

Cada jugador solo podrá jugar hasta tres gemas a lo largo de una partida. La gema no usada contará de todos modos en el puntaje.

Para una partida de cuatro jugadores, además cada jugador solo recibirá tres de las cuatro gemas

de colores al azar al inicio de la partida. La que no se recibe, contará como gema no usada en el puntaje, y los jugadores podrán usar todas sus gemas.

## NIVEL EXPERTO

**Puedes aplicar uno o dos de los siguientes cambios:**

1. Para una partida de dos o tres jugadores, cada jugador solo recibirá tres de las cuatro gemas de colores al azar al inicio de la partida. Para cuatro jugadores, además dos de ellos elegidos por el equipo, solo recibirán dos de las cuatro gemas de colores.

Las gemas que no se reciban cuentan como gemas no usadas al momento de puntuar.

2. Haz que las cartas de Pista deban regresar a la carta de Puerta de Rol y Color contrario.

**Ejemplo:** Las cartas de Dama Azul deben ir ahora a la Puerta del Tigre Rojo.



## ARTE

Tania Walker

## DISEÑO GRÁFICO

Tania Walker

## DESARROLLO

Peter C. Hayward

Tom Lang

## AGRADECIMIENTOS

Cardboard Edison

Ben Begeal

## TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL

Fernando Muñoz

## EDICIÓN EN ESPAÑOL

José M. Álvarez

Roberto Gonzalez

Jorge Larraín

Laura Mena

Manuel Warner

Simón Weinstein

## DISEÑO DE JUEGOS

**Puertas**

Peter C. Hayward

**Favores**

Allysha Tulk y

Kevin Carmichael

**Recompensas**

Ken Maher

**Laberinto**

Philip Tootill

**Trampas**

JR Honeycutt

**Uuelvan**

José M. Álvarez



FRACTAL  
JUEGOS

LA Dama Y EL Tigre

[www.fractaljuegos.com](http://www.fractaljuegos.com)

Jellybean