

REGLAMENTO ALEBRIJES

Edad: 8+ ■ Participantes: 3-6 ■ Duración: 20 min

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenidos y bienvenidas al vibrante y mágico mundo de los Alebrijes! En este juego de bazas te vas a sumergir en un mundo lleno de color y fantasía, donde el objetivo es evitar los puntos negativos. Juega astutamente tu mano de cartas, aprovecha sus efectos y usa en los momentos oportunos los comodines para alcanzar la victoria en este increíble juego de cartas.

COMPONENTES

60 cartas de Alebrije de 4 pintas distintas con valores entre 1 a 5

Roedores
(azul ●)



Aves
(verde ●)



Felinos
(rosado ●)



Caninos
(naranja ●)



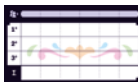
20 cartas de Alebrije comodín (multicolor ●) con valores entre 1 a 5



6 cartas de ayuda



1 libreta de Puntuación



1 token de jugador inicial



1 lápiz

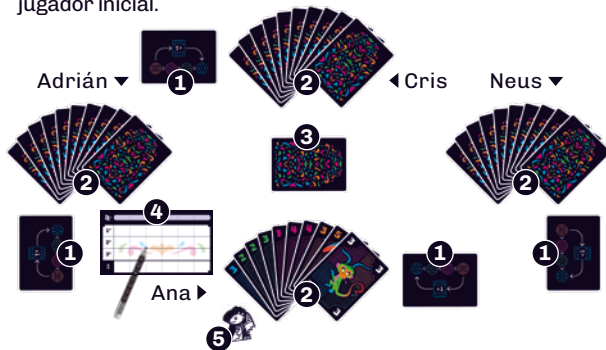


OBJETIVO DEL JUEGO

Optimiza tu mano e intenta jugar todas tus cartas antes que el resto. Al finalizar cada ronda las cartas que no hayas jugado te entregarán puntos negativos. Al final de la tercera ronda se termina la partida, y obtiene la victoria la persona con menos puntos negativos en ese momento.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1 Reparte a cada participante una carta de ayuda. Devuelve a la caja las que sobren.
- 2 Baraja todas las cartas de Alebrije y reparte 10 a cada participante.
Nota: En partidas de 5 o 6 participantes reparte sólo 8 cartas a cada participante.
- 3 Forma un mazo de robo con las que sobren y déjalo al centro de la mesa.
- 4 Deja la libreta de Puntuación y el lápiz cerca.
- 5 La última persona que haya soñado con animales espirituales será el jugador inicial en la primera ronda. Entrégale el token de jugador inicial.



DESARROLLO DE LA PARTIDA


Alebrijes es un juego de bazas que se juega en 3 rondas. En cada baza, el jugador inicial puede jugar una carta o varias cartas iguales (de la misma pinta y el mismo número). En sentido horario, cada participante tendrá una oportunidad de superar la combinación de cartas anterior, o pasar. El ganador de la baza comienza la siguiente repitiendo el proceso, hasta que alguien se quede sin cartas en la mano, dando por finalizada la ronda.

COMENZAR UNA RONDA




Antes de comenzar cada ronda, cada participante tendrá la oportunidad de modificar levemente su mano de cartas, pudiendo cambiar cero, una o dos cartas de su mano. Es decir, puedes descartar hasta 2 cartas de tu mano, y tomar el mismo número desde el mazo de robo.

COMENZAR UNA BAZA

Luego, el jugador inicial debe jugar una o varias cartas de su mano. Para jugar varias cartas, estas deben ser iguales, es decir del mismo número y la misma pinta. Puede ser un par de cartas iguales, un trío de cartas iguales, etc. También se pueden agregar Alebrijes comodín del número jugado, que pueden tomar el color que prefieras.

Si alguna de las cartas jugadas posee el símbolo de Ollin , podrás desencadenar un efecto (ver página 7).

Nota: si juegas sólo cartas Alebrije comodín, debes indicarle al resto qué color están tomando.

Ejemplo: Ana tiene en su mano las siguientes cartas. Decide jugar un 3 azul  y un 3 comodín , por lo que ha jugado un par de 3 azules .



■ SEGUIR UNA BAZA

El resto de participantes, comenzando por la persona a la izquierda del jugador inicial, tendrá una oportunidad para decidir entre superar la combinación anterior o pasar.

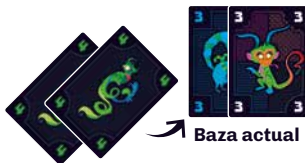
■ SUPERAR COMBINACIÓN ANTERIOR

Para poder lograrlo, debes jugar la misma cantidad de cartas de la misma pinta y un número superior, o la misma cantidad de cartas de la siguiente pinta en la cadena de valor:



No puedes saltarte una pinta en la cadena de valor; sólo puedes jugar cartas de la misma pinta (con un valor mayor) o de la siguiente pinta.

Ejemplo: Adrián debe superar lo jugado por Ana, por lo que podría jugar un par de 4 o 5 azules ●, o cualquier par verde ●. Decide jugar un par de 4 verdes ●.



En el caso de que quieras superar una combinación de la pinta naranja, debes jugar cartas de la pinta naranja con un número mayor o jugar una carta más de la pinta azul, reiniciando el ciclo de las pintas.

Ejemplo: Cris jugó un par de 5 naranjos ●, por lo que Neus se ve obligado a jugar una combinación de tres cartas azules ● o pasar. Decide jugar un trío de 4 azules ●.



■ PASAR

En vez de jugar cartas, puedes pasar y cambiar cero, una o dos cartas de tu mano. Para eso descartas las cartas que quieres y tomas del mazo de robo la misma cantidad de cartas.

| **Nota:** puedes pasar y no descartar, ni tomar cartas.

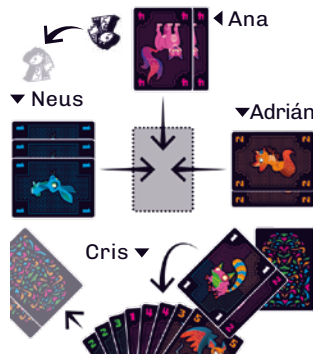
Si el mazo de robo se agota, no lo renueves. De ahora en adelante, si pasas no podrás descartar, ni tomar cartas.

Ejemplo: Ana no puede superar la combinación que hay en la mesa, por lo que tiene que pasar. Decide descartar 1 carta de su mano, por lo que roba la primera carta del mazo.



Cuando el grupo completo ha tenido una oportunidad de jugar cartas o pasar, se acaba la baza. Lleva todas las cartas a la pila de descarte y entrégale el token a quién haya jugado la mejor combinación. Esa persona comienza una nueva baza repitiendo el proceso.

Ejemplo de ronda completa: Ana comienza la ronda jugando un par de 4 rosados ●. Adrián juega un par de 2 naranjos ●. Cris no puede superar esa combinación, por lo que descarta dos cartas de su mano para robar la misma cantidad del mazo. Neus juega un trío de 1 azules ●. La ronda termina, las cartas jugadas se descartan, y Neus, quien fue quien jugó la mejor combinación toma el Token de jugador inicial y comienza la siguiente baza.



■ FIN DE UNA RONDA

Cuando una persona juega la última carta de su mano, la ronda se acaba inmediatamente. En ese momento, el resto de participantes debe contar sus puntos negativos según las cartas que le quedaron en la mano, y luego anotar el puntaje obtenido en la libreta de puntuación.

Para conocer el puntaje, sólo debes considerar la carta de valor mayor de cada pinta, la cuál te da tantos puntos como su valor numérico.

Nota: los Alebrijes comodines también cuentan como una pinta independiente. En caso de que tengas dos o más cartas con el mayor valor numérico de una pinta, sólo cuenta una vez el valor numérico.

Ejemplo puntuación: Ana jugó su última carta, por lo que la ronda finaliza inmediatamente.



Adrián se quedó con 2 rosado ●, 2 y 5 naranja ● por lo que obtiene -7 puntos (-2 - 5 = -7 puntos).



Cris se quedó con 2, 5 y 5 azules ●, por lo que obtiene -5 puntos.



Neus se quedó con 3 verde ● y 3 comodín ●, por lo que obtiene -6 puntos.

■ COMIENZO DE UNA NUEVA RONDA

Luego de anotar los puntos negativos correspondientes, baraja todas las cartas y reparte 10 cartas a cada participante (8 para partidas de 5 o 6 personas). La nueva ronda la comienza la persona con peor puntuación en ese momento (quien tiene más puntos negativos), quién toma el token de jugador inicial. En caso de que más de una persona tengan la peor puntuación, comienza la más cercana al token siguiendo el orden de turno.

FIN DE LA PARTIDA

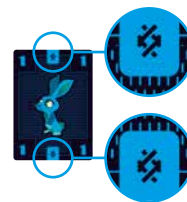
Al finalizar la tercera ronda la partida llega a su fin y es el momento de conocer la puntuación final de cada participante. Calcula cuántos puntos negativos obtuvo cada participante en la tercera ronda, y luego suma lo obtenido por cada participante anteriormente.

La persona con menos puntos negativos es la ganadora. En caso de empate, quien haya ganado más rondas (quien tenga más ceros en la libreta de puntuación) obtiene la victoria. Si el empate continúa, las personas empatadas comparten la victoria.

EFECTOS

Algunas cartas tienen el símbolo de Ollín ☘, lo que indica que pueden activar efectos siempre que se jueguen. **Estos son opcionales.**

☘ Si juegas una carta con el símbolo ☘, el resto de participantes debe tomar a su mano una carta del mazo de robo, siguiendo el orden de turno. Si el mazo de robo se agota, este efecto ya no se puede llevar a cabo.




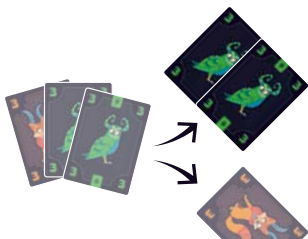
☘ Si juegas 2 cartas, y al menos una tiene el símbolo ☘, debes elegir entre que el resto de participantes tome una carta del mazo de robo o tu descartar una carta de tu mano. Si el mazo de robo se ha agotado, sólo puedes descartar una carta de tu mano.

Si descartas tu última carta a partir de un efecto, la ronda finaliza inmediatamente.

Nota: si juegas las últimas cartas de tu mano, y entre ellas hay cartas con el símbolo ☘, no se activan sus efectos, ya que la ronda finaliza inmediatamente.

☘ Por último, si juegas 3 cartas o más, donde una o más de estas tienen el símbolo ☘, no se activa ningún efecto.

Ejemplo: Neus juega un par de 3 verdes, donde una de las cartas contiene el símbolo , por lo que opta por descartar la última carta de su mano. Como se ha quedado sin cartas en su mano, la ronda termina inmediatamente.



○ HISTORIA DE LOS ALEBRIJES ○

Los Alebrijes son criaturas fantásticas y coloridas que suelen combinar elementos de varios animales, reales o imaginarios, en un sólo ser. Su historia se remonta a 1936, cuando Pedro Linares López, un cartonero originario de la Ciudad de México, enfermó gravemente y tuvo un sueño donde se le aparecieron estos seres fantásticos. Hoy en día, son parte del patrimonio inmaterial y un motivo recurrente del arte mexicano.

■ EL "OLLIN"

El símbolo del "Ollin" representa movimiento y transformación en la cosmovisión náhuatl. Es un concepto muy importante para la cultura de los pueblos originarios mesoamericanos, que entienden el universo como un espacio en constante transformación y cambio.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Joel Escalante y Rafael Escalante

Ilustración: Gaby Zermeño

Edición y desarrollo: José Manuel Alvarez y Simón Weinstein

Diseño gráfico: Paulina Vasconcelo

Redacción del reglamento: José Manuel Alvarez y Simón Weinstein

En memoria de Axel, que ahora viaja libre por el mundo.

