



REGLAMENTO

parade

Ha comenzado el carnaval en el País de las Maravillas. Todos ya disfrazados, las calles decoradas y la emoción se siente en el aire. Eres uno de los organizadores y necesitas encontrar más personas que deseen ingresar al carnaval, por lo tanto, estás haciendo lo imposible para motivarlos y lograr que se unan a la fiesta. Si tan solo la gente que ya participa no se fuera tan pronto... pues después de un rato, simplemente pierden todo interés en el carnaval. Y si aparece alguien vistiendo el mismo disfraz o uno mejor, lo único que logran, es que más personas dejen inmediatamente el carnaval y vayan a quejarse contigo. Si solo quieres que todos se diviertan, ¿por qué tiene que ser tan difícil?



OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores tratarán de no obtener cartas del carnaval, por lo que jugarán cartas de su mano intentando evitarlo. Nadie quiere puntos en el País de las Maravillas.

COMPONENTES DE JUEGO

66 cartas en 6 colores (con valores que varían del 0 al 10)

PREPARACIÓN DEL CARNAVAL

El jugador inicial se determina al azar. Comenzando con ese jugador, el juego continúa en dirección de las agujas del reloj. El jugador inicial baraja el mazo y reparte 5 cartas boca abajo a cada jugador. Luego coloca 6 cartas boca arriba una tras otra en el centro de la mesa. Estas cartas representan a los participantes iniciales del carnaval. La caja del juego se deja en uno de los extremos para simbolizar el frente del carnaval. El otro extremo será el final y el resto de cartas se dejan boca abajo formando un mazo de robo al centro de la mesa.

SECUENCIA DE JUEGO

Durante su turno, un jugador realiza las siguientes acciones en el orden explicado abajo.

1. Elige una de las cartas en tu mano y colócala al final del carnaval.
2. De ser necesario, algunas cartas dejarán el carnaval y quedarán frente al jugador activo.
3. Roba una carta del mazo.

El siguiente jugador realiza las mismas acciones durante su turno.

EXPLICACIÓN DE LAS ACCIONES

- 1. El jugador elige una de las cartas en su mano y la coloca boca arriba al final del carnaval. Esta nueva carta no se considera al contar el total de cartas ya existentes en la siguiente acción.
- 2. Algunas cartas dejarán el carnaval según qué carta se haya jugado.

Si la cantidad de cartas que ya formaban parte del carnaval es menor o igual al valor de la carta jugada, entonces ninguna carta dejará el carnaval.

Si la cantidad de cartas que ya formaban parte del carnaval es mayor al valor de la carta jugada, entonces algunas cartas dejarán el carnaval.

Para determinar qué cartas se retiran del juego, enumera las cartas desde el final del carnaval hacia el frente sin tomar en cuenta la carta recién jugada. Se evaluará cada carta que cuente con una posición numérica mayor al valor de la carta jugada para determinar si dejará el carnaval.



Para decidir que cartas evaluadas tendrán que dejar el juego, siga las siguientes reglas:

- Todas las cartas del mismo color de la carta jugada
- Todas las cartas con un valor menor o igual al valor de la carta jugada (véase el ejemplo más adelante)

Las cartas retiradas se separan por colores y se dejan boca arriba frente al jugador. El valor de todas las cartas es público así que se aconseja agruparlas y desplazarlas ligeramente desde la parte superior formando una escala para que el valor de cada una permanezca visible.

El resto de cartas en el carnaval se mueven para cerrar los espacios vacíos.

Si se juega una carta de valor 0, se evaluarán todas las cartas.

- **3.** El jugador roba una carta del mazo para reponer su mano y volver a tener 5 cartas.

EJEMPLO

← Dirección del carnaval



Se juega una carta de la mano (3 - verde) y se deja al final del carnaval. Ya que su valor es 3, ignora las siguientes 3 cartas pues no son afectadas por la carta recién jugada. Las 4 cartas restantes se evalúan para determinar qué cartas se lleva el jugador.

Todas las cartas con el mismo color que la carta jugada: debe llevarse el 0 verde y el 7 verde.

Todas las cartas con un valor igual o menor que la carta jugada: debe llevarse el 3 rojo.

Recuerda que solo se lleva cartas que hayan sido evaluadas.

ÚLTIMA RONDA Y FIN DEL JUEGO

La última ronda comienza cuando un jugador ha recogido cartas de los 6 colores o si el mazo de robo se acaba.

Si un jugador recoge una carta del último color que le faltaba, terminará su turno normalmente. Luego, cada jugador incluyendo al que junto los 6 colores juega un turno extra. Sin embargo, en este turno final no robarán una carta del mazo.

El juego termina luego de esta última ronda.

Si se acaba el mazo de robo, cada jugador obtiene un turno extra. El juego termina cuando todos quedan con 4 cartas en mano.

Incluso si otros jugadores obtienen su sexto color durante esta ronda final esto ya no surtirá efecto alguno. El juego termina después de esa ronda.

PUNTUACIÓN

Luego del final del juego cada jugador elegirá 2 cartas de su mano y descarta el resto. Después añadirán estas 2 últimas cartas a las que ya están boca arriba frente al jugador.

Nota: cada una de estas 2 cartas deberá añadirse a una pila de un color que ya posea o creará una nueva pila si aún no poseía cartas de ese color.

Solo las cartas que permanecen frente a un jugador le otorgarán puntaje. Las cartas que todavía tomaban parte en el desfile deben descartarse.

Por cada color, los jugadores determinarán su puntaje. Cada color resuelve su puntaje por separado de la siguiente forma:

1. Determinar quien posee la mayoría de cartas en cada color. El o los jugadores con la mayoría en cada color pondrán esas cartas boca abajo y cada una de estas cartas contará como 1 solo punto (no se contará el valor impreso).
2. Cada jugador sumará los valores de todas sus cartas boca arriba y lo añadirá al total obtenido con las cartas boca abajo.

GANADOR

Como el País de las Maravillas siempre está al revés, el ganador será el jugador con menor puntaje. En caso de empate, el jugador empatado con menos cartas (se cuentan las boca abajo y las boca arriba) gana la partida.



EJEMPLOS DE PUNTUACIÓN

Los números en paréntesis () muestran el valor de las cartas.

ALICIA

3 cartas rojas (10, 8, 3), 5 cartas azules (9, 7, 6, 5, 0), 1 carta morada (0), 2 cartas verdes (4, 2), 3 cartas negras (7, 4, 0).

Alicia posee la mayoría de cartas azules y negras.

Su puntaje se calcula de la siguiente forma:

Rojos:	$10+8+3 =$	21
Azul:	5 cartas $\times(1) =$	5
Morado:	$0 =$	0
Verde:	$4+2 =$	6
Negro:	3 cartas $\times(1) =$	3
Total:	$=$	35 puntos

EL SOMBRERERO

2 cartas rojas (1, 0), 1 carta azul (8), 4 cartas moradas (8, 7, 5, 3), 3 cartas negras (9, 8, 1), 2 cartas amarillas (10, 1).

El sombrero posee la mayoría de cartas grises y moradas.

Su puntaje es:

Rojos:	$1+0 =$	1
Azul:	$8 =$	8
Morado:	4 cartas $\times(1) =$	4
Negro:	3 cartas $\times(1) =$	3
Amarillo:	$10 + 1 =$	11
Total:	$=$	27 puntos

EL GATO DE CHESHIRE

4 cartas rojas (7, 6, 5, 2), 2 cartas azules (4, 3), 2 cartas moradas (2, 1), 4 cartas verdes (9, 8, 7, 6), 1 carta negra (10), 3 cartas amarillas (3, 2, 0).

El gato de Cheshire posee la mayoría de cartas rojas, verdes y amarillas.

Su puntaje es:

Rojos:	4 cartas $\times(1) =$	4
Azul:	$4 + 3 =$	7
Morado:	$2+1 =$	3
Verde:	4 cartas $\times(1) =$	4
Negro:	$10 =$	10
Amarillo:	3 cartas $\times(1) =$	3
Total:	$=$	31 puntos



EL SOMBRERERO GANA LA PARTIDA.

REGLAS PARA 2 JUGADORES

La única regla que cambia en esta modalidad es la que determina las mayorías en la puntuación final. Un jugador obtendrá la mayoría solo si tiene al menos 2 cartas más de un color que el otro jugador.

Diseñador: Naoki Homma

Ilustrador: Chris Quilliams

Traducción al español: Fernando Muñoz

Edición en español: Fractal Juegos

Desarrollo original: Equipo Z-Man Games

©2008 naoki homma / GRIMPEUR, Inc.

©2013 Z-Man Games, Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

info@zmangames.com
www.zmangames.com

Fractal Juegos Ltda.
Exposición 1082 Santiago
Chile
www.fractaljuegos.cl

Z-MAN
games

