

# PELUSAS

## REVOLUTION

Edad: +8 años

Participantes: 2-6

Duración: 20 min.

Autor: Reiner Knizia

Ilustrador: Miguel Ángel Galán

*¡Ahora es aún más divertido limpiar pelusas! Como en el Pelusas original, decide a tiempo cuándo parar de sacar cartas de pelusas y, si tienes suerte, te las guardarás como puntos, siempre que otra persona ¡no te las robe antes!*

*Pero ahora, además, puedes aspirar tus pelusas para asegurar puntos, hacerte un seguro contra cualquier riesgo, buscar angelitos de la suerte o dar regalos envenenados a los demás...*

*¡Recoge más pelusas que el resto para conseguir la victoria!*

## COMPONENTES

110 cartas de pelusas:

62 cartas de número:



8 x 1, 2, 3 y 4



7 x 6, 8, 9 y 10



2 x 20

36 pelusas especiales:



8 x  
Regalo

12 x  
Parejita

8 x  
Angelito

8 x  
Diablillo

12 cartas de acción:



4 x  
Atrapa

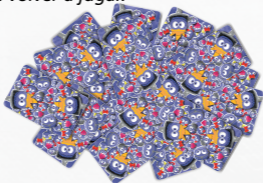
4 x  
Seguro

4 x  
Aspira

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Se mezclan todas las cartas y se colocan bocabajo en un montón desordenado en el centro de la mesa, este será el montón de polvo.

*Nota: Después de una partida pueden quedar cartas de un mismo número juntas, por lo que hay que asegurarse de mezclar muy bien las cartas antes de volver a jugar.*



## CÓMO SE JUEGA

Empieza la persona que limpia más minuciosamente. Después el turno continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Cada turno se desarrolla así:

### 1. Recoger pelusas

Si la persona tiene cartas bocarriba delante de ella al principio de su turno, las recoge todas (excepto si tiene pelusas de Regalo o Parejita, ver *Pelusas Especiales*) y las deja en un montón **bocabajo** a un lado, formando su montón de puntos para el final del juego.

*Nota: Este paso no se tiene en cuenta si no se tienen cartas al principio del turno (como en la primera ronda).*



Cartas de Angela al inicio del turno

Montón de puntos de Angela

## 2. Buscar pelusas

Luego, la persona de turno debe tomar una carta tras otra del montón de polvo y colocarlas bocarriba enfrente suyo. Las cartas del mismo tipo se agrupan por valores, de manera que el resto de participantes pueda ver cuántas cartas tiene de cada tipo (ver ilustración).



*Cartas bocarriba delante de Angela*

Después de revelar cada carta, la persona de turno puede decidir si **seguir sacando cartas o plantarse** (si decide plantarse, puede recoger sus pelusas Angelito, ver *Pelusas Especiales*).

## 3. Robar cartas

Cada vez que una persona saca una carta, puede además, si quiere, robar todas las cartas del **mismo valor** que estén delante del resto de participantes, añadiéndolas a sus cartas bocarriba.

**Excepción:** Si una persona saca una pelusa Diablillo está obligada a robar (ver *Pelusas Especiales*).

*Jacqueline saca un 9*



*Cartas de Angela*



*Cartas de Jacqueline*



*Angela pierde todos sus 9 y pasan a ser cartas bocarriba delante de Jacqueline, que puede seguir sacando cartas del montón o plantarse.*

## PERDER TURNO

Si la persona de turno saca una carta del **mismo valor que una de las que tiene delante** (excepto con la pelusa Parejita, ver Pelusas Especiales) y tiene ya **3 o más cartas bocarriba**, pierde el turno. Esa persona tiene que descartar **todas** las cartas que tenía delante, **devolviéndolas a la caja**.

***Nota:** Si la persona saca una carta del mismo valor y tiene 1 o 2 cartas bocarriba frente suyo, no ocurre nada y puede continuar su turno.*

El turno pasa a la siguiente persona a la izquierda cuando la persona que esté jugando se plante o pierda el turno.

## PELUSAS ESPECIALES



### Regalo

La pelusa de Regalo vale 4, pero **no es un 4 normal**, cuando alguien la saca se la da a otra persona **inmediatamente**. Esta persona la coloca bocarriba delante de ella (se puede recibir más de una carta de Regalo).

Cuando la persona que ha recibido el Regalo comience su turno, **sólo recoge** las cartas de Regalo que tenga, poniéndolas en su montón de puntos. **Las demás cartas que tuviera permanecen bocarriba** delante suyo.



### Parejita

Cuando una persona revela una pelusa Parejita, tiene que mirar si ya hay otra bocarriba en juego (ya sea al frente suyo o de otra persona). Si es así, **ambas pelusas van al montón de puntos de sus respectivos dueños inmediatamente**.

**Nota:** Si una persona revela una pelusa Parejita y ya tenía otra frente a ella, da igual el número de cartas que tuviera ya delante, no pierde el turno. Recoge ambas en su montón de puntos y sigue jugando.

**Importante:** Una pelusa Parejita **nunca** puede recogerse si está sola (salvo al final del juego). Si se pierde el turno, se descarta junto con las demás cartas.



### Diablillo

A esta pelusa se la trata como cualquier otra carta, pero con valor -7, por lo que, en el recuento de puntos, se tendrá que **restar 7 puntos** por cada pelusa Diablillo que se haya recogido.

**Importante:** Cuando una persona saca una pelusa Diablillo, **debe robar** todas las pelusas Diablillo que haya bocarriba.



### Angelito

Con la pelusa Angelito, si la persona decide plantarse (es decir, no ha perdido su turno), puede recoger todas las pelusas angelito que tenga frente suyo y añadirlas directamente a su montón de puntos **inmediatamente**.

**Importante:** Si la persona se olvida de recogerlas al plantarse y pasa el turno, deben permanecer bocarriba hasta el comienzo de su siguiente turno.

**Nota:** Aunque la pelusa de Regalo y la del número 4, o la de Diablillo y Angelito tengan el mismo número, no son cartas iguales y se deben agrupar en columnas distintas.

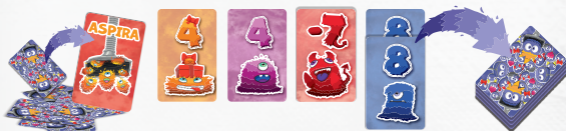
## CARTAS DE ACCIÓN



### Aspira

Cuando una persona revela una carta Aspira, puede poner inmediatamente en su montón de puntos **todas las cartas de una columna** que tenga bocarriba. Después, devuelve esta carta a la caja y sigue jugando.

*Nota: Las pelusas Parejita no pueden ser aspiradas.*



Jacqueline guarda sus 8 en su montón de puntos tras sacar la carta de Aspira.



### Atrapa

Cuando una persona revela una carta Atrapa, puede llevarse inmediatamente **todas las cartas de una columna** que tenga otra persona bocarriba y dejarlas junto con el resto de sus cartas bocarriba. Después, devuelve esta carta a la caja y sigue jugando.

Jacqueline saca una carta Atrapa



Cartas de Angela



Cartas de Jacqueline



Jacqueline roba los 6 de Angela al sacar una carta Atrapa y los deja frente suyo.

**SEGURO**



### Seguro

Cuando una persona revela una carta de Seguro, **debe sacar** cartas del montón de polvo, una a una, **sin poder plantarse**, ¡pero sin riesgo! **Cuando una coincide** con alguna de las que ya tenga bocarriba o salga una carta de acción, termina su efecto. La persona devuelve la carta de Seguro a la caja, se queda con todas las cartas

que haya sacado y **continúa su turno** con normalidad.

Cuando alguien saque un Seguro:

- Se pueden robar pelusas a otras personas de manera normal, salvo con la pelusa que haga que termine el Seguro.
- Las pelusas especiales funcionan con normalidad.
- Si se saca una carta de acción: termina el Seguro, se realiza la acción de esa carta de manera habitual y se sigue jugando.



*Cartas de Jacqueline sobre la mesa en el momento en que roba un Seguro.*

*Jacqueline saca, una a una, estas cartas. Cuando saca el 2 pierde el Seguro, pero no pierde el turno ni las cartas que ha sacado. Si en ese momento, otras personas tenían cartas con valor 2 delante, Jacqueline no las puede robar. Ahora, continúa jugando.*

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se hayan tomado todas las cartas del montón de polvo. En ese momento, el grupo de participantes que tuvieran cartas de pelusas delante suyo las recogen automáticamente en sus montones de puntos

A continuación, cada participante suma los números en las cartas que hayan recogido en sus montones de puntos. La persona que más puntos tenga gana la partida.

En caso de empate gana la persona que tenga más cartas de valor 1. Si el empate continúa, gana la persona que tenga más cartas de valor 2 y así sucesivamente.

Las pelusas especiales no cuentan para el desempate.

**Nota:** *Se pueden jugar varias partidas anotando la puntuación. En cada nueva partida cambiará quien juega primero. La persona que sume más puntos entre todas las partidas será quien gane y será proclamada Gran Pelusa.*

---

Editado para Chile por Fractal Juegos.

**Adaptación y revisión:** José Manuel Álvarez, Paulina Vasconcelo, Manuel Warner y Simón Weinstein.

**Editado por:**

Mercurio Distribuciones  
C/ Venus, 2 Nave 31  
28936 Móstoles (Madrid)  
[www.mercurio.com.es](http://www.mercurio.com.es)

