

PELUSAS

Autor: Reiner Knizia
Ilustraciones: Miguel Ángel Galán

Participantes: 2-6 Edad: +8 años Duración: 20 min.

COMPONENTES

110 cartas de pelusas:

13 x números del 1 al 5.



9 x números del 6 al 10.



IDEA Y OBJETIVO DEL JUEGO

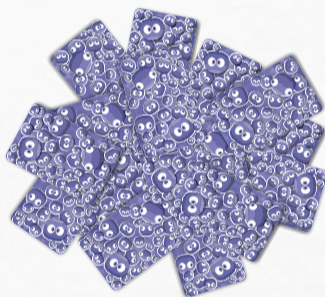
A las pelusas les encanta ir acumulándose, pero cualquier corriente de aire puede hacer que desaparezcan en un momento...

Acumula pelusas para conseguir puntos, pero no tomes demasiadas o ¡podrías perderlas todas! Sólo conseguirás puntos si logras aguantar la ronda sin que te roben las pelusas frente tuyo.

La persona que consiga recoger más pelusas al final de la partida ¡es la ganadora!

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 tenga más pelusas debajo de la cama. 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 suyo al principio de su turno, las recoge todas y las deja en un montón **bocabajo** enfrente suyo, formando su montón de puntos para el final de la partida.



Cartas de Lucía al comienzo de su turno

Montón de puntos de Lucía

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

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 bocarrriba
delante de Lucía

Después de revelar cada carta, la persona de turno puede decidir si seguir sacando cartas o plantarse.

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 bocarrriba.

PERDER TURNO

Si la persona de turno saca una carta del mismo valor que una de las que tiene delante y tiene ya **3 o más cartas bocarrriba**, pierde el turno. Esa persona tiene que descartar **todas** las cartas que tenía delante, devolviéndolas a la caja.

Nota: Si el jugador saca una carta del mismo valor y tiene **menos de tres cartas bocarrriba**, no ocurre nada y puede continuar su turno.

Ejemplo:

1 Es el turno de Carlos, la primera carta que saca del montón es un 7. Como no hay ningún otro 7 bocarrriba delante de otro participante, no sucede nada y Carlos lo coloca bocarrriba delante suyo.

2 A continuación saca un 1. Sara tiene un 1 delante, por lo que Carlos puede decidir si quedarse con esa carta o no. En este caso Carlos decide no quedarse con ella para tener menos de tres delante y seguir sacando cartas.

3 La siguiente carta que saca es otro 7, como tiene menos de tres cartas delante aunque el 7 esté repetido, Carlos no pierde el turno y decide seguir sacando más cartas.

4 La siguiente carta que saca es un 5. En este caso, Lucía tiene tres cartas delante con el número 5, por lo que Carlos decide quedarse con sus 5, añadiéndolos al resto de pelusas que tiene delante (Sara no tiene ningún 5).

5 Carlos decide seguir sacando cartas y, en este caso, saca otro 1. Como ya tiene delante más de tres cartas bocarrriba, debe descartar todas las cartas que tiene delante suyo, llevándolas a la caja, y finaliza su turno.

6 La siguiente jugadora es Sara, que empieza su turno con un 1 y dos 4 delante de ella, por lo que los guarda aparte en su montón de puntos y se dispone a continuar con su turno.



Cartas bocarrriba
delante de Sara

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.

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.