



De parte de los creadores

¡Siempre has querido ser una pala, un cangrejo o la Torre de Pisa?! Si la respuesta es un «sí», *I am a Banana* es el juego que llevas años esperando. Con él por fin tendrás la oportunidad de mostrarles a tus amigos tu verdadero yo. Pero, jojo!, no dejes que el doctor lo vea... ¡porque es el único que no está como una cabra!

Tal y como dijo el filósofo Pascal, «los hombres están tan necesariamente locos que no estar loco equivaldría a otra forma de locura». ¡Hurra!

Que vivan los lunáticos y que vivan los juegos. Esperamos que os divirtáis tanto con *I am a Banana* como nosotros lo hicimos diseñándolo. No mentimos cuando os decimos que nos lo pasamos como dos enanos.



The Right
to Lose

Descubre todos nuestros juegos



www.asmodee.es



www.therighttolose.com

¡Planeta
feliz!

Imprimimos los juegos en Europa y usamos materiales naturales. Además, y como agradecimiento, plantamos dos árboles por cada uno que talamos.

1 árbol talado = 2 árboles plantados.

La cantidad de árboles que hemos plantado duplica anualmente la de los árboles que hemos talado para imprimir los juegos... Y todo gracias a nuestros compañeros del Amazonas y a los pueblos indígenas que lo habitan. Si quieres saber más sobre la causa y apoyarla, entra en www.ishpingo.org



Un juego de Antonin Boccarda
y de Yves Hirschfeld

8+ | 20' | 4-8



I AM A RECEITA DEL

DR. BOCCARA Y DEL DR. HIRSCHFELD



¡Estáis todos como una chota! Uno se cree que es un plátano, el otro, que es una liebre o un avión.

Ay, madre... ¡Pero para eso está el doctor!

El objetivo del doctor es diagnosticar la locura de todos los jugadores que, claramente, están de la olla. Uno contra todos los demás. Los lunáticos juegan en equipo y se hacen gestos para que los demás sepan cuál es su locura. ¡sin que el doctor los vea!

Preparación

- Elejid al jugador que será el doctor. Este jugador se pondrá **las gafas** y se hará con las **7 cartas de Doctor** y con el **reloj de arena**.
- **Cada lunático recibe 7 cartas de Plátano** del mismo color, numeradas del 1 al 7.
- Colocad el tablero en la mesa y poned **1 carta de Imagen junta a los números, del 1 al 7**, que hay dispuestos en círculo en el tablero.

- **Baraja las 7 cartas de Diván. Repartidle 1 carta de Diván bocaabajo a cada lunático. Cada jugador puede mirar su carta sin que el resto lo vea.**

El número del diván se corresponde con la imagen que indica la locura de cada uno. Por ejemplo: Ana tiene la carta de Diván número 3, así que se cree que es un avión...

Uno partido = ¡90 segundos!

El doctor le da la vuelta al reloj de arena. A partir de entonces, los lunáticos no pueden hablar, sino que, sentados a la mesa, se hacen gestos (siempre por encima de la mesa) para que los demás sepan en qué consiste su locura. Pero ¡ojito! El doctor, que además puede levantarse, los vigila.

Si uno de los lunáticos o el doctor adivinan la locura de otro jugador, **colocará una carta de Plátano o la carta de Doctor** (según corresponda) con el **número de la imagen correspondiente bocaabajo y frente al jugador al que haya descubierto**. Veámos un ejemplo con el dibujo de abajo:



Los jugadores tienen 90 segundos para retirar las cartas o moverlas, pero ya no podrán hacerlo una vez se les acabe el tiempo.



⚠ Los jugadores tienen 90 segundos para retirar las cartas o moverlas, pero ya no podrán hacerlo una vez se les acabe el tiempo.

Recuento

El lunático que está a la izquierda del doctor **gira las cartas** que hay frente a él:

- 1 la **carta de Diván** para que todo el mundo vea el número que indica su tipo de locura.
 - 2 la **carta de Doctor**, si tiene alguna, para comprobar si el doctor ha acentrado con el diagnóstico.
 - 3 las **cartas de Plátano**, si tiene alguna, para ver si los demás han adivinado su locura.
- Luego pasan a contar los puntos que han recibido el equipo de lunáticos o el doctor, respectivamente:
- **El equipo de lunáticos recibe 1 punto** por cada locura que haya adivinado cada uno. **NO OBSTANTE**, si el doctor ha acentuado con el diagnóstico de un jugador, el equipo no recibe ningún punto de ese jugador, aunque también hayan adivinado su locura.
 - **El doctor recibe puntos** por cada diagnóstico que haya acentrado. El número de puntos que reciba el doctor dependerá del número total de jugadores de la partida (incluido el propio doctor).
- 4 JUGADORES: 1 punto por cada diagnóstico acentuado. 5/6 JUGADORES: 2 puntos por cada diagnóstico acentuado. 7/8 JUGADORES: 3 puntos por cada diagnóstico acentuado.

Como alternativa al reloj de arena, podrás usar el audio de 90 segundos que tenemos disponible en www.lddp.info/banana



En sentido horario, todos los lunáticos les dan la vuelta a sus cartas y cuentan los puntos.
El doctor gana si tiene los mismos puntos que los lunáticos o más.
 Pero... si los lunáticos tienen más puntos que el doctor, ganan ¡y lo celebran a lo loco!

Consejos

- Usad 7 dibujos nuevos en cada partida. Intercambiad las cartas o dades la vuelta.
- Si te ha tocado ser el doctor, ordena las cartas del 1 al 7 antes de empezar a jugar. ¡Ahorrarás tiempo!
- Si te ha tocado ser uno de los lunáticos, haz gestos graciosos y sin sentido para confundir al doctor. ;)