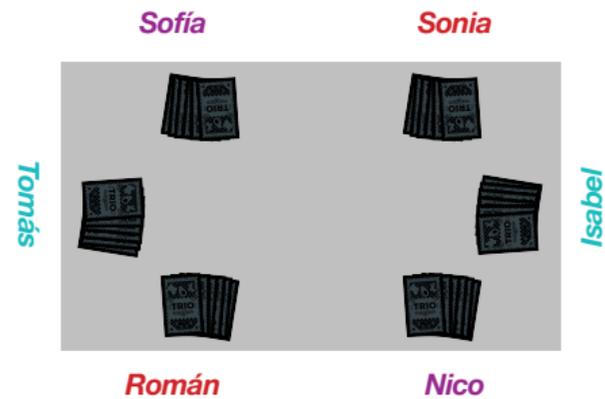


## REGLAS DE EQUIPO: SOLO PARA PARTIDAS CON 4 O 6 JUGADORES

En las reglas de equipo deberás aplicar los siguientes cambios:

### PREPARACIÓN:

- Forma equipos de 2 jugadores: 2 equipos en partidas de 4 jugadores y 3 equipos en partidas de 6 jugadores. Siéntate frente a tu compañero de equipo, no al lado.



6

- Baraja y reparte **todas** las cartas boca abajo. No coloques cartas en el centro de la mesa.
- Después de ordenar las cartas de su mano, los jugadores pueden **intercambiar** una carta con su compañero de equipo.

**Intercambio:** si los 2 miembros de un equipo desean intercambiar cartas, deberán elegir en secreto una de sus cartas e intercambiarla boca abajo al mismo tiempo, para después ponerla de manera discreta en el lugar correcto de su mano.

**Comunicación:** el intercambio es la única forma de comunicación entre los miembros de un equipo. Queda permanentemente prohibido cualquier otra forma de comunicación (gestos con los ojos, patadas por debajo de la mesa, mostrar dónde se ha colocado una carta intercambiada...).

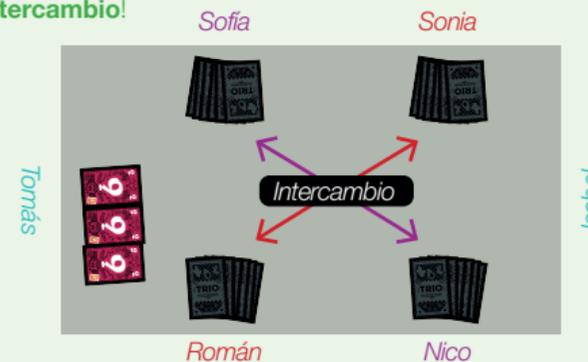
### EL JUEGO:

- Cada vez que un equipo gane un trío, el resto de los equipos pueden hacer un nuevo **intercambio**.
- Los miembros de cada equipo comparten los tríos que hayan ganado. Te recomendamos poner esos tríos delante de uno de los miembros del equipo.

7

### Ejemplo:

Es el turno de Tomás, que le pide a Sofía que revele su carta más alta (un 9). Luego pregunta a su compañera Isabel por su carta más alta (otro 9). Tomás revela su número más alto (otro 9). ¡El equipo azul gana este trío y el resto de los equipos pueden hacer un **intercambio!**



### FIN DE LA PARTIDA:

Un equipo se proclama vencedor en cuanto gane:

- 3 tríos en el modo de juego **SIMPLE** o 2 tríos conectados en el modo de juego **PICANTE**.

**O BIEN**

- ¡El trío de 7!

Traducción: Moisés Busanya  
Revisión: Aurora Mena

8

Un juego de **Kaya Miyano** ilustrado por **Laura Michaud**  
De 3 a 6 jugadores - 7+ años

CONTENIDO: 36 cartas y un reglamento.

## REGLAS PARA PARTIDAS INDIVIDUALES

### OBJETIVO DEL JUEGO:

Gana tríos antes que tus oponentes. Un trío es un conjunto de 3 cartas iguales.

#### MODO SIMPLE

→ Gana 3 tríos cualesquiera.



→ O gana el trío del número 7.



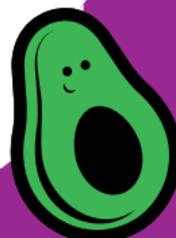
#### MODE PICANTE

→ Gana 2 tríos conectados. Una carta está conectada con las cartas indicadas en sus esquinas inferiores.

Por ejemplo, si ganas los tríos 2 y 5 o los tríos 2 y 9, ganas la partida.



→ O gana el trío del número 7.



## PREPARACIÓN:

- Baraja y reparte tantas cartas bocabajo a cada jugador como indique la siguiente tabla. A continuación, coloca bocabajo las cartas restantes en el centro de la mesa, formando una cuadrícula:

Número de jugadores	3	4	5	6
Número de cartas por jugador	9	7	6	5
Número de cartas en la mesa	9	8	6	6

- Cada jugador toma sus cartas y las ordena de menor a mayor y sin mostrarlas a nadie.
- Decidid en qué modo vais a jugar: **SIMPLE** o **PICANTE**.
- El último jugador que haya comido aguacate juega en primer lugar.



2

## EL JUEGO:

Los jugadores se turnan en sentido horario. En su turno, cada jugador deberá revelar cartas de una en una y parar en cuanto revele 2 números diferentes o, si no se da el caso, seguir hasta que revele 3 números idénticos.

Por cada carta que revele, deberá elegir una que se encuentre

### A en el centro de la mesa.

Y poner la carta elegida bocarriba.

O BIEN

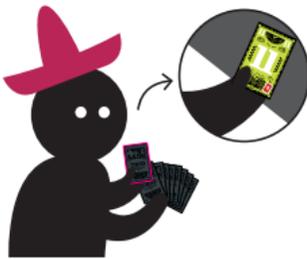
### B en la mano de un jugador, incluida la suya.

Y revelar la carta con el número **más bajo** o el **más alto** de la mano, ya sea de su mano o de la mano de uno de sus oponentes. La carta elegida debe ponerse bocarriba sobre la mesa.



Muestranos tu número más alto

3



El turno de un jugador puede terminar de dos maneras:

- Cuando complete un trío y ponga delante de sí las 3 cartas bocarriba.
- O cuando revele una carta cuyo número sea diferente al de la carta anterior. En este caso, todos los números revelados se vuelven a colocar en su sitio: bocabajo en el centro de la mesa o de vuelta a la mano de su(s) propietario(s).

En ambos casos, el turno pasa al siguiente jugador.

### Importante:

- En tu turno puedes realizar la misma acción varias veces. Por ejemplo: puedes pedirle a un oponente que revele la carta con el número más alto que tenga y, a continuación, pedirle de nuevo que revele la carta con el valor más alto de sus cartas restantes.
- Incluso cuando revelas una carta de tu mano, **debes revelar la carta con el número más bajo o la carta con el número más alto**, pero NUNCA una carta con un valor intermedio.
- Si a un jugador no le quedan cartas cuando sea su turno, deberá jugar con las cartas del centro de la mesa y las cartas de sus oponentes.

### Ejemplo:

Es el turno de Tomás, que le pide a Nico su número más bajo (un 3) y luego le pide a Isabel su número más bajo (un 2). Su turno termina de inmediato y devuelve las 2 cartas a sus propietarios. Es el turno de Isabel.

4



Isabel revela una carta de la mesa (un 2), después revela su carta más baja (otro 2) y luego vuelve a revelar su carta más baja (otro 2). ¡Gana el trío de 2! Es el turno del siguiente jugador.

### FIN DE LA PARTIDA:

Para ganar la partida un jugador debe conseguir:

- 3 tríos en el modo de juego **SIMPLE** o 2 tríos conectados en el modo de juego **PICANTE**.

O BIEN

- El trío de 7 ¡(que triunfa sobre todo lo demás!)

5