

* REGLAS DE *

**LOS
FUZIES**





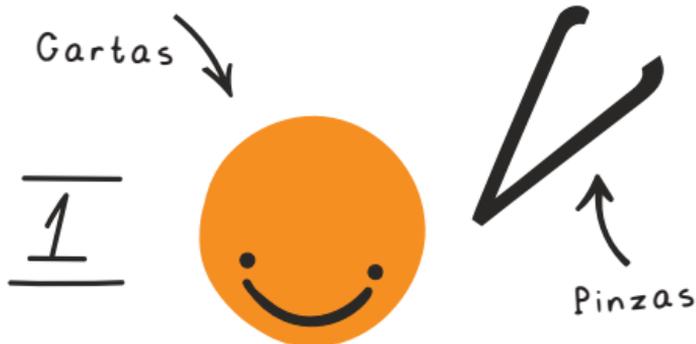
**En el juego
Los Fuzzies,
tenemos que crear
torres que desafían
la gravedad con
bolitas peludas.**

El concepto es sencillo:

Retira una Pelusa y colócala
en cualquier lugar que esté
más arriba de la torre, sin que
se te caiga... y sin tirar otras
Pelusas.

¡Y sobre todo no derribes
la torre! *Si derribas la torre,
pierdes.*

= Preparación =



Saca las *pinzas* y las *cartas*. Ponlo todo a mano, dejando las cartas con el lado **de color bocarriba**.

Aprieta con suavidad
las Pelusas con la
parte inferior de
la tapa.

/2/



Voltea el recipiente con la tapa puesta (que servirá de plataforma) y colócalo sobre una superficie estable.

③





Retira *con cuidado* el recipiente para descubrir la torre.

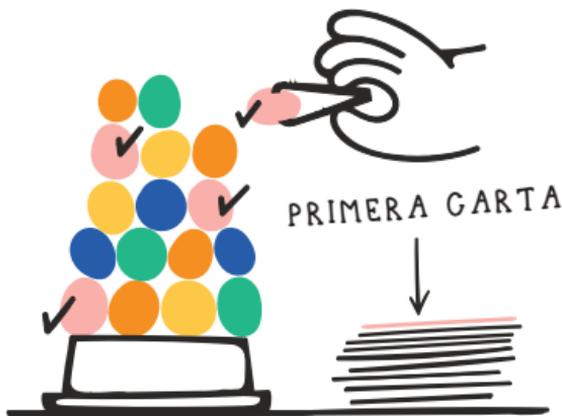
5

Elegid al *jugador inicial*.
¿El que tenga más pelusas
en la ropa, por ejemplo?

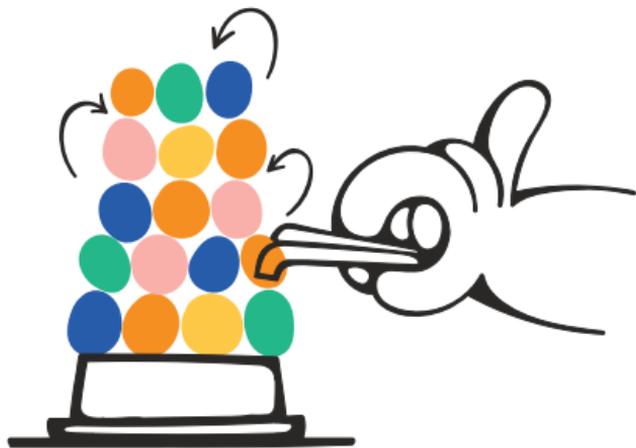


– Cómo jugar –

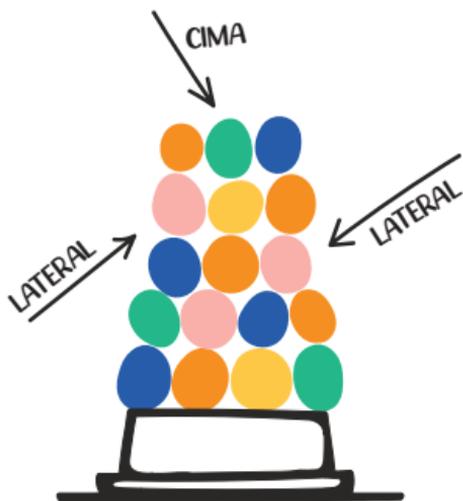
El jugador inicial retira una Pelusa de la torre que sea del *mismo color* que la primera carta del mazo.



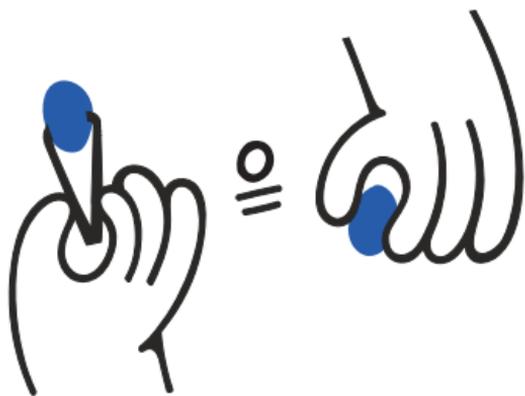
Coloca la Pelusa en cualquier lugar de la torre que esté más arriba.



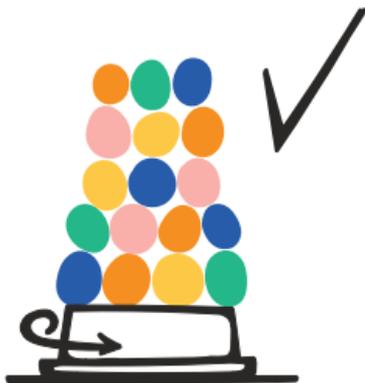
Valen también los laterales,
no solo la «cima».



Puedes usar las *pinzas* o
los *dedos*.



No puedes levantarte de tu
asiento... ¡pero sí que *puedes*
girar la plataforma!



Si no

se cae
ninguna

≡ Pelusa, ≡

ihurra!

SI SE han CAÍDO PELUSAS:

- ¡Aún debes colocar la Pelusa que habías retirado!
- Roba tantas cartas como Pelusas se hayan caído (hasta un máximo de 3) y dales la vuelta para enseñar el lado gris de «reto». Si alguna está repetida, sigue robando hasta que todos los retos sean únicos.
- En tu siguiente turno, tendrás que completar los retos revelados mientras intentas retirar una Pelusa. Si tienes más de una carta, ¡tienes que hacer todos los retos a la vez!
- Cuando hayas completado los retos, descarta sus cartas (solo tienes que hacerlos una vez).

Fin del TURNO

Descarta la primera carta y pásale las pinzas al jugador de *tu izquierda*. Ahora le toca retirar una Pelusa.

La partida *continúa en sentido horario* hasta que alguien derribe la torre.
¡Cuando ocurra, *esa persona pierde* y todas las demás ganan!

- Si caen más de 10 Pelusas se considera que la partida ha terminado. Lo sabrás cuando lo veas.

* Cartas de reto *

- Usa tu mano *no dominante* (con la que no escribes).
- Pon una mano *sobre uno de tus ojos*.
- Usa solo los dedos índice y corazón de una mano (*haz el signo de la paz*).
- Coloca la Pelusa de modo que quede la **más alta** de la torre.
- Ponte un dedo en la nariz y pasa el otro brazo por el anillo que has formado. Extiende ese brazo hasta tenerlo recto y retira una Pelusa con él.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Puedo alternar entre pinzas y manos en cualquier momento?

¡Sí!

¿Puedo retirar una Pelusa distinta incluso después de haber tocado otra?

¡Sí! Puedes cambiar de Pelusa en cualquier momento antes de retirar una por completo.

¿Puedo sujetar la torre durante mi turno?

¡No! No puedes tocar la torre ni la plataforma mientras retiras y colocas Pelusas.

Sí que puedes girar la plataforma antes de empezar a retirar la Pelusa.

¿Y si la torre se derrumba entre turnos?

El turno de un jugador termina oficialmente cuando pasa las pinzas. A quien le toque el turno cuando se derrumbe la torre, pierde. Así pues, desde el momento en que un jugador acepta las pinzas, todo lo que ocurra después será responsabilidad suya.

¿Dónde ponemos las cartas descartadas?

En el recipiente, para mantener la mesa despejada.

— un —
juego —
DE

Wolfgang Warsch,
Alex Hague y Justin Vickers



// Ingeniería: Sarah Pavis

ILUSTRACIONES: **BEE TROOT**

Editorial: CMYK

TRADUCCIÓN: Ángel Martínez Murillo

Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó //