

⚠ ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA -
Contiene piezas pequeñas. No apto para menores de 3 años.

APESTOSILLO

LAS REGLAS



Un juego original de Ken Gruhl y Jeremy Posner.

Desarrollado por Kitten Games®

Traducido por Moisés Busanya, revisión de Joaquín C. Martín-Rayó

EDAD
4+

2-5
PERSONAS

5
MIN

Contenido: 1 cubilete Perrete, 20 dados, 5 cartas de Apestosillo, 1 carta de Hueso, 1 carta de Charco

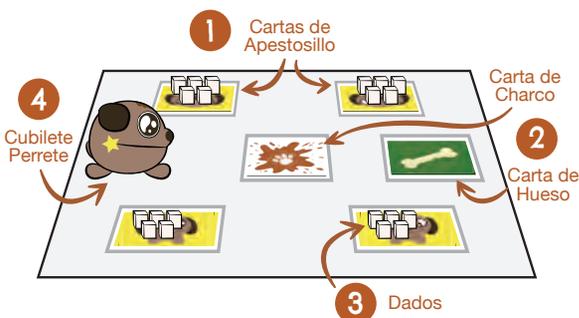
¡HOLA, PERSONA ADULTA!

Esta parte del reglamento es para ti.
¡No querrás que se aburran las personitas más peques de la casa! ¡Ya les leerás las reglas que encontrarás al final!

OBJETIVO

¡Pierde todos tus dados!

PREPARACIÓN



- 1 Pon una carta de Apestosillo bocarriba frente a cada participante y devuelve las que sobren a la caja del juego.
- 2 Pon la carta de Charco bocarriba en el centro de la mesa, y deja a un lado la carta de Hueso bocarriba.
- 3 Reparte todos los dados de la manera más equitativa que puedas y devuelve a la caja del juego aquellos que dejes sin repartir. Todo el mundo deberá dejar sus dados sobre su carta de Apestosillo.

Por ejemplo: en una partida de 3 participantes deberías devolver 2 dados a la caja del juego para que todo el mundo tenga el mismo número de dados sobre su carta de Apestosillo (6 dados en este caso).

- 4 Dale el cubilete Perrete a la personita más joven, ¡será quien juegue en primer lugar!

¡Soy Apestosillo, el cubilete Perrete! Para jugar conmigo **aprieta suavemente las estrellas de mis mejillas**. ¡Verás cómo abro la boca! Cuando te toque jugar, mete en mi boca todos los dados que tengas en tu carta de Apestosillo, agítame una vez y vuelve a apretarme las mejillas para que salgan los dados.



CÓMO JUGAR

En tu turno, toma todos los dados que tengas sobre tu carta de Apestosillo y mételes en el cubilete Perrete, agítalo y luego haz que escupa los dados sobre la mesa. A continuación, ordena por tipo los resultados que hayas obtenido, y para cada grupo de dados realiza lo siguiente:



CARA EN BLANCO

Devuelve a tu carta de Apestosillo todos los dados con un resultado en blanco.



APESTOSILLO

Reparte sobre las cartas de Apestosillo de los contrincantes, y como quieras, todos los dados con un resultado de Apestosillo.

Recuerda que estás intentando quedarte sin dados para ganar la partida. Recibir dados hace que sea más difícil ganar. Puedes darle todos los dados a una misma persona o repartirlos como quieras.



HUESO

Pon sobre la carta de Hueso todos los dados con un resultado de Hueso. ¡Bravo, has logrado enterrar tus huesos! Los dados sobre la carta de Hueso quedan eliminados de la partida.



CHARCO DE BARRO

Pon sobre la carta de Charco todos los dados con un resultado de Charco de barro.

ESTA ES LA REGLA MÁS IMPORTANTE 🐾

En tu turno **DEBES** conseguir al menos un resultado de Charco de barro. Recuerda, ¡siempre que tires tus dados debes comprobar en primer lugar si has conseguido un Charco de barro! Si no has conseguido al menos uno, debes recoger **TODOS** los dados que haya sobre la carta de Charco y ponerlos sobre tu carta de Apestosillo, a no ser, claro está, que hayas tenido la suerte de que sobre esa carta no hubiera dado alguno. Si has obtenido al menos un Charco de barro, pon sobre la carta de Charco todos los dados con Charcos de barro que hayas conseguido en tu tirada.

Esto significa que cada vez que alguien obtenga al menos un Charco de barro en su tirada de dados, habrá más y más dados sobre la carta de Charco. ¡Ya puedes ir sacando Charcos en tus tiradas si no quieres llevártelos todos!

Después de haber jugado todos tus dados, tu turno finaliza y pasa a la persona sentada a tu izquierda. Esa persona deberá lanzar los dados que tenga sobre su carta de Apestosillo y jugarlos de la misma manera.

CÓMO GANAR

¡Gana la partida quien, al final de su turno, logre quedarse sin dados sobre su carta de Apestosillo!

¡DALE LA VUELTA A ESTE REGLAMENTO PARA VER UN PAR DE TURNOS DE EJEMPLO!

EJEMPLOS

Vamos a ver un par de turnos de ejemplo.

EJEMPLO 1

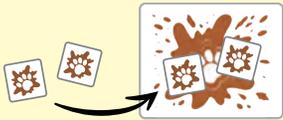
Es tu turno y tienes 6 dados sobre tu carta de Apestosillo.



Tiras los dados y sacas el siguiente resultado:

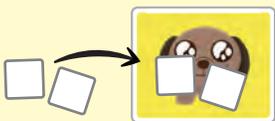


Pones los 2 dados con Charcos de barro sobre la carta de Charco.



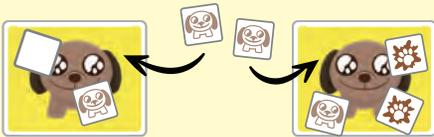
Como has conseguido al menos un Charco de barro no tienes que quedarte con los dados que hay sobre la carta de Charco. ¡Menos mal!

Pones los 2 dados con caras en blanco sobre tu carta de Apestosillo.



Tu carta de Apestosillo

Los 2 dados que quedan son dados de Apestosillo. Tras pensarlo un poco decides ponerlos sobre las cartas de Apestosillo de tus contrincantes de la siguiente manera: 1 dado para la personita de tu izquierda y 1 dado para la personita de tu derecha.



Carta de Apestosillo de la personita de tu izquierda

Carta de Apestosillo de la personita de tu derecha

Se acabó tu turno y le toca a la persona sentada a tu izquierda.

EJEMPLO 2

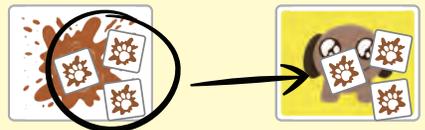
Es tu turno y solo tienes 3 dados sobre tu carta de Apestosillo.



Tiras los dados y sacas el siguiente resultado:

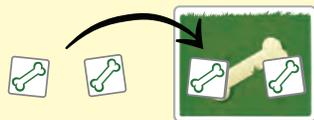


¡Oh, no! No has conseguido ningún Charco de barro y la carta de Charco tiene 3 dados. No te queda más remedio que tomar los 3 dados que hay sobre la carta de Charco y ponerlos sobre tu carta de Apestosillo.



Tu carta de Apestosillo

Pones los 2 Huesos sobre la carta de Hueso.



Esos huesos se quedarán enterrados para el resto de la partida.

Devuelves a tu carta de Apestosillo el dado con la cara en blanco.

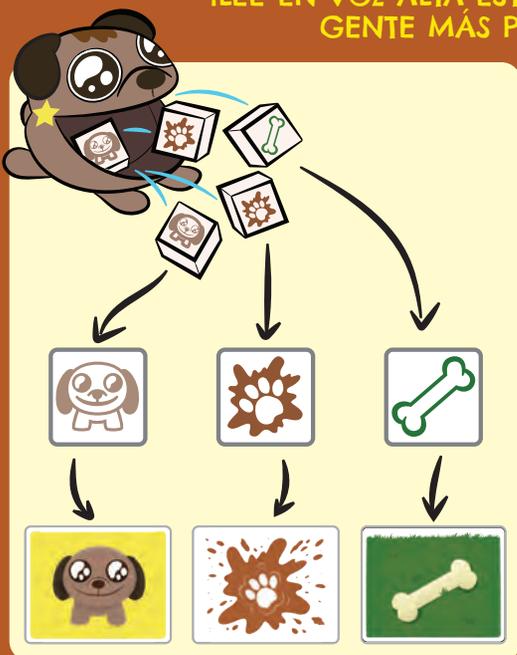


Tu carta de Apestosillo

Se acabó tu turno y le toca a la persona sentada a tu izquierda.

REGLAS PARA LOS PEQUES

¡LEE EN VOZ ALTA ESTAS REGLAS! ¡SON PARA LA GENTE MÁS PEQUE DE LA CASA!



¡Lee en voz alta estas reglas! ¡Son para la gente más peque de la casa!

Empezamos con un montón de dados y tienes que perderlos todos para ganar la partida. ¿Cómo podemos quedarnos sin dados?

¡Pues tirándolos! Y lo vamos a hacer por turnos. Cuando te toque, pon todos los dados dentro de Apestosillo, el pequeño perrete. Luego le das un buen meneo a Apestosillo, ¡y le aprietas las estrellas de sus mejillas para que escupa tus dados!

Después de tirar los dados miras lo que has sacado, y si el dado tiene un dibujito deberás ponerlo en las cartas que tengan ese mismo dibujo.

¡Pero cuidado! Al perrete Apestosillo le encantan los charcos y tienes que conseguir al menos uno en tus dados. Si no lo haces deberás poner en tu carta de Apestosillo **TODOS** los dados que haya en la carta con el dibujo del Charco. ¡Y empezará a oler fatal! Antes de terminar, no olvides poner en la carta de tu Apestosillo todos los dados sin dibujitos. Si consigues quedarte sin dados en la carta de tu Apestosillo, ¡ganas la partida!