



UN JUEGO  
DE MEMORIA  
VISUAL

# ONE PIECE

¡BUSCA LAS PAREJAS!

# CONTENIDO DEL JUEGO



**10 Cartas de Misión  
Fácil**



**10 Cartas de Misión  
Avanzada**



**20 Cartas de Recuerdo  
Fácil**



**30 Cartas de Recuerdo  
Avanzado**

## **MODOS DE JUEGO**

Para 2 a 8 jugadores, cada uno jugando por sí mismo o en equipos. Hay dos niveles de dificultad:

- **Fácil:** 20 cartas para memorizar, 2 cartas de Recuerdo para encontrar por Misión.
- **Avanzado:** 30 cartas para memorizar, 3 cartas de Recuerdo para encontrar por Misión.

## **REGLAS DORADAS**

- Las cartas de Recuerdo que se han ganado deben permanecer boca arriba para que todos los demás jugadores puedan verlas y para evitar que los jugadores busquen cartas que ya se han ganado.
- Descarta las cartas de Misión completadas una vez que todas las cartas de Recuerdo correspondientes hayan sido ganadas.

# **CONFIGURACIÓN DEL JUEGO (Modo Fácil)**

- Toma las cartas de Recuerdo azules, mézclalas y luego colócalas en 4 líneas boca abajo en el centro de la mesa (1).
- Coloca las cartas de Misión azules a un lado en una pila que será el mazo (2).
- Una vez que las cartas estén dispuestas y todos los jugadores estén presentes, voltea las cartas de Recuerdo para que queden boca arriba durante 60 segundos, para que cada jugador pueda intentar memorizarlas.
- Luego, vuévelas a colocar boca abajo.

# CONFIGURACIÓN DEL JUEGO (Modo Fácil)

1



2



# TOMAR UN TURNO (Modo Fácil)

El jugador saca una carta de Misión de la parte superior del mazo y descubre el personaje que tiene que encontrar. Tienen 15 segundos para recordar dónde está y revelar 1 (o 2) cartas de Recuerdo correspondientes a su misión.



Si falla, el jugador vuelve a colocar las cartas de Recuerdo boca abajo y pone la carta de Misión en la parte inferior del mazo. No gana ninguna carta.

Si la primera carta de Recuerdo que voltea corresponde a la misión, puede elegir **detenerse** o **continuar** su turno.

## **Stop**

Si se detiene, gana la carta, la coloca boca arriba frente a los demás jugadores y pone la carta de Misión en la parte inferior del mazo (si aún hay otra carta de Recuerdo correspondiente por encontrar, de lo contrario, la descarta). Es el turno del siguiente jugador.

## **Continuar**

El jugador puede intentar encontrar la segunda carta coincidente.

- Si tienen éxito, pone ambas cartas que ha ganado boca arriba frente a sí mismo y descarta la carta de Misión.
- Si falla, no gana ninguna carta. Debe volver a colocar boca abajo ambas cartas de Recuerdo que ha volteado durante su turno y poner la carta de Misión en la parte inferior del mazo. Es el turno del siguiente jugador.

# **CONFIGURACIÓN DEL JUEGO (Modo Avanzado)**

- Toma las cartas de Recuerdo verdes, mézclalas y colócalas en 5 líneas boca abajo en el centro de la mesa (3).
- Coloca las cartas de Misión verdes a un lado en una pila que será el mazo (4).
- Una vez que las cartas estén dispuestas y todos los jugadores estén presentes, voltea las cartas de Recuerdo para que queden boca arriba durante 60 segundos para que cada jugador pueda intentar memorizarlas. Luego, vuévelas a colocar boca abajo.

# CONFIGURACIÓN DEL JUEGO (Modo Avanzado)

3



4



## **TOMAR UN TURNO (Modo Avanzado)**

La toma de turnos es idéntica al modo Fácil con las siguientes diferencias:

- Hay 30 cartas para memorizar (en lugar de 20 en el modo Fácil).
- Hay 3 cartas de Recuerdo que encontrar por Misión (en lugar de 2 en el modo Fácil).
- Cuando un jugador saca una carta de Misión, tiene 20 segundos para recordar y revelar dónde están las cartas de Recuerdo (en lugar de 15 segundos en el modo Fácil).

Al igual que en el modo Fácil, los jugadores pueden detenerse después de encontrar una carta coincidente y ganar la carta, o elegir continuar buscando las otras cartas de Recuerdo coincidentes.

Si fallan al intentar encontrar la primera, segunda o tercera carta de Recuerdo, no ganan ninguna de ellas. Todas deben ser vueltas a colocar boca abajo en la mesa, y la carta de Misión debe ponerse en la parte inferior del mazo.

**Nota:** Recuerda dejar las cartas que has ganado boca arriba para que los otros jugadores las vean, y descartar las cartas de Misión cuando las Misiones se hayan completado.

**Ejemplo (ilustración en la página opuesta):**

El jugador ha sacado la Misión "Encuentra a Sanji y sus objetos".

Revela dos cartas coincidentes y decide intentar por la tercera y ganar tres cartas de una vez.

Desafortunadamente, se equivoca: ¡así que no gana ninguna carta!





# OBJETIVO DE LA MISIÓN Modo Avanzado

LUFFY y sus objetos:



ZORO y sus objetos:



NAMI y sus objetos:



USUFF y sus objetos:



SANJI y sus objetos:



CHOPPER y sus objetos:



ROBIN y sus objetos:



FRANKY y sus objetos:



BROOK y sus objetos:



JINBEI y sus objetos:



# **FIN DEL JUEGO**

## **(Modos Fácil y Avanzado)**

Cuando todas las cartas de Recuerdo han sido encontradas y ganadas, el jugador con más cartas gana ¡BUSCA LAS PAREJAS!





Editado por:  
Topi Games,  
9 rue Pasteur, 94130  
NOGENT-SUR-MARNE, FRANCIA  
[contact@topi-games.com](mailto:contact@topi-games.com)

# ONE PIECE

¡BUSCA LAS PAREJAS!



©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation