

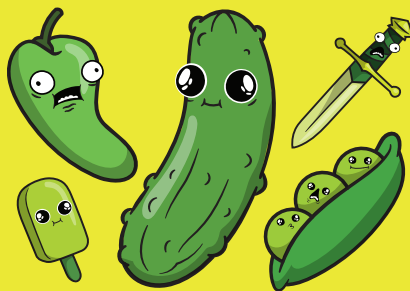
QUE TE PILLO, PEPINILLO

REGLAS

2-6 participantes | 15 min | Edad 7+

Contenido:

- 1 pepinillo
- 1 plato
- 1 frasco de pepinillos
- 60 cartas



¡EH, TÚ!

¡NO LEAS ESTE REGLAMENTO!

NO HAY PEOR FORMA DE APRENDER A JUGAR A UN JUEGO QUE PONERSE A LEER. MEJOR MIRA NUESTRO VIDEOTUTORIAL:



WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/PICKLEGRAB/HOW

¿De qué va esto?

Los participantes revelan cartas por turnos y las dejan en su zona de juego. Si en tu carta sale un pepinillo, ¡intenta agarrar el Pepinillo antes de que los demás quiten el Plato! Si tardas demasiado, perderás cartas (mal asunto). ¡Al final, quien tenga más cartas gana la partida!

Preparación

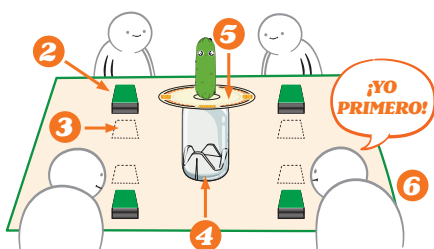
- 1 Sacas **todo** el contenido del **Frasco de pepinillos**, excepto el inserto transparente del fondo (está pegado).



- 2 Baraja las **60 cartas** y repártelas **bocabajo**, de manera que todos los participantes tengan el mismo número de cartas. Estas cartas son tu **mazo seguro**.

Puedes mantener tu mazo seguro en la mano o dejarlo en la mesa (lo que te resulte más cómodo para revelar cartas rápidamente).

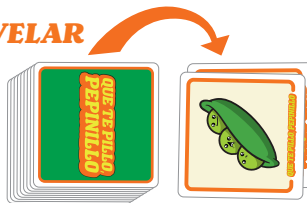
- 3 Deja sitio en tu zona de juego para tu **mazo descubierto**.
- 4 Coloca el Frasco de pepinillos en el centro de la mesa, con la abertura hacia arriba.
- 5 Coloca el **Plato** encima del Frasco de pepinillos y el **Pepinillo** encima del Plato, en posición vertical.
- 6 Elegid al participante inicial.



Revelar cartas

Empezando por el participante inicial y continuando en sentido horario, cada participante revela la carta superior de su mazo seguro y la deja **bocarriba** sobre su mazo descubierto. El siguiente participante (el de tu izquierda) puede revelar una carta de su mazo seguro en cuanto tú termines de revelar la tuya.

REVELAR



¡NO MIRES ANTES DE REVELAR!

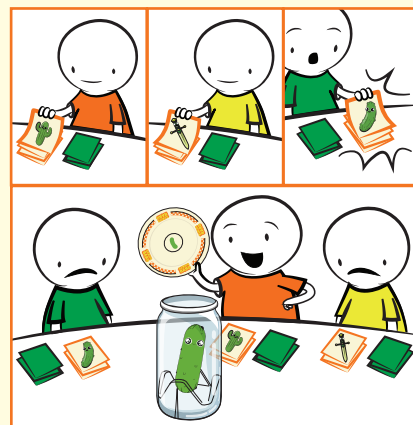
Al revelar la carta superior de tu mazo seguro, no la gires hacia ti. Así no verás la carta antes que los demás participantes.

Recuerda: si te parece que haces trampas, haces trampas.

Si en la carta que revelas hay un pepinillo, te conviertes en el **Robapepinillos**. Ahora tu objetivo es agarrar el Pepinillo que está encima del Plato.

Al mismo tiempo, todos los demás participantes ahora van en tu contra. Su objetivo es **agarrar y retirar** el Plato. Si lo consiguen, ¡el Pepinillo caerá dentro del Frasco y ya no lo podrás pillar!

POR EJEMPLO:



¡NO PILLES LO QUE NO DEBES!

Si no eres el Robapepinillos, no pilles el Pepinillo. ¡De lo contrario, el Robapepinillos gana!

Las cartas

Cada carta contiene el dibujo de un pepinillo o de otra cosa.



PEPINILLO

OTRAS COSAS

Sigue por el otro lado

¡Éxito!

Si eres el Robapepinillos y consigues agarrar el Pepinillo, todos los demás participantes te entregan su mazo descubierto; coloca esas cartas debajo de tu mazo seguro, **bocabajo**. Si no lo consigues, es el participante que haya conseguido agarrar y retirar el Plato quien se queda con todos los mazos descubiertos.

Vuelve a colocar en su sitio el Frasco, el Plato y el Pepinillo. El participante que haya obtenido los mazos descubiertos de los demás revela la primera carta de su mazo seguro para reanudar la partida.



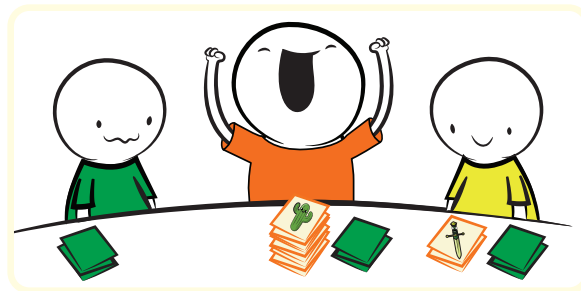
Dos cosas más...

- ¡No agarres el Pepinillo ni el Plato antes de que se revele un pepinillo! Si lo haces, como penalización, debes descartar la primera carta de tu mazo seguro y retirarla de la partida de forma permanente.
- Si el Pepinillo se cae de la mesa, nadie obtiene cartas. Vuelve a colocar en su sitio el Frasco, el Plato y el Pepinillo y reanuda la partida.

Victoria

La partida termina cuando algún participante tenga que revelar una carta de su mazo seguro, pero ya no le queden cartas.

En ese momento, cada participante suma las cartas de su mazo seguro y su mazo descubierto. ¡Quien tenga más cartas gana!



¡YA ESTÁ! ¡A JUGAR!

(Pero si la partida termina en EMPATE, lee esto).

Si al final de la partida hay dos participantes con el mismo número de cartas, toma las 60 cartas y barájalas. Vuelve a colocar en su sitio el Frasco, el Plato y el Pepinillo. Después, los dos participantes se turnan para revelar cartas del mazo, de una en una.

En cuanto salga un pepinillo, ¡el primero de los dos participantes empatados que agarre el Pepinillo gana la partida! Si alguno de los dos toca el Pepinillo o el Plato antes de que se revele un pepinillo, dicho participante pierde la partida inmediatamente.