

! CASOS ESPECIALES

1. He empezado poniendo una carta, pero nadie quiere conectar.

→ Descarta esa carta y roba una nueva. El turno pasa a otro jugador.

2. Dos jugadores tardan demasiado en decir «1, 2, 3».

→ Jumo es un juego de rapidez. Si ves que los jugadores tardan más de la cuenta, tú mismo puedes contar hasta 3 para que continúen.

Juego una carta que indica «con L» (o cualquier otra letra).

→ Conecta con una palabra relacionada que empiece por esa letra.

P.ej.: Perro + «con L» = Labrador

JUMOX



De 3 a 8 jugadores

10 a 15 minutos

← Las reglas en 1 min

PREPARACIÓN

1. Barajad las cartas y repartid 5 a cada jugador.

2. Colocad el resto de cartas en el centro de la mesa.

DESARROLLO

*Jumo es un juego de rapidez. El objetivo es ser **el primero en deshacerse de todas sus cartas.***

Cada jugador puede coger sus 5 cartas en la mano o colocarlas sobre la mesa delante de él.



¡Empieza el juego!

Cualquier jugador puede comenzar la partida.

1. Coloca una de tus cartas en el centro de la mesa y lee una de las dos palabras en voz alta. *P. ej.: Mateo coloca la carta y dice «mar».*

2. Los demás jugadores buscan rápidamente entre sus cartas una palabra que conecte con la anunciada en voz alta. El más rápido coloca su carta y la dice en voz alta, completando la conexión. *P. ej.: Eva coloca la carta y dice «transporte».*

¡DISFRUTA DE JUMO!

¿TE HA GUSTADO?

No dudes en dejarnos una reseña en Internet o escribirnos un mensajito de amor a contacto@jumojuego.es

¡Siempre nos hace ilusión!

También puedes publicar una foto en Instagram y etiquetar a [@jumo.juego](https://www.instagram.com/jumo.juego). ¡Te enviaremos una pequeña sorpresa para agradecértelo! BESOS

¡ESCANÉAME PARA UNA SORPRESA!



3. Los dos jugadores cuentan «1, 2, 3» y dicen al mismo tiempo una palabra que conecte las dos palabras.

P. ej.: Mateo y Eva dicen: «¡1, 2, 3... barco!»

Si dicen la misma palabra:

→ Las 2 cartas se descartan.

✓ Ahora solo les quedan 4 cartas.

Si no dicen la misma palabra:

→ Las dos cartas se descartan.

✗ Cada uno roba 1 carta.

4. **Siguiente turno.** Cualquier otro jugador puede empezar y el juego continúa.

➖ Los dos jugadores que acaban de jugar no pueden empezar la siguiente conexión. Pueden completarla, pero no empezarla.

FIN DE LA RONDA

El primer jugador que se deshaga de todas sus cartas gana la ronda.

Pero no es el único en ganar: el último jugador que logró conectar con el ganador en su última carta también gana la ronda. Este último se deshace igualmente de todas sus cartas.

Los demás jugadores reciben tantas penalizaciones como cartas les queden **en la mano**.

Anotad las penalizaciones en un papel y empezad una nueva ronda.

Después de 4 rondas, el jugador con menos penalizaciones gana la partida.

SUPERPODERES

Estas cartas pueden jugarse como cartas normales o como cartas especiales:



AMARILLO = SÉ LO QUE VAN A DECIR

¿Cuándo puedo usarla?

Justo después del «1, 2,

3», coloca tu carta amarilla por sorpresa diciendo una palabra **al mismo tiempo** que los dos jugadores.

Si los 3 decís la misma

palabra → ¡Bravo! Descarta tu carta amarilla y los otros dos jugadores roban 1 carta cada uno.

Si fallas, o si los 2 jugadores no dicen la misma palabra →

Descarta tu carta amarilla y roba 2 cartas. Los otros dos jugadores roban 1 carta cada uno si no han conectado.



ROJO = SE VAN A EQUIVAR

¿Cuándo puedo usarla?

Coloca tu carta roja **justo antes** de que dos jugadores cuenten «1, 2, 3».

Si los 2 jugadores no dicen la misma palabra → Bien jugado, descarta tu carta roja y los otros dos jugadores roban 1 carta cada uno.

Si dicen la misma palabra → Descarta tu carta roja y roba 2 cartas.

Aclaración: varios jugadores pueden jugar una carta especial al mismo tiempo.