

Un juego puede ser jugado de tres maneras:

1. Jugar una determinada cantidad de manos.
2. Juega por un periodo específico de tiempo.
3. Jugar a permanecer en el juego y no llegar a 100 puntos. El jugador que alcanza los 100 puntos, está fuera del juego. El último en quedar en juego es el ganador. Pueden optar por jugar a 200, o cualquier otro número de puntos.

PARA JUGADORES MÁS CHICOS

Cuando se juega con niños pequeños, se dejan las dos cartas de los extremos boca arriba, las dos interiores quedan sin poder verse y boca abajo. Sólo las cartas que están boca abajo pueden ser cambiadas con una tarjeta de intercambio. Todas las demás reglas del juego son las mismas.



QUE SE DIVIERTAN!



HECHO UN URUGUAY

ERIZO



HECHO UN URUGUAY

ERIZO



CONTENIDO: 67 cartas

OBJETIVO:

Obtener la menor puntuación posible al final del juego.

PREPARACIÓN:

Barajar bien el mazo y repartir cuatro cartas boca abajo a cada uno de los participantes, colocando el mazo restante en el centro de la mesa boca abajo, dejando boca arriba la primer carta de este mazo al costado del mismo, si ésta es una carta especial se coloca nuevamente en el mazo y se da vuelta un nueva carta. Cada jugador coloca sus cuatro cartas boca abajo en fila SIN mirarlas frente a él.

JUEGO:

Al comienzo del juego y por **ÚNICA** vez, los jugadores miran las dos cartas de los extremos de su fila y las vuelven a poner boca abajo, tratando de recordar cuáles son.

Comienza quien está a la derecha del jugador que repartió, continuando siempre hacia el mismo lado.

En cada turno, el jugador debe tomar una carta del mazo o del pozo de descarte, pudiendo:

1. Reemplazar una de sus cuatro cartas, colocándola boca abajo en el mismo lugar que la reemplazada. La carta sustituida se coloca boca arriba en el pozo.
2. Devolver la carta al pozo si ésta no le sirve.
3. En caso de ser una carta especial, se debe dejar boca arriba en el pozo y hacer uso del poder de la misma.

Para tomar las mejores decisiones es importante recordar las cartas que se vieron, de esta manera uno evita descartarse de las cartas bajas. Si el mazo se agota, se baraja la pila de descarte y continúa el juego.

CARTAS ESPECIALES:

Te ayudarán durante el juego a obtener el menor puntaje posible, sólo tienen valor cuando se sacan del mazo y no de las cuatro cartas de cada jugador.

Lupa:

Permite, a quien la saca, ver una de las cuatro cartas que están boca abajo. No se descarta de ninguna carta, sólo mira. Deja la lupa en el pozo boca arriba y continúa el próximo jugador.



Intercambio:

Puede cambiar una de sus cartas por otra de cualquier jugador, este intercambio es opcional. Luego del cambio se deja la carta en el pozo y continúa el próximo jugador.



Toma dos:

Se debe poner esta carta en el pozo dando la posibilidad de jugar hasta dos turnos, es decir que el jugador toma una nueva carta del mazo y si le sirve para usarla (sea carta especial o no) realiza la acción correspondiente y termina su turno. Si no le sirve, la deja en el pozo y toma una nueva carta.



FINAL DE LA MANO:

Cuando un jugador piensa que tiene una puntuación baja, puede terminar la mano, al final de su turno, golpeando **SUAVEMENTE** sobre la mesa y diciendo **"ERIZO"**.

Los demás jugadores tienen un turno más cada uno, continuando con el orden y las reglas.

Al llegar el turno al jugador que dijo **"ERIZO"**, cada jugador da vuelta sus cartas. Si alguno tiene cartas especiales, debe cambiarlas por otras del mazo, si le toca una especial vuelve a sacar otra.

Cada jugador suma los valores de sus cartas, siendo ésta la puntuación que obtiene cada uno, sumándose a los puntos a realizarse en las posteriores jugadas. Recuerden que se busca siempre la menor puntuación posible.

SIGUIENTE MANO:

Se recogen todas las cartas, se barajan y reparte el siguiente jugador.

FINAL DEL JUEGO:

El jugador con la puntuación más baja al final del juego es el ganador.