

ÑANDÚ

OBJETIVO:

En cada ronda, los jugadores tienen que intercambiar cartas para conseguir 8 objetos iguales (por ejemplo 8 tréboles) y hacer la señal del ÑANDÚ antes que el resto para ganar, o si alguien ya hizo la señal, imitarlo a tiempo para no perder.

El juego puede terminar de 2 formas:

porque alguien gana o porque alguien pierde. Siempre se juega igual, pero algunas cosas varían según el número de jugadores (ver final de partida).

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

Seleccioná tantos objetos como jugadores en la mesa, tomá las 8 cartas correspondientes a cada objeto elegido. El resto de las cartas no van a usarse en esta partida.

Barajá las cartas seleccionadas y repartí 8 cartas a cada persona que juegue.

Para los más inquietos, sugerimos jugar parados como el ÑANDÚ

EjemPlo para 4 jugadores:



VELOCIDAD Y ADRENALINA

¿PODRÁS PARAR DE JUGAR?

DESARROLLO DEL JUEGO:

La duración del juego es un número indeterminado de rondas: cada una comienza cuando toda las personas tienen sus 8 cartas en la mano, y termina cuando la última persona se da cuenta que el resto está haciendo la señal del ÑANDÚ.

Durante una ronda no hay turnos, todas las personas intercambian sus cartas simultáneamente buscando completar 8 con el mismo objeto.

Una vez iniciada la ronda cada persona empieza a ofrecer a viva voz cartas para intercambiar. Tiene que decir el número de cartas para intercambiar, pero nunca el objeto que ofrece.

CÓMO INTERCAMBIAR CARTAS:

Se puede intercambiar cualquier número de cartas con cualquier persona de la mesa. El intercambio es directo: "te doy mis cartas, me das las tuyas". Para que el intercambio se pueda dar hay dos restricciones:

- ▣ que las dos personas intercambien el **mismo número de cartas**.
- ▣ que las cartas que cada persona ofrece sean del **mismo objeto**.

Intercambio correcto

| | |
|----------------------|------------------------|
| Cambio 3 | Cambio 3 tréboles |
| Cambio 3 | Cambio 2 insectos |
| Cambian el mismo n° | Cambian diferentes n° |
| Nadie dice el objeto | Nombran el objeto |

FINAL DE LA RONDA:

El intercambio termina inmediatamente después que alguien completa 8 objetos iguales en la mano. Este jugador, tiene que hacer silencio, levantar la mano y manteniéndola pegada a su cuerpo, hacer la señal del ÑANDÚ.



Nada más. El resto de las personas que están jugando, deberán darse cuenta que esa persona ya completó sus 8 cartas y tendrán que dejar de intercambiar e imitarla haciendo silencio y la señal. La última persona en darse cuenta pierde esa ronda.

Cuando finaliza la ronda se anota quién ganó y quién perdió.

Aclaración: una vez que una persona haga la señal del ÑANDÚ será la ganadora, el resto, para no perder, debe imitarla lo más rápido posible.

SEÑAL DEL ÑANDÚ

Final de la partida: El juego termina cuando una persona alcanza el número de victorias o derrotas acordadas.

Sugerimos esta tabla:

| | | | |
|---------------------|-------|-------|--------|
| Jugadores | 4 - 5 | 6 - 7 | 8 - 10 |
| Victorias/ Derrotas | 5 | 3 | 1 |

● Si sos la primera persona en conseguir 8 cartas iguales y hacés la **señal del ÑANDÚ**, ganás una ronda. Si ganás la cantidad de veces pautadas, ganás el juego por ser el ÑANDÚ más rápido.

● Si sos la última persona en hacer la señal, perdés la ronda. Si perdés la cantidad de veces pautadas, perdés el juego por ser el ÑANDÚ más lento, haciendo a todas las otras personas ganadoras.

En cualquiera de las dos situaciones el juego se da por terminado.

En partidas de 8 a 10 jugadores se juegan rondas únicas.

.VARIANTE:

Esta variante está pensada para los ÑANDÚES más experimentados. Todo transcurre casi igual a la versión original, con las siguientes diferencias:

- El número de jugadores es de 5 a 8.
- El objetivo en este caso, es llegar a 4 victorias juntando diferentes objetos en cada ronda.

El jugador que anota, deberá especificar el objeto que juntó el ganador. Solo se juega a ganar.



● Ninguna persona puede repetir objetos en su lista, o sea que para ganar una ronda no puede juntar los objetos con los que ganó una ronda anterior.

● La penalización por salir último, es perder el turno la ronda siguiente.

● Al finalizar la primera ronda se quita del juego el grupo de 8 objetos que esté completo. La persona que haya hecho la **señal del ÑANDÚ** en último lugar, perderá el turno la ronda siguiente.

Un juego diseñado y desarrollado por Habichuelas y Juegos Errantes



HECHO EN URUGUAY
www.habichuelas.com.uy



ÑANDÚ

A partir de la segunda ronda y durante todo el juego, siempre habrá una persona fuera de la ronda. Alguien vuelve al juego porque cumplió su turno afuera, y alguien sale porque acaba de perder. **Las cartas descartadas en la primera ronda no vuelven a jugar, ni tampoco se retiran nuevas cartas.** Esta variante hace que el tiempo de juego sea más largo.

Para disfrutar con amigos y toda la familia



REGLAMENTO



INTRODUCCIÓN:

El ñandú es una de las aves más grandes de Sudamérica, no vuela, pero tiene la capacidad de correr a gran velocidad. Su dieta consiste en frutos, semillas, hierbas, insectos y pequeños reptiles. Este hermoso animal suele vivir en grupo, así que preparete con tu familia y amigos para vivir la experiencia del **ÑANDÚ**. Intentá conseguir rápidamente tu ración diaria para ser el ñandú ganador o, por lo menos, no ser el más lento de tu grupo. Deberás realizar una búsqueda incansable e intercambiar con los demás ñandúes para conseguir el alimento que buscás.

CONTENIDO:

- 80 cartas (8 cartas de 10 objetos diferentes)
- 1 reglamento



HECHO EN URUGUAY

¿PODRÁS PARAR DE JUGAR?