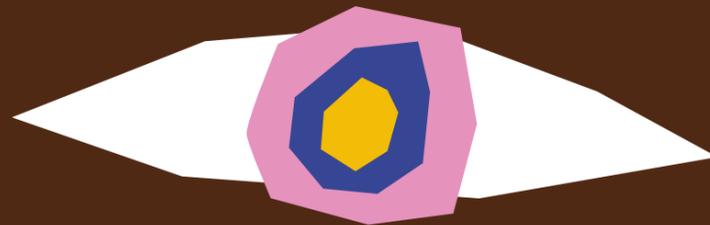


¿CÓMO SE JUEGA?

VILLA



PANUITANO



Hecho en Uruguay

Contenido

50 cartas
Instructivo

Érase una noche temblorosa, junto a un pantano que olía a caramelo quemado, donde diez monstruos despistados se reunieron para celebrar la “Noche del Sustito Olvidadizo”. Habían llegado entusiasmados, pero pronto descubrieron que ninguno recordaba su propio nombre. Para no quedarse anónimos toda la eternidad, decidieron bautizarse de nuevo. Cada vez que alguien elegía su nuevo nombre, los demás lo repetían cantando y bailando.



Juego ¿Y VOS QUIÉN ERAS?



Objetivo

Ganar la mayor cantidad de cartas

Preparación

Barajar bien las cartas y colocarlas boca abajo en el centro de la mesa. El jugador que haga la risa más monstruosa comienza el juego.

Desarrollo

El primer jugador da vuelta la primera carta, le da un nombre e inicia así el mazo monstruoso. Continúa el jugador de la izquierda dando vuelta una nueva carta, de modo que todos puedan verla al mismo tiempo, y nombra al nuevo monstruo que aparece. Si es un monstruo que ya había salido, todos deberán recordar su nombre y gritarlo al mismo tiempo. El primero en hacerlo correctamente se llevará el mazo de monstruos a su área de juego. Si nadie consigue recordar el nombre, el jugador que sacó la carta le pondrá uno nuevo,

continuando por turnos de igual manera. Si es difícil determinar quién gritó primero, la carta queda en el mazo monstruoso y el juego continúa normalmente.

Final del juego

El juego termina cuando se acaban las cartas del mazo. Cada jugador cuenta la cantidad de monstruos que logró juntar, y quien tenga más será el ganador.

Penalización

Si un jugador grita el nombre equivocado, deberá devolver una de sus cartas al mazo monstruoso. Si no tiene cartas, deberá dar tres vueltas alrededor de la mesa.

VARIANTE

En vez de nombrar los monstruos, darle un sonido diferente a cada uno. El juego se desarrolla de la misma forma.



Juego REENCUENTRO EN LA VILLA

Se separan la cantidad de monstruos diferentes como jugadores haya en la mesa, y las 5 cartas iguales de cada uno. El resto del mazo no se usa en esta partida.

Objetivo

Juntar los 5 monstruos iguales.

Preparación

Barajar bien las cartas y repartir 5 a cada jugador.

Desarrollo

Todos a la vez, elegimos la carta que queremos intercambiar y la colocamos boca abajo en nuestra área de juego. Gritando Grrr, se la pasamos al jugador de la derecha. Cuando un jugador consiga sus 5 monstruos iguales, deberá hacer un ruido monstruoso y golpear el centro de la mesa. Todos los demás jugadores deberán imitarlo y el último en hacerlo será el que pierda la ronda. Se juega la cantidad de rondas acordadas.



Juego MEMORIA MONSTRUOSA

Objetivo

Ganar la mayor cantidad de monstruos posibles.

Preparación

Barajar bien las cartas y colocarlas boca abajo, formando un rectángulo de 5 x 10.

Desarrollo

Por turnos cada jugador podrá dar vuelta en el lugar 2 cartas, de forma que todos puedan verlas. Si son dos monstruos iguales, se los podrá llevar para su área de juego, dejándolos boca arriba. Si no lo son, volverá a dejarlas boca abajo en el mismo lugar. Si sale un monstruo que ya fue ganado, se deberá juntar los 3 restantes para poder ganarlo.

Variante para los más peques de la familia
Separar 10 pares y jugar con 20 cartas.

Juego RESCATE EN EL PANTANO

Objetivo

Ganar la mayor cantidad de cartas posibles.

Preparación

Baraja bien las cartas y colócalas boca abajo, esparcidas en el centro de la mesa. Ese será el "Pantano".

Comienza el "monstruo" más adulto.

Desarrollo

En tu turno, toma una carta del Pantano y colócala boca arriba en tu área de juego.

En ese momento tienes dos opciones:

1) Puedes tomar otra carta del Pantano y puede suceder que:

- Sea diferente a la que ya tienes: la dejas boca arriba al lado de tu otra carta. Puedes seguir arriesgándote robando más cartas, o puedes decidir parar.
- Sea igual a la carta que ya tienes: perderás automáticamente todos los monstruos de tu zona de juego (esas cartas van a un pozo común, lejos del Pantano).
- Sea igual a una o más cartas que tenga otro jugador: podrás robárselas y colocarlas en tu área de juego junto a la que acabas de sacar. En cualquiera de los tres casos, luego de terminar, continúa la ronda el próximo jugador.

2) Puedes parar, cediendo el turno al jugador de tu derecha, siguiendo la misma mecánica.

Cuando te toque jugar nuevamente, ganarás las cartas que pudiste conservar en tu área de juego, formando tu pozo ganador (colocarlo boca abajo), y volverás a empezar robando del Pantano.

Final del juego

Cuando no haya más cartas en el pantano, habrá terminado el juego, y quien haya rescatado más monstruos será ganador.

