



CONTENIDO

- 56 cartas de juego
- 1 campana
- 1 libro de reglas

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Cada jugador roba una carta en el orden del juego y la levanta. Tan pronto como las cartas descubiertas muestren 5 frutas de la misma clase, el primer jugador en tocar la campana gana todas las cartas descubiertas hasta ese momento. El objetivo del juego es ganar el mayor número posible de cartas.

PREPARACIÓN

Poner la campana en mitad de la mesa, en un paño o trozo de fieltro para proteger la mesa. Elegir el líder, será el encargado de mezclar las cartas y repartirlas al resto de jugadores, de una en una hasta que se acaben las mismas. Cada jugador las coloca bocabajo en una pila delante de él, sin mirarlas.

EL JUEGO

El jugador a la izquierda del líder empieza el juego. Cada jugador descubre la carta de arriba de su pila y la coloca bocarriba en la mesa. Esas cartas constituyen su pila de descartes. Cada carta se coloca en esta pila, de forma que cubra la carta colocada previamente y sólo la última carta colocada sea visible.

Descubriendo las cartas

Al descubrir las cartas hay que asegurarse que ningún jugador vea las cartas antes que los demás.

El jugador más rápido girando la carta será el primero en verla.

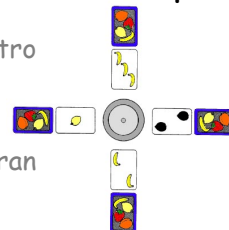


De 2 a 6 jugadores a partir de 6 años

¿Cuándo tocar la campana?

Cada jugador debe intentar tocar la campana el primero tan pronto como las cartas descubiertas muestren exactamente **5 frutas del mismo tipo**.

La situación del juego, con cuatro jugadores podría ser:



Las cartas descubiertas muestran exactamente 5 plátanos.

¡No puedes pensar mucho tiempo!

El primer jugador en tocar la campana cuando las cartas descubiertas muestren exactamente 5 frutas de la misma clase gana todas las cartas que hasta ese momento formen parte de las pilas de descarte. Toma las cartas y las coloca bocabajo debajo de su propia pila y empieza una nueva ronda girando la primera carta.

... ¡Adios! - Cuando a un jugador se le acaban las cartas de su pila queda eliminado del juego. Pero su pila de descartes permanece en la mesa hasta que alguien gane la ronda.

¡Lo siento! - Si un jugador toca la campana por error, es decir, cuando las cartas descubiertas no muestran cinco frutas de un mismo tipo, debe dar a cada uno de los otros jugadores una carta de su pila como penalización.

ÚLTIMA RONDA

El juego termina cuando quedan solo dos jugadores. Ellos continúan jugando hasta que uno de ellos gane una ronda. Hay una regla especial para esta situación: si un jugador se equivoca al tocar la campana, su oponente gana todas las cartas de las pilas de descarte y el juego termina.

Variante: Los jugadores pueden continuar jugando hasta que uno de ellos gane todas las cartas si así se acuerda al principio del juego.

VICTORIA

La persona que tenga el mayor número de cartas en su pila al final de la última ronda, será la ganadora.