

E



De 7 a 99 años



De 3 a 5 jugadores



Contenido: 240 cartas, 1 dado



Objetivo del juego: conseguir el máximo número de cartas.



Preparación del juego: al principio de la partida se decidirá:

- O bien una duración del juego (al final de esta duración, ganará el jugador que haya conseguido más cartas).
 - O bien el número de puntos que se deben conseguir para ganar la partida.
- Cada jugador recibe 5 cartas. El resto constituye el mazo.



Regla del juego: Empieza a jugar el jugador de mayor edad y será el juez durante este turno. Lanza el dado. En función del dibujo indicado en el dado, los restantes jugadores deberán prestarse a uno de estos 3 juegos:

Cara asociación: El juez da la vuelta a la primera carta del mazo.

Los jugadores deben asociar una carta de su juego con la carta a la que ha dado la vuelta el juez. Ej: la carta volteada por el juez es una vaca; los jugadores pueden asociar la vaca con la leche (producida por la vaca), el pato (otro animal de la granja) o también con un paisaje campestre. Cuando todos los jugadores han elegido su carta, la dejan delante de ellos mismos y por turnos, en el sentido de las agujas de reloj, explican al líder el juego de asociación que han hecho. Por supuesto, entre las cartas que el jugador tiene en la mano, no siempre es fácil hacer una asociación. Es el juez el que decide, de forma arbitraria, la asociación más pertinente. Entonces el juez da la carta que había volteado al jugador ganador, que la deja a un lado ya que representa un punto ganado. Cada jugador vuelve a dejar bajo el mazo la carta utilizada y coge una nueva para tener siempre 5 cartas en la mano. Luego deberá lanzar el dado el jugador siguiente, de modo que se convertirá en el juez.





Cara historia: El juez da la vuelta a la primera carta del mazo. Los jugadores seleccionan 2 cartas de su juego para crear una historia con aquella carta volteada por el juez. Cuando todos los jugadores han elegido sus cartas, las dejan delante de ellos mismos y por turnos, en el sentido de las agujas del reloj, cuentan la historia que han inventado. Ejemplo: hago un globo con el chicle de sabor a cóctel de frutas y cuando explota hace "cua-cua" como un pato.

El juez decide, de forma arbitraria, cual es la mejor historia. Entonces le da la carta volteada del mazo al jugador ganador, que la deja a un lado ya que representa un punto ganado.

Todos los jugadores vuelven a poner debajo del mazo las cartas que han utilizado y cogen cartas nuevas para tener siempre 5 cartas en la mano. Luego tira el dado el jugador siguiente, que se convierte en el juez.



Cara retrato chino:

Cada jugador elige en su juego la carta que mejor podría representarle a sí mismo. Luego la deja delante, boca abajo. Cuando todo el mundo ha puesto su carta en la mesa, se mezclan todas las cartas, el juez las coge y las mira. Entonces tiene que devolver a cada jugador una de las cartas que tiene en la mano, y luego justificar su elección, explicando por qué piensa que tal jugador ha seleccionado tal carta.

El juez gana cada carta que ha atribuido a la persona correcta.

Las personas a las que el juez ha encontrado roban ellas también una carta (éstas se pueden robar debajo del montón si el animador ha reconocido a todas las personas).

Las cartas en cuya adjudicación se equivoca el juez se colocan debajo del mazo y los jugadores cogen cartas nuevas para tener siempre 5 cartas en la mano.

Luego le toca lanzar el dado al jugador siguiente, que se convierte en el juez

¿Quién gana? El jugador que consiga más cartas.