

EMELY + LUKAS BRAND

POLILLA TRAMPOSA



DREI
MAG*ER
SPIELE

DEVIR *Quir*

L'ARNA
TRAMPOSA

A TRACA
BATOTEIRA



POLILLA TRAMPOSA

ES

Autores: **Emely y Lukas Brand**
Ilustraciones y diseño gráfico: **Rolf Vogt**
Edición: **Claudia Geigenmüller**
Número de jugadores: **3 a 5**
Edad: **a partir de 7 años**
Duración de la partida: **15 a 25 minutos**

Componentes

- 72 cartas:
 - 20 cartas de acción (5 de cada: araña, mosquito, cucaracha, hormiga)
 - 43 cartas de número
 - 8 polillas tramposas
 - 1 chinche guardián
- Reglamento



Polilla tramposa



Chinche guardián



Cartas de número



Cartas de acción

Objetivo del juego

Normalmente en los juegos no se permite hacer trampas. ¡Pero en este juego sí se puede! Tu objetivo es ser el primer jugador en deshacerte de todas tus cartas y para ello tendrás que ser hábil haciendo trampas y astuto descartando tus cartas.

Preparativos

El jugador de más edad recibe el chinche guardián y lo coloca boca arriba delante de él. Mezcla concienzudamente el resto de cartas y reparte ocho cartas boca abajo a cada jugador. Cada jugador toma en su mano las cartas que se le han repartido. Las cartas restantes se colocan boca abajo en una pila en el centro de la mesa. Se le da la vuelta a la carta superior de la pila y se coloca boca arriba al lado como pila de descartes. Si esa carta fuera una carta de acción, entonces su acción no se lleva a cabo. El valor de número sí se tiene en cuenta.

Desarrollo del juego

Los jugadores juegan por turnos. Empieza a jugar el jugador que tiene el chinche guardián. Cuando sea tu turno, juega una de las cartas de tu mano en la pila de descartes. Se tiene en cuenta lo siguiente: la carta que juegues debe ser un número **inmediatamente superior** o **inferior** que la carta que está en lo alto de la pila de descartes.

Ejemplo: Si la carta es un 2 entonces sólo podrías descartar un 1 ó un 3.

El 1 y el 5 son excepciones. Puedes jugar un 2 ó un 5 encima de un 1, y un 4 ó un 1 encima de un 5.

¿No tienes ninguna carta en tu mano que cumpla estas reglas? Entonces tienes que robar una carta de la pila. A continuación es el turno del siguiente jugador.

Hacer trampas

Puedes hacer desaparecer hábilmente cartas de una en una (sin que importe que sea una polilla tramposa, una carta de acción o una carta de número) por ejemplo, dejándolas caer debajo de la mesa, tirándolas por encima de tu hombro o escondiéndolas en tu manga... **¡Puedes hacer cualquier cosa que sea divertida!** Pero incluso para hacer trampas hay que seguir algunas reglas:

- La mano de cartas siempre se debe mantener sobre la mesa.
- No puedes hacer desaparecer más de una carta a la vez haciendo trampas.
- Si se atrapa a un jugador mientras hace trampas, no se pueden hacer trampas mientras esto se está resolviendo.
- No puedes hacer desaparecer la última carta de tu mano haciendo trampas.

Chinche guardián



Si tienes esta carta eres el chinche guardián de esta ronda. Básicamente juegas igual que el resto de jugadores, pero debes vigilar atentamente a todos los demás jugadores. Todos ellos intentarán hacer desaparecer las cartas sin que se vea. Como chinche guardián, siempre debes jugar honradamente y no tienes permitido hacer trampas. Si atrapas a otro jugador en el acto de hacer trampas, debes decir en voz alta: «¡Te pillé!».

¡Te pillé!

Si el jugador que tiene el chinche guardián te ha pillado mientras hacías trampas, la partida se interrumpe para resolver esto.

¿Has sido acusado justamente? Entonces debes devolver inmediatamente a tu mano la carta que querías hacer desaparecer y el jugador guardián te entrega una de sus cartas. También recibes la carta de chinche guardián. ¡A partir de ahora eres el nuevo guardián!

¿Has sido acusado injustamente? Entonces el guardián debe robar una carta de la pila y continúa siendo el guardián.

¡Los otros jugadores no se pueden denunciar entre sí!

Polilla tramposa



La descarada polilla tramposa **no** se puede jugar en la pila de descartes y **no** se puede dar a otro jugador. ¡La única forma de deshacerse de ella es siendo hábil al hacer trampas!

Excepción: El jugador que tiene el chinche guardián puede jugarla en la pila de descartes.

Consejo: ¡Intenta deshacerte de la polilla en el momento adecuado!

Cartas de acción

Se juegan de acuerdo a la regla habitual de descartes.



Araña

Después de jugar una araña puedes entregar **una de las cartas de tu mano** (pero no una polilla tramposa) a uno de los otros jugadores.



Mosquito

Cuando se juega un mosquito, todos (excepto el jugador activo) deben colocar su mano plana sobre la carta de mosquito lo más rápido que puedan. El jugador más lento (el último en colocar su mano) recibe una carta de la mano de todos los demás jugadores (pero no una polilla tramposa).



Cucaracha

Cuando se juega una cucaracha, **todos** los jugadores **a la vez** intentan colocar **una carta de número del mismo valor** encima de ella. Sólo el jugador que haya sido el más rápido podrá dejar su carta en la pila de descartes. Si nadie puede descartar una carta, entonces la partida continúa normalmente.



Hormiga

Cuando se juega una hormiga, todos los jugadores deben robar una carta de la pila excepto el jugador activo.

Cuando se agote la pila de cartas, se mezcla la pila de descartes y se coloca boca abajo para formar una nueva pila.

Fin de ronda

La ronda termina cuando un jugador se quede sin cartas en la mano.

Puntuación de la ronda

Cada carta de número vale un 1 punto negativo, cada carta de acción 5 puntos negativos y cada polilla mentirosa 10 puntos negativos.

En la siguiente ronda el jugador a la izquierda del jugador que empezó a jugar en la última ronda recibe el chinche guardián.

Fin de juego

Se juegan tantas rondas como jugadores.

Gana el jugador que tenga menos puntos negativos al final de la partida.

L'ARNA TRAMPOSA

CA

Autors: **Emely i Lukas Brand**
Il·lustracions i disseny gràfic: **Rolf Vogt**
Edició: **Claudia Geigenmüller**

Número de jugadors: **3 a 5**
Edat: **a partir de 7 anys**
Durada de la partida: **15 a 25 minuts**

Components

- 72 cartes:
 - 20 cartes d'acció (5 de cada: aranya, mosquit, panerola, formiga)
 - 43 cartes de número
 - 8 arnes tramposes
 - 1 xinxa guardiana
- Reglament



Arna
tramposa



Xinxa
guardiana



Cartes de
número



Cartes d'acció

Objectiu del joc

Normalment en els jocs no es permet fer trampes. Però en aquest joc sí que es pot! Es tracta de ser el primer jugador a desfer-se de totes les cartes i per a això us caldrà ser enginyosos a l'hora de descartar-vos-en i haureu de ser hàbils fent trampes.

Preparació

El jugador de més edat rep la xinx guardiana i la col·loca cap per amunt davant seu. A continuació, remena bé la resta de cartes i en reparteix vuit, cap per avall, a cada jugador. Els jugadors prenen les cartes corresponents i les restants es col·loquen cap per avall en una pila al centre de la taula. Doneu la volta a la carta superior de la pila i col·loqueu-la cap per amunt al costat, per començar a formar una pila de descart. Si aquesta carta és una carta d'acció, la seva acció no es duu a terme, però el valor de número sí que es té en compte.

La partida

Els jugadors juguen per torns. Comença a jugar el jugador que té la xinx guardiana. Quan sigui el vostre torn, jugueu una de les cartes de la mà a la pila de descart, tenint en compte que la carta jugada ha de ser un número **immediatament superior** o **inferior** al de la carta que hi ha dalt de la pila de descart.

Exemple: si la carta és un 2, llavors només podeu descartar-vos d'un 1 o un 3.

Ara bé, els números 1 i 5 són excepcions (perquè després del 5 ve l'1): sobre un 1 podeu jugar un 2 o un 5, i sobre un 5 podeu jugar un 4 o un 1.

No tens cap carta a la mà que compleixi aquestes regles? Llavors has de robar una carta de la pila i després el torn passa al següent jugador.

Fer trampes

Podeu fer desaparèixer les cartes hàbilment, d'una en una (no importa que sigui una ama tramposa, una carta d'acció o una carta de número), per exemple deixant-les caure sota la taula, tirant-les per sobre de l'espatlla o amagant-les a la màniga... **Podeu fer qualsevol cosa que sigui divertida!** Però fins i tot per fer trampes cal seguir algunes regles:

- La mà de cartes sempre s'ha de mantenir sobre la taula.
- No podeu fer desaparèixer més d'una carta alhora quan feu trampes.
- Si enxampeu un jugador mentre fa trampes, ningú no en pot fer més mentre ho resoleu.
- No podeu fer desaparèixer l'última carta de la mà fent trampes.

Xinxina guardiana



Si tens aquesta carta, ets la xinxina guardiana d'aquesta ronda. Bàsicament, jugues igual que la resta de jugadors, però has de vigilar-los atentament. Tots ells intentaràn fer desaparèixer les cartes sense que es vegi. Com a xinxina guardiana, sempre has de jugar honradament i no se't permet de fer trampes. Si atrapes un altre jugador en l'instant en què fa trampes, has de dir en veu alta: «T'he enxampat!».

T'he enxampat!

Si el jugador que té la xinxa guardiana t'ha enxampat mentre feies trampes, la partida s'interromp per resoldre-ho.

T'han acusat justament? Llavors has de tornar a agafar immediatament la carta que volies fer desaparèixer. A més, el jugador guardià et dóna una de les seves cartes i també la carta de xinxa guardiana. A partir d'ara ets el nou guardià!

T'han acusat injustament? Llavors el guardià ha de robar una carta de la pila i continua essent el guardià.

Els altres jugadors no es poden denunciar entre ells!

Arna tramposa



L'arna, descarada i tramposa, **no** es pot jugar a la pila de descart i **no** es pot donar a cap altre jugador. Només podeu desfer-vos-en si sou hàbils fent trampes!

Excepció: el jugador que té la xinxa guardiana pot jugar l'arna a la pila de descart.

Consell: intenteu desfer-vos de l'arna en el moment adequat!

Cartes d'acció

Es juguen segons la regla habitual de descart.



Aranya

Després de jugar una aranya podeu donar **una de les cartes de la mà** (però no una arna tramposa) a un dels altres jugadors.



Mosquit

Quan jugueu un mosquit, tothom (excepte el jugador actiu) ha de col·locar la seva mà, plana, sobre la carta de mosquit tan ràpidament com sigui possible. El jugador més lent (l'últim a posar-hi la mà) rep una carta de la mà de cadascun dels altres jugadors (però no una arna tramposa).



Panerola

Quan jugueu una panerola, **tots** els jugadors **ahora** intenten col·locar-hi al damunt **una carta de número del mateix valor** que la panerola. Només el jugador que hagi estat el més ràpid podrà deixar la seva carta a la pila de descart. Si ningú no pot descartar cap carta, llavors la partida continua normalment.



Formiga

Quan es juga una formiga, tots els jugadors han de robar una carta de la pila excepte el jugador actiu.

Quan s'esgoti la pila de cartes, remeneu la pila de descart i col·loqueu-la cap per avall per formar una nova pila.

Final de la ronda

La ronda acaba quan un jugador es queda sense cartes a la mà.

Puntuació de la ronda

Cada carta de número val 1 punt negatiu, cada carta d'acció, 5 punts negatius i cada arna tramposa, 10 punts negatius.

En la ronda següent, el jugador a l'esquerra del jugador que va començar a jugar en l'última ronda rep la xinxa guardiana.

Final del joc

Es juguen tantes rondes com jugadors.

Guanya el jugador que tingui menys punts negatius al final de la partida.

A TRAÇA BATOTEIRA

PT

Autores: **Emely e Lukas Brand**
Ilustrações e desenho gráfico: **Rolf Vogt**
Edição: **Claudia Geigenmüller**

Número de jogadores: **3 a 5**
Idade: **a partir de 7 anos**
Duração do jogo: **15 a 25 minutos**

Componentes

- 72 cartas:
 - 20 cartas de acção (5 de cada: aranha, mosquito, barata, formiga)
 - 43 cartas de número
 - 8 traças batoteiras
 - 1 percevejo guardião
- Regras



Traça batoteira



Percevejo guardião



Cartas de número



Cartas de acção

Objetivo do jogo

Normalmente não é permitido fazer batota nos jogos. Mas neste jogo a batota é permitida! O teu objectivo é ser o primeiro jogador a desfazer-se de todas as suas cartas e para isso terás de juntar habilidade a fazer batota e astúcia ao descartar a tuas cartas.

Preparativos

O jogador mais velho recebe o percevejo guardião e coloca-o em frente a si, de face para cima. Depois, baralha as restantes cartas e distribui 8 cartas, de face para baixo, a cada jogador. Cada jogador recolhe para a sua mão as cartas que recebeu. As cartas que sobram são colocadas de face para baixo numa pilha no centro da mesa. A carta superior da pilha é virada e colocada ao lado, de face para cima, formando a pilha de descarte. Caso se trate de uma carta de acção, essa acção é ignorada. Apenas se tem em conta o valor do número.

Desenrolar do jogo

O jogo decorre por turnos. Começa o jogador que tem o percevejo guardião. Quando chegar o teu turno, joga uma das cartas da tua mão na pilha de descarte, tendo em conta o seguinte: a carta que jogas deve ser um número **imediatamente superior** ou **inferior** ao da carta que está no topo da pilha de descarte.

Exemplo: Se a carta é um 2, então apenas poderias descartar um 1 ou um 3.

O 1 e o 5 são excepções. Podes jogar um 2 ou um 5 em cima de um 1, e um 4 ou um 1 em cima de um 5.

Não tens na tua mão nenhuma carta que cumpra estas regras? Então tens de tirar uma carta do topo da outra pilha. Segue-se o turno do próximo jogador.

Fazer batota

Com habilidade, podes fazer desaparecer cartas, uma a uma (não importa se é uma traça batoteira, uma carta de acção ou uma carta de número). Podes, por exemplo, deixá-las cair debaixo da mesa, atirá-las por cima do ombro ou escondê-las na manga... **Podes fazer qualquer coisa que seja divertida!** Mas mesmo para fazer batota é necessário respeitar algumas regras:

- Deves sempre manter a mão com as cartas sobre a mesa.
- Não podes recorrer a batota para fazer desaparecer mais do que uma carta de cada vez.
- Se um jogador é apanhado a fazer batota, não se pode fazer batota enquanto esse caso está a ser resolvido.
- Não podes recorrer a batota para fazer desaparecer a última carta da tua mão.



Percevejo guardião

Se tens esta carta és o percevejo guardião desta ronda. Basicamente, jogas como os restantes jogadores, mas deves vigiá-los a todos atentamente. Todos eles tentarão fazer desaparecer cartas sem que se veja. Como percevejo guardião, deves sempre jogar honradamente e não te é permitido fazer batota. Se descobres um jogador a fazer batota, deves dizer em voz alta: “Apanhado!”.

Apanhado!

Se o jogador que tem o percevejo guardião te apanhou a fazer batota, o jogo é interrompido para resolver o caso.

Foste acusado justamente? Então deves devolver imediatamente à tua mão a carta que querias fazer desaparecer e o jogador guardião entrega-te uma das suas cartas. Também recibes a carta de percevejo guardião. A partir de agora és o novo guardião!

Foste acusado injustamente? Então o guardião deve tirar uma carta do topo da pilha (de face para baixo) e continua com o papel de guardião.

Os outros jogadores não se podem denunciar entre si!

Traça batoteira



A descarada traça batoteira **não** pode ser jogada na pilha de descarte e **não** pode ser dada a outro jogador. O único modo de um jogador se desfazer dela é sendo hábil ao fazer batota.

Exceção: O jogador que tem o percevejo guardião pode jogar a traça (se a tiver) para a pilha de descarte.

Sugestão: tenta desfazer-te da traça no momento adequado!

Cartas de acção

São jogadas de acordo com a regra habitual de descarte.



Aranha

Após jogar uma aranha, podes entregar **uma das cartas da tua mão** (mas não uma traça batoteira) a um dos outros jogadores.



Mosquito

Quando se joga um mosquito, todos (excepto o jogador activo) devem colocar a sua mão aberta sobre a carta de mosquito o mais rápido possível. O jogador mais lento (o último a colocar a sua mão sobre o mosquito) recebe uma carta da mão de cada um dos outros jogadores (mas nunca uma traça batoteira).



Barata

Quando é jogada uma barata, **todos** os jogadores, **ao mesmo tempo**, tentam colocar **uma carta de número do mesmo valor** em cima dela. Apenas o jogador que tenha sido o mais rápido poderá deixar a sua carta na pilha de descarte. Se ninguém puder descartar uma carta, o jogo segue normalmente.



Formiga

Quando se joga uma formiga, todos os jogadores devem retirar uma carta da pilha, excepto o jogador activo.

Quando a pilha de cartas se esgota, a pilha de descarte é baralhada e colocada de face para baixo de modo a formar uma nova pilha.

Fim de ronda

Uma ronda termina quando um jogador fica sem cartas na mão.

Pontuação da ronda

Cada carta de número vale 1 ponto negativo, cada carta de acção vale 5 pontos negativos e cada traça batoteira vale 10 pontos negativos.

Na ronda seguinte, o jogador à esquerda daquele que deu início à ronda anterior recebe o percevejo guardião.

Final do jogo

São jogadas tantas rondas quanto o número de jogadores.

Vence o jogador que tenha menos pontos negativos no final do jogo.

¿Te gustan
los bichos?

Aún tenemos
más para ti...



Créditos

Producción editorial: **Xavi Garriga**

Adaptación gráfica: **Antonio Catalán y Bascu**

Traducción en español: **Francisco Franco Garea**

Traducció en català: **Marià Pitarque i Marc Figueras**

Tradução para português: **Pedro Venâncio**



Copyright 2011:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH

Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de

DEVIR
dewir

DEVIR IBERIA
Rosselló 184, 6-1
08008 Barcelona
www.devir.es

DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Armazém 4 – Escritório 2
2950-554 Quinta do Anjo, Palmela, Portugal
www.devir.pt



Art.-Nr. 40862