

- Si sale una carpa, ya sabes, debes decir en vez de agarrar
- Si sale una linterna, debes agarrar el objeto del color del otro elemento
- Si sale una carpa y una linterna, debes decir el objeto del color de la carpa

Ejemplos:



Carpa Roja/
Linterna Turquesa
decir **Araña**

(La linterna indica que el elemento es el de color rojo, que es la araña, como esta presente la carpa, hay que decir araña.)



Monstruo Truquesa/
Araña Blanca
Agarrar **Carpa**

Sobre Violeta/
Linterna Roja
Agarrar **Carpa**



Carpa Turquesa/
Araña Verde
decir **Linterna**

OTROS JUEGOS DE
LA COLECCIÓN



ERIZO



SUMO

tah

TOTEM

TURISMO EN APUROS

ORIGENES

Hace mucho, mucho tiempo, en un turismo muy lejano, monstruos, arañas, brujas y hechiceros, iban juntos de campamento.

Las brujas y hechiceros se divertían utilizando sus poderes, hechizando a todos los demás integrantes del campamento, incluidos nuestros amigos, los monstruos, arañas, sus carpas, sobres de dormir y hasta sus linternas, cambiándolos de colores todo el tiempo constantemente ... Lo que por supuesto los ponía muy enojados, ya que nunca sabían cuales eran sus cosas.

¿Eres capaz de ayudar a nuestros amigos a encontrar rápidamente sus cosas antes que brujas y hechiceros sigan haciendo sus travesuras?

Intenta reconocer cual es el elemento correcto antes que los demás, y como recompensa, tendrás el juego más divertido que hayas podido imaginar.

Diviértete con tus amigos y toda la familia.

Si lo haces más rápido que los demás, ganarás el juego.

CONTENIDO

- 60 cartas
- 5 objetos
- 1 bolsita



Figura 1



Figura 2

OBJETIVO

Obtener la mayor cantidad de cartas posibles

PREPARACION DEL JUEGO

Colocar los 5 objetos formando un círculo en el medio de la mesa, de manera que queden al alcance de todos, y colocar el mazo de cartas boca abajo, a un costado de los objetos.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada objeto tiene un color definido (ver Fig. 1). En cada carta hay dos objetos que pueden tener el color correcto o no (ver Fig. 2).

Comienza el juego el jugador que fue más veces a acampar, en caso de dudas o de grandes discusiones para resolver este tema, lo puede hacer el que sea más parecido al monstruo, o el de menor edad. Quien resulte triunfador de la discusión, descubre la primera carta del mazo en forma rápida de modo que todos la puedan ver al mismo tiempo.

Ahora sin esperar turnos, todos los jugadores, utilizando una sola mano, intentarán agarrar el objeto correcto.

- Si la carta tiene uno de los objetos con su color original, este es el objeto que se debe agarrar.



CARTA
Araña Roja/Carpa Turquesa
agarrar **Araña Roja**



CARTA
Monstruo Verde/
Sobre Blanco

agarrar **Monstruo Verde**

- En cambio si los dos objetos de la carta no están en su color original, el objeto que hay que agarrar es el que no aparece en la carta y cuyo color original tampoco aparece en la carta.



CARTA
Monstruo Turquesa/Linterna Roja
agarrar **Carpa Violeta**



CARTA
Araña Verde/Linterna Violeta
agarrar **Sobre Turquesa**

Quien lo consiga se lleva la o las cartas que estén boca arriba en el pozo, dejándolas boca abajo en su área de juego, y descubriendo la próxima carta del mazo.

En cambio si el objeto tomado no es el correcto, lo siento, debes devolver una de tus cartas y colocarla al final del mazo de juego, si no tienes cartas para devolver, perderás un turno. La carta que generó el error queda en el pozo. Quien cometió el error descubre la próxima carta.

FIN DEL JUEGO

La partida termina cuando se agota el mazo de cartas, ganando el jugador que tenga más cartas en su poder.

VARIANTES

Estas variantes están pensadas para terminar de exprimir las pocas neuronas sanas que les puedan quedar, por lo que recomendamos aplicarlas después de haber jugado unas cuantas veces.

1. AGARRAR O DECIR

La preparación y el desarrollo del juego es el mismo, lo que cambia es que si aparece en las cartas una **carpa** (sin importar el color), los jugadores en vez de agarrar el objeto que indica la carta, deberán **decir** su nombre en voz alta. Si no hay ninguna carpa en las cartas, deberán agarrar el objeto correspondiente.

Ejemplos:



CARTA
araña violeta/sobre blanco
agarrar **monstruo verde**



CARTA
carpa roja/
monstruo turquesa
decir **linterna blanca**

El jugador que:

- Diga cuando debería agarrar
- Agarre cuando debería decir
- Agarre o diga el objeto equivocado
- Agarre y además diga el nombre del objeto (sea correcto o no) pierde, y deberá entregar una de sus cartas y si no tiene, perderá un turno.

2. ¿QUE ILUMINA LA LINTERNA?

La preparación y el desarrollo del juego es el mismo de la versión sin variantes, el cambio está cuando aparece en una carta la **linterna** (sin importar su color). En este caso se deberá agarrar el **objeto del color del elemento que aparece con la linterna** en la carta (que es el que está iluminando la linterna)

Ejemplos:



CARTA
linterna blanca/araña turquesa
agarrar **sobre de dormir**



CARTA linterna turquesa/
araña violeta
agarrar **carpa**

Como de costumbre quien se equivoque y agarre otro objeto, pierde una de sus cartas o un turno en caso de no tener cartas.

3. ¿REALMENTE QUIERES MAS?

Si has llegado hasta acá y tus neuronas siguen funcionando, deberías estar inscripto en el libro de los "GUINNESS" y si no te alcanzó con "AGARRAR O DECIR" y con "QUE ILUMINA LA LINTERNA", entonces mezcla las dos variantes y suerte en pila ...