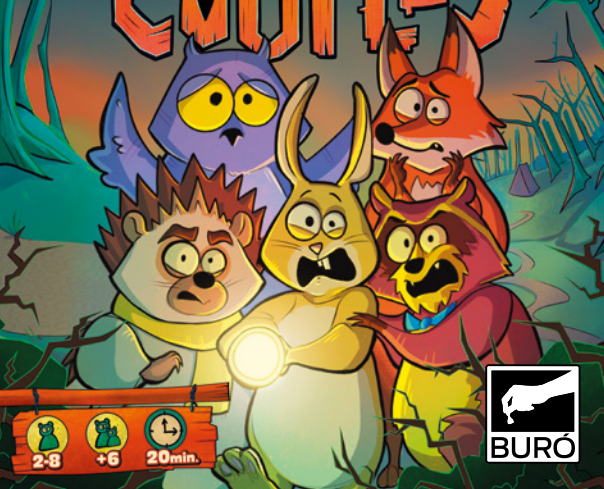


REGLAMENTO

COUPLES



2-8



+6



20min.



Cae la noche en el campamento
y el fuego enciende la imaginación...
Las historias de monstruos cobran vida...
¿o no son solo historias? Por si acaso, que a nadie
se le ocurra ir solo al bosque...
¡Dicen que anda suelto
el Tumbacarpas!



3... 2... 1... ¡A jugar!

En COUPLES los jugadores tratan de ser los más rápidos encontrando los animales o accesorios sin pareja para ganar puntos.

1. Antes de empezar mezclá todas las cartas y ubicá el mazo en el centro de la mesa. ¡Que los animales estén boca abajo y el mazo al alcance de todos!

Un jugador da vuelta una carta. El dorso de la siguiente va a indicar qué tipo de turno estamos jugando: **animal** o **accesorio**.



2. ¡Rápido, porque juegan todos a la vez! Mirá bien la carta que acaban de dar vuelta y encontrá el animal o el accesorio (dependiendo el tipo de turno) que **no tenga pareja**.

El primero que lo encuentra

lo dice en voz alta, lo toca y se lleva la carta.

Si no te sale decir el nombre del animal, marcalo claramente con tu dedo y decí “este”. No sabemos si deberíamos aceptarlo... pero estamos acá para divertirnos así que por esta vez pase.



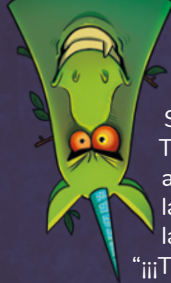
3. CUIDADO...
¡El Tumbacarpas anda suelto!

Si aparece el Tumbacarpas, apurate a poner la mano arriba de la carta y gritar:

“¡¡TUMBACARPAS!!!”.

El último que ponga la mano se lleva la carta que, al final del juego, le va a restar un punto.

Sigan jugando hasta que solo quede una carta en el mazo (**esa carta no se la lleva nadie**).



FINAL DE LA PARTIDA

Cuando solo quede una carta en el mazo, se termina la partida. ¡A fijarse quién ganó!

¡Cada carta vale un punto! Pero ojo, las que tienen al Tumbacarpas en lugar de sumar, **restan** un punto. ¡El jugador con más puntos es el ganador! En caso de empate, gana quien tenga menos cartas con Tumbacarpas. Si sigue la igualdad, esos jugadores comparten la victoria.

Ejemplo: al terminar la partida, Mati ganó 16 cartas pero además se llevó 4 cartas con Tumbacarpas. Lau ganó 15 y se llevó 3 con Tumbacarpas. Juli tiene 12 cartas más una con Tumbacarpas. Cada carta con Tumbacarpas resta un punto así que Mati al final tiene 12 puntos, Lau 12 y Juli 11. Si bien Mati y Lau empataron, la ganadora es Lau porque tiene menos cartas con Tumbacarpas.



ACLARACIONES

¿Quién da vuelta la primera carta?

La primera carta la da vuelta quien se haya ido de campamento hace menos tiempo. En caso de empate (capaz se fueron juntos), el que haya armado la carpa. Si la armaron entre todos, el que se haya olvidado menos cosas. Si se fueron todos juntos, armaron juntos la carpa y nadie se olvidó nada, la da vuelta el más joven. Luego, se turnan en ronda.

¿Cómo doy vuelta la carta?

Revelala con un movimiento rápido “hacia afuera”, para que no la veas antes que los demás.

¡La mano con la que van a tocar la carta tiene que estar lejos! Todos a la misma distancia.

Si sos quien revela la carta, tocala con la mano con la que NO la das vuelta.

¿Cómo señalo una respuesta?

Nombrá y tocá el animal o accesorio que no tenga pareja.

Una vez que tocás o decís algo, no podés cambiar tu respuesta.

Se lleva la carta el primer jugador que diga el nombre del animal o accesorio

correctamente Y toque la carta. En caso de que uno lo diga primero y otro lo toque primero, tiene prioridad el que lo tocó antes.

Si hay un empate y no se ponen de acuerdo, pueden sacar una carta del fondo del mazo para darle un punto a cada uno.

¿Y si alguien se equivoca?

Si alguien se equivoca no pasa nada, pero no puede cambiar lo que dijo... así que no tiene chances de llevarse ese punto.

Eso sí... ¡Si te equivocás con una carta de Tumbacarpas, **te la llevás!** Si más de uno se equivoca, se la lleva el primero que se equivocó.



VARIANTES

Pensamos algunas variantes porque el corazón es grande y los queremos mucho

(también porque nos sobraba espacio acá).

Modo Zen: la versión más amistosa del Couples. Ideal para cuando juegan niños pequeños o adultos que no cazan una. Esta variante tiene dos cambios:

1. El último en tocar la carta del Tumbacarpas no se lleva la carta ni pierde un punto. En lugar de eso, el primero en tocar la carta se la lleva y al final cuenta como punto positivo.

2. ANTES de revelar la carta que están a punto de jugar sepárenla boca abajo, miren el tipo de

turno que se está por jugar (animal o accesorio) y recién ahí den vuelta la carta.

Modo Extremo: Jugate un Couples normal, pero cuando cometés un error, además de no poder ganar la carta, tenés que devolver a la caja una carta que hayas ganado previamente (una carta SIN Tumbacarpas, ¿por quién nos tomás?).

Autor: Michel Fischman

Ilustración: Paula Goldenberg @paugoldenb

Diseño gráfico: Magdalena Okecki y Mariela Tzeiman

Equipo de desarrollo editorial:

Michel Fischman, Emmanuel Rabell,

Carolina Duek, Julián Kopp y Santiago Szulman

*Agradecimiento especial: Cátedra Diseño de Ilustración 2,
Universidad de Palermo, Prof. Diego Vaisberg*



LOS ACAMPANTES...

LA LISTA...



LIEBRE



MAPACHE



ZORRO



SAPO



PUERCOESPÍN



MURCIÉLAGO



CIERVO



LECHUZA



LOBO



RATÓN



OSO



TUMBACARPAS



SNORKEL



GORRO



BUFANDA



CANTIMPLORA



SOMBRERO



MOÑO



MOCHILA



MAPA



FLOR



CÁMARA



GUIARRA



LARGAVISTAS



BRÚJULA



CANASTA



WALKIE TALKIE



SOGA



TAZA



MATAFUEGOS



ANTEOJOS



GOMERA



LINTERNA



LENTES DE SOL