CARRERA CARROÑA

Un juego de Alex Randolph con ilustraciones de Marek Blaha

Participantes: 2 a 5 • **Edad:** a partir de los 8 años • **Duración:** 20 minutos

CONTENIDO

75 cartas de juego (5 sets, con valores del 1 al 15)



15 cartas de puntos



OBJETIVO DEL JUEGO

Juega la carta correcta en el momento indicado para conseguir suricatas.. Mientras más cartas de suricata (y sus puntos) juntes a lo largo de la partida, mejor. Pero ten cuidado: en la pila de cartas también hay buitres al acecho que te quitan puntos y solo pueden ser evitados si te quedan buenas cartas en la mano.

La persona con más puntos luego de 15 rondas gana la partida.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Cada participante toma un set de **15 cartas de juego,** con valores entre el 1 al 15, y las lleva a su mano. Si sobran sets, devuélvelos a la caja, ya que no serán usados durante la partida.
Baraja las **15 cartas de puntos** (suricatas y buitres) y colócalas bocabajo en el centro de la mesa.



Vitoco



Pedro



Aladino



Cartas de puntos



Jose

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Al principio de cada ronda, se revela una carta de puntos. Luego, cada participante juega por esa carta en forma simultánea, a veces para conseguirla y otras veces para evitarla.

Cada ronda se desarrolla del siguiente modo:

1. Se revela una carta de puntos

Para empezar, revela la primera carta de la pila, puede aparecer una suricata o un buitre.

En la primera ronda, la carta que se revela es la Suricata +6.



2. Cada participante elige una carta de juego

Escoge **una** de las cartas de tu mano y colócala **bocabajo** al frente tuyo. Cuando el grupo completo tenga una carta enfrente, deben dar vuelta todas las cartas de juego al mismo tiempo.

Cuando cada participante ha elegido una carta de juego, las cartas son reveladas.



3. Se otorga la carta de puntos

Luego de que las cartas son reveladas, se asigna quien se lleva la carta de puntos según como se describe a continuación. Esa persona debe colocar la carta obtenida bocabajo al frente suyo.



Suricatas

Las cartas de suricatas, y sus puntos, van al participante que revela **la carta de juego con el mayor valor.**

Jose juega el 14, que resulta ser la mayor carta de juego esa ronda, así que ella se lleva la Suricata +6.





Buitres

Las cartas de buitres, y sus puntos negativos, van al participante que revela **la carta de juego con menor valor.**

Vitoco juega el 5, que resulta ser la menor carta de juego esa ronda, asi que él se lleva el Buitre -2.



¿Qué ocurre si hay un empate?

Si dos o más personas revelan cartas con el mismo valor, **ignora** a esos participantes al momento de ver quien se lleva la carta de puntos.
La carta de puntos, si es un buitre, va para la persona que ha revelado la carta menor que le sigue al empate, y si es una suricata, va para la persona que ha revelado la carta mayor. Deben ser cartas que nadie más haya jugado.

Vitoco y Aladino jugaron el 14. Ambas cartas son ignoradas esta ronda, y la Suricata +7 va para Pedro, quien jugó el 12.



¿Qué pasa si solo hay empates?

En este caso, nadie obtiene la carta de puntos. Ésta se mantiene en el centro de la mesa. Revela la siguiente carta de puntos de la pila, ponla a su lado y suma los valores. Si el total es cero o superior, se juega como si fueran una suricata. Si el total es inferior a cero, se juega como si fueran un buitre. La persona que gana esa ronda se lleva todas esas cartas de puntos.

Solo hubo empates en la ronda, por lo que la Suricata +4 no va hacia ningún participante. La siguiente ronda será por 2 cartas de puntos. El valor total es +3, por lo que se juega como si fuese una carta de suricata; ambas irán a la persona que revele la mayor carta de juego.

Nota: si solo hay empates en la última ronda, debe descartarse la o las cartas de puntos que estén al centro de la mesa.



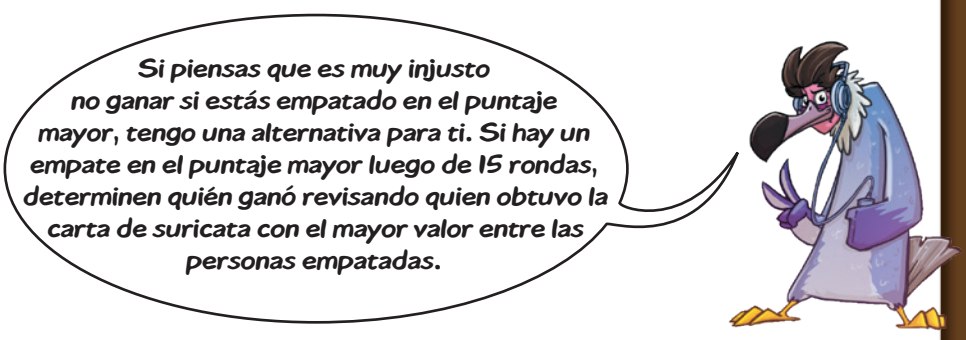


4. Colocar a un costado las cartas usadas

El último paso de cada ronda corresponde a que cada participante deja en un costado y bocarriba la carta de juego que reveló, de modo que quede visible al resto. Incluso si nadie obtuvo la carta de puntos, aún deben colocar en un costado las cartas de juego ya utilizadas.
En todo momento está permitido revisar las cartas de juego que tú o el resto de participantes han usado.
La nueva ronda comienza al revelar la siguiente carta de puntos.

FIN DE LA PARTIDA

Después de 15 rondas, las cartas de puntos se habrán agotado y ningún participante tendrá cartas de juego en su mano. En ese momento la partida termina y cada persona debe contar sus puntos. Las suricatas aumentan el puntaje sumando el número que se muestra en ellas, mientras que los buitres lo reducen. La persona con más puntos gana. Si hay un empate, todas las personas empatadas pierden y gana el **siguiente** puntaje mayor (que no sea compartido por nadie más).



Edición en español por Fractal Juegos.
Traducción y revisión: José Manuel Álvarez, Paulina Vasconcelo, Manuel Warner y Simón Weinstein.

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2011, 2018. Version 2.0