OUCH!

2-5 | 5+ | 10 min

Romain Caterdjian
y Théo Rivière
Fran Collado

RESUMEN

Paseas por el desierto en busca de hermosas flores de cactus. En tu turno, elige **uno** de los cuatro lados de una carta de cactus y dale la vuelta. Si resulta que en el lado que estás tocando hay espinas de cactus: «¡Ay! ¡Qué mala suerte!» Te has pinchado y no te puedes quedar con las flores. Cuantas más flores muestre una carta en su reverso, más peligrosa puede ser; así que, ¡ve con cuidado!



COMPONENTES

- 44 cartas de cactus (36 cartas con solo flores en el anverso y 8 cartas con un animal en el anverso)
- Este reglamento

PREPARACIÓN

1. Barajad las cartas de cactus y dejadlas sobre la mesa, mostrando su reverso de cactus y formando un mazo para robar.
2. Robad seis cartas y dejadlas junto al mazo, mostrando su reverso de cactus.

¿CÓMO SE JUEGA?

Alternad turnos en sentido horario, empezando por el jugador más joven o por quien haya ganado la última partida de *Ouch!*.

En tu turno, debes elegir cualquiera de las seis cartas que hay sobre la mesa y anunciar por cuál de sus lados (izquierdo, derecho, superior o inferior) la vas a tomar para darle la vuelta. Luego, tocándola solo por ese lado, dale la vuelta para revelar su anverso.



Al revelar la carta, puede pasar una de estas cosas:



Si el lado por el que tomas la carta tiene espinas de cactus, ¡te has pinchado! No tienes más remedio que gritar **«Ouch!»** y luego debes descartar la carta en la caja.

En cambio, si en ese lado no hay nada, ¡lo has hecho muy bien! No te has pinchado y obtienes la carta; déjala delante de ti.



Las peligrosas flores rojas

Si te pinchas con una carta de cactus de **flor roja**, además de descartarla, pierdes una carta de las que tienes delante (a tu elección, y solo si ya tienes alguna). Ahora bien, al final de la partida, el jugador con **más flores rojas** gana 5 puntos adicionales (pueden ser varios jugadores).

Los animales del desierto

Algunas cartas muestran un animal en su anverso. Si revelas una carta en la que hay un animal, y **no** te has pinchado, puedes aplicar su efecto especial:

Víbora: si el siguiente jugador se pincha con una espina, debe entregarte esa carta (en vez de descartarla).





Fénec: si lo deseas, **puedes** jugar otro turno inmediatamente. ¡Pero ve con cuidado! Si te pinchas en este turno adicional, ¡**también** pierdes la carta del fénec!

Por último, roba cartas del mazo y déjalas sobre la mesa, boca abajo, hasta que vuelva a haber seis cartas disponibles. Ahora empieza el turno del siguiente jugador.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina en el momento en que un jugador haya obtenido ocho cartas o cuando el mazo se haya agotado.

Los jugadores cuentan los puntos conseguidos:

- **¡Unas flores preciosas!** Ganas 1 punto por cada flor que hayas obtenido.
- **Ramo silvestre:** ganas 4 puntos adicionales por cada conjunto de cuatro flores de colores distintos que tengas.
- **Flores rojas:** el jugador que haya obtenido más flores rojas gana 5 puntos adicionales. Si varios jugadores empatan con la mayor cantidad de flores rojas, cada uno gana 5 puntos.

¡El jugador que haya conseguido más puntos es el ganador!

AJUSTAR EL GRADO DE DIFICULTAD

Si juegas a *Ouch!* con niños y niñas muy pequeños, tal vez prefieras no aplicar algunas de las reglas, al menos en las primeras partidas. En tal caso, de las reglas que te hemos presentado sobre un fondo oscuro, puedes ignorar cuantas creas conveniente hasta que los más pequeños se sientan a gusto con la dificultad del juego. Estas reglas son las relativas a «Las peligrosas flores rojas», a «Los animales del desierto» (simplemente, elimina tales cartas cuando prepares la partida) y a la puntuación de «Los ramos silvestres».

CRÉDITOS

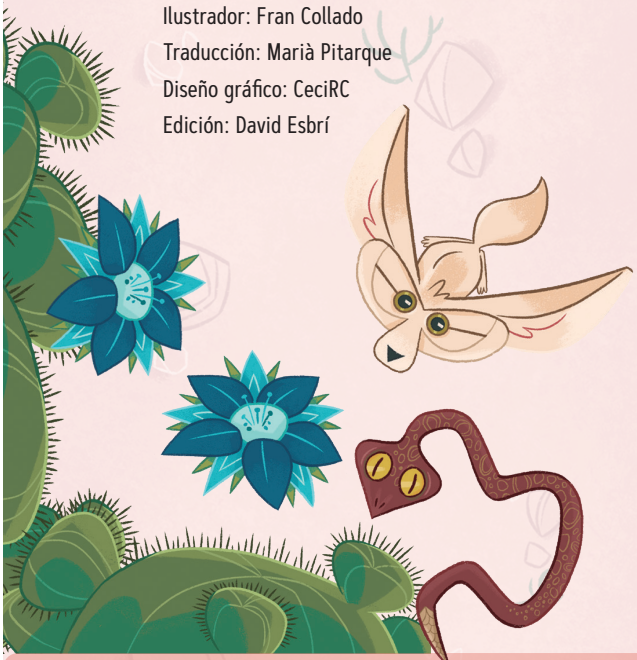
Autores: Romain Caterdjian y Théo Rivière

Ilustrador: Fran Collado

Traducción: Marià Pitarque

Diseño gráfico: CeciRC

Edición: David Esbrí



DEVIR

www.devir.com

Devir Iberia S.L. Rosselló 184. 08008 Barcelona. · **Devir Livraria, Lda.** Pólo Industrial. Brejos de Carreteiros, Escritório 2, Olhos de Água 2950-554 Palmela. devir.pt@devir.com. Tel: (351) 212 139 440 · **Devir Livraria Ltda.** Rua Chamatu, 197-A. Vila Formosa, CEP 03359-095 São Paulo – SP. CNPJ 57.883.647/0001-26. sac@devir.com.br. Telefone (11) 2924-6918 · **Devir Italia.** Piazza Petrucci, 8. Camaiore (LU). · **Devir Americas.** 8123 South Orange Avenue, Suite 166 Orlando, Florida, FL 32809.