

JACQUES ZEINET



DREI
MAGIER
SPIELE

PÓQUER DE BICHOS

¡MÁRCATE UN
FAROL CON
TUS REPELENTES
ANIMALITOS!



PÓQUER DE PANEROLES
PÓQUER DE BICHOS

DEVIR
GUIL

¿Te gustan los bichos?
Aún tenemos más para ti...



Polilla tramposa



Sopa de bichos



Póquer de bichos
REAL

PÓQUER DE BICHOS

Un juego de faroleo con los bichos más repugnantes

ESP

Autor: **Jacques Zeimet**

Diseño gráfico: **Johann Rüttinger**

Ilustraciones: **Rolf Vogt**

Edición: **Kathi Kappler**

© 2011 SCHMIDT SPIELE GmbH

Jugadores: **2 a 6**

Edad: **a partir de 8 años**

Duración de la partida: **20 a 30 minutos**

Componentes

- 64 cartas, con 8 animales en 8 colores cada uno
- Reglamento



Mosca



Murciélago



Escorpión



Araña



Cucaracha



Rata



Chincheapestosa



Sapo

Objetivo del juego

Los jugadores intentan endilgarse mutuamente tantas cartas como les sea posible. Esto lo harán ofreciendo una carta boca abajo a otro jugador y diciendo, al mismo tiempo, qué animal aparece dibujado; ¡pero se puede decir la verdad o una mentira! El jugador que juzgue mal lo que dice el otro deberá quedarse con la carta.

El primer jugador que recibe cuatro cartas con el mismo animal o el primero que no tiene cartas en la mano cuando es su turno, pierde.

Preparación

→ Si sois dos jugadores, consultad la página 6.

Mezclad bien todas las cartas y después repartidlas boca abajo entre todos los jugadores. Tened en cuenta que con 3, 5 o 6 jugadores no todos tendrán el mismo número de cartas.

La partida

El primer jugador (Óscar, en este ejemplo) escoge una carta de su mano, la coloca boca abajo sobre la mesa, la ofrece a **otro jugador de su elección** (pongamos que se llama Ana) y dice claramente el nombre de un animal, por ejemplo «cucaracha».

Ahora Ana tiene dos opciones:

1. Aceptar la carta

Ana decide aceptar la carta. Entonces, antes de cogerla, dice con claridad «cierto» si cree que la afirmación de Óscar es cierta (es decir, en el ejemplo, que la carta realmente es una cucaracha) o «falso» si cree que Óscar ha dicho una mentira.

Si Ana lo acierta, Óscar debe quedarse con la carta, pero si se equivoca, será Ana quien se quede la carta.

2. Pasar la carta

Ana decide rechazar la carta y pasarla a otro jugador. En este caso, mira la carta en secreto y la ofrece, siempre boca abajo, a otro jugador que aún no la haya visto (a su amigo José). Además, Ana debe repetir lo que ha dicho Óscar («cucaracha») o decir un nuevo animal (p. ej. «chinche apestosa»).

Ahora le toca a José, que deberá escoger entre las dos mismas opciones, y así sucesivamente...

Recordad que una carta solo se puede pasar a un jugador que aún no la haya visto, por lo que llega un momento en que ya no hay ningún jugador al que se pueda pasar. El último jugador al que se le pase la carta, pues, solamente puede escoger la opción 1, aceptarla, y decidir si la afirmación del jugador que le ha pasado la carta es cierta o falsa.

En todos los casos, el jugador que se quede con la carta tiene que dejarla, boca arriba, delante de él y luego iniciará el nuevo turno ofreciendo una carta de su mano.

Final de la partida

La partida se acaba en cualquiera de los dos casos siguientes:

- Un jugador hace póquer, es decir, se ha quedado con **cuatro cartas del mismo animal delante de él** (p. ej. cuatro cucarachas). Este jugador es el perdedor, mientras que el resto comparte la victoria.
- **Un jugador debe comenzar un turno pero ya no le quedan cartas en la mano**. Este jugador es el perdedor y los otros ganan conjuntamente.

Juego para dos jugadores

Si sois dos, **retirad diez cartas de la baraja, sin mirarlas, antes de repartirlas**. Además, la opción 2 (pasar la carta) desaparece.

La partida se acaba en cualquiera de los casos siguientes:

- Un jugador se ha quedado con **cinco cartas del mismo animal delante de él** (p. ej. cinco cucarachas). Este jugador es el perdedor y el otro, el ganador.
- **Un jugador debe comenzar un turno pero ya no le quedan cartas en la mano**. Como antes, este jugador es el perdedor y el otro, el ganador.

Y ahora, ¡cuidado con tanto bicho!

POQUER DE PANEROLES

Un joc de bluff amb les bestioles més fastigoses

CAT

Autor: **Jacques Zeimet**

Disseny gràfic: **Johann Rüttinger**

Il·lustracions: **Rolf Vogt**

Edició: **Kathi Kappler**

© 2011 SCHMIDT SPIELE GmbH

Jugadors: **2 a 6**

Edat: **a partir de 8 anys**

Durada de la partida: **20 a 30 minuts**

Components

- 64 cartes, amb 8 animals en 8 colors cada un
- Reglament



Mosca



Ratpenat



Escorpió



Aranya



Panerola



Rata



Xinxxa pudent



Gripau

Objectiu del joc

Els jugadors intenten encolomar-se mútuament tantes cartes com poden. Això ho faran oferint una carta cap per avall a un altre jugador i dient, al mateix temps, quin animal hi ha dibuixat; però es pot dir la veritat o una mentida!

El jugador que jutgi malament el que diu l'altre s'haurà de quedar la carta.

El primer jugador que rep quatre cartes amb el mateix animal o el primer que no té cartes a la mà quan és el seu torn, perd.

Preparació

→ Si sou dos jugadors, consulteu la pàgina 10.

Barregeu bé totes les cartes i després repartiu-les cap per avall entre tots els jugadors. Tingueu en compte que amb 3, 5 o 6 jugadors no tots en tindran el mateix nombre.

La partida

El primer jugador (posem que es diu Oriol) escull una carta de la seva mà, la col·loca cap per avall sobre la taula, l'ofereix a **un altre jugador de la seva elecció** (posem que és l'Anna) i diu ben clar el nom d'un animal, per exemple «panerola».

Ara l'Anna té dues opcions:

1. Acceptar la carta

L'Anna decideix acceptar la carta. Llavors, abans d'agafar-la, diu ben clar «cert!» si creu que l'afirmació de l'Oriol és certa (és a dir, en l'exemple, que la carta realment és una panerola) o «fals!» si creu que l'Oriol ha dit una mentida. **Si l'Anna ho encerta, l'Oriol ha de tornar a quedar-se la carta, però si s'equivoca, és l'Anna qui es queda la carta.**

2. Passar la carta

L'Anna decideix refusar la carta i passar-la a un altre jugador. En aquest cas, mira la carta en secret i l'ofereix, sempre cap per avall, a un altre jugador que encara no l'hagi vist (diguem, en Jep). A més, l'Anna ha de repetir el que ha dit l'Oriol («panerola») o bé dir un nou animal (p. ex. «xinxu pudent»). Ara li toca a en Jep, que ha d'escollir entre les dues mateixes opcions, i així successivament...

Recordeu que una carta solament es pot passar a un jugador que encara no l'hagi vist, de manera que arriba un moment en què ja no hi ha cap jugador a qui es pugui passar. L'últim jugador a qui se li passi la carta, doncs, només pot escollir l'opció 1, acceptar-la, i ha de decidir si l'afirmació del jugador que li ha passat la carta és certa o és falsa.

En tots els casos, el jugador que es quedi la carta l'ha de deixar, cap per amunt, davant seu i tot seguit començarà el nou torn oferint una carta de la seva mà.

Final de la partida

La partida s'acaba en qualsevol dels dos casos següents:

- Un jugador fa pòquer, és a dir, s'ha quedat amb **quatre cartes del mateix animal davant seu** (p. ex. quatre paneroles). Aquest jugador és el perdedor, mentre que la resta comparteix la victòria.
- **Un jugador ha de començar un torn però ja no li queden cartes a la mà.** Aquest jugador és el perdedor i els altres guanyen conjuntament.

Joc per a dos jugadors

Si sou dos, **retireu deu cartes de la baralla, sense mirar-les, abans de repartir.** A més, l'opció z (passar la carta) desapareix!

La partida s'acaba en qualsevol dels casos següents:

- Un jugador s'ha quedat amb **cinc cartes del mateix animal davant seu** (p. ex. cinc paneroles). Aquest jugador és el perdedor i l'altre, el guanyador.
- **Un jugador ha de començar un torn però ja no li queden cartes a la mà.** Com abans, aquest jugador és el perdedor i l'altre, el guanyador.

I ara, compte amb les bestioletes!

PÓQUER DE BICHOS

Um jogo de bluff com os bichos mais repugnantes!

POR

Autor: **Jacques Zeimet**

Design gráfico: **Johann Rüttinger**

Ilustrações: **Rolf Vogt**

Edição: **Kathi Kappler**

© 2011 SCHMIDT SPIELE GmbH

Número de jogadores: **2 a 6**

Idade: **a partir de 8 anos**

Duração do jogo: **20 a 30 minutos**

Componentes

- 64 cartas, com 8 animais em 8 cores cada
- Regras



Mosca



Morcego



Escorpião



Aranha



Barata



Ratazana



Percevejo
-fedorento



Sapo

Objetivo do jogo

Os jogadores tentam “empurrar” tantas cartas quanto possível para os outros jogadores. Para isso, os jogadores oferecem uma carta de face para baixo a outro jogador e dizem, ao mesmo tempo, que animal está representado. Mas pode dizer-se a verdade ou uma mentira! Um jogador que julgue mal o que o outro diz deverá ficar com a carta.

O primeiro jogador a juntar quatro cartas com o mesmo animal ou o primeiro jogador sem cartas na mão no início do seu turno perde o jogo.

Preparação

→ Para jogos com dois jogadores, consultar a página 14.

As cartas são baralhadas e depois repartidas de face para baixo por todos os jogadores. Atenção: com 3, 5 ou 6 jogadores nem todos terão o mesmo número de cartas.

Decorrer do jogo

O primeiro jogador (Marco, neste exemplo) escolhe uma carta da sua mão, coloca-a de face para baixo na mesa e oferece-a a **outro jogador à sua escolha** (que no exemplo se chama Ana), dizendo claramente o nome de um animal (por exemplo “barata”).

A Ana tem agora duas opções:

1. Aceitar a carta

Ana decide aceitar a carta. Neste caso, antes de a recolher, diz com clareza “certo” se acredita que a afirmação de Marco está correta (ou seja, no nosso exemplo, que acredita que a carta é realmente uma barata) ou “falso” se acredita que Marco disse uma mentira.

Se a Ana acerta, o Marco deve ficar com a carta mas, se erra, será a Ana quem recebe a carta.

2. Passar a carta

A Ana decide recusar a carta e passá-la a outro jogador. Neste caso, ela vê a carta em segredo e oferece-a, sempre de face para baixo, a outro jogador que ainda não a tenha visto (escolhe o seu amigo João). Além disso, a Ana deve repetir o que disse Marco (“barata”) ou dizer o nome de um novo animal (por exemplo, “percevejo-fedorento”). Cabe agora ao João escolher entre as mesmas duas opções (aceitar ou passar a carta) e assim sucessivamente...

É importante lembrar que uma carta apenas se pode passar a um jogador que ainda não a tenha visto, pelo que pode chegar o momento em que já não existem jogadores a quem se possa passar a carta. Neste caso, o último jogador disponível a receber a carta apenas pode optar pela primeira opção, aceitar a carta, e decidir se a afirmação do jogador que lhe passou é verdadeira ou falsa.

Em qualquer dos casos, o jogador que fique com a carta terá de a colocar, de face para cima, diante dele. De seguida, dá início a um novo turno, oferecendo uma carta da sua mão.

Final do jogo

O jogo termina em qualquer um dos dois casos seguintes:

- Um jogador fez póquer, ou seja, ficou com **quatro cartas do mesmo animal diante de si** (por exemplo, quatro baratas). Este jogador perde o jogo e todos os outros são considerados vencedores.
- **Um jogador deve iniciar um turno mas já não tem cartas na mão.** Este jogador perde o jogo e todos os outros são considerados vencedores.

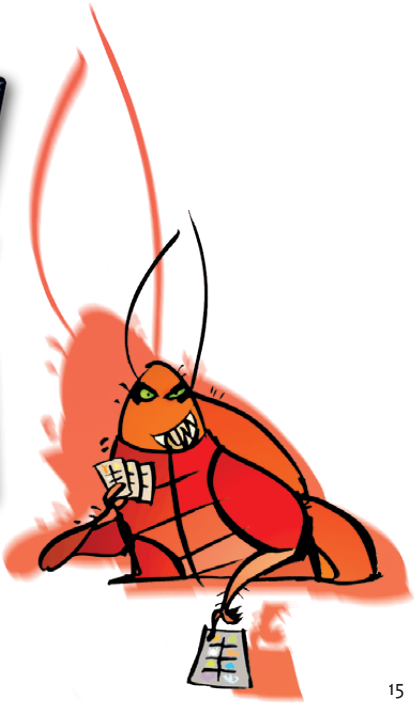
Jogo para dois jogadores

Se apenas há dois jogadores, **retiram-se dez cartas do baralho, sem ver, antes de as distribuir.** Além disso, a segunda opção (passar a carta) desaparece.

O jogo termina em qualquer um dos seguintes casos:

- Um jogador ficou com **cinco cartas do mesmo animal diante de si** (por exemplo, cinco baratas). Este jogador perde o jogo e o outro é o vencedor.
- **Um jogador deve iniciar um turno mas já não tem cartas na mão.** Tal como antes, este jogador perde o jogo e o outro é o vencedor.

E agora... cuidado com tantos bichos!



Créditos

Producción editorial: **Xavi Garriga**

Adaptación gráfica: **Antonio Catalán**

Traducción en español: **Marià Pitarque y Marc Figueras**

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

Tradução para português: **Pedro Venâncio**



DEVIR
devir

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

Copyright 2011:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de

Art.-Nr. 88861