



DREI
MAG*ER
SPIELE

Sopa de Bichos

Mmm...
**¡SORBER
BIEN ES
LA MITAD
DE LA
VICTORIA!**

Jacques
Zemmet

ARVI*

DEVIR

Quir

¿Te gustan los bichos?

Aún tenemos más para ti...



Póquer de bichos



Polilla tramposa



ES

Autor: **Jacques Zeimet**

Diseño gráfico: **Rolf Vogt**

Ilustraciones: **Rolf Vogt**

Edición: **Thorsten Gimmler**

© 2008 SCHMIDT SPIELE GmbH

Jugadores: **2 a 6**

Edad: **a partir de 6 años**

Duración de la partida: **10 a 20 minutos**

Componentes

- 112 cartas de verdura
(champiñón, puerro, guindilla, zanahoria)
- 16 cartas de sorbo de cucarachas
(con cucarachas, 4 de cada tipo de verdura)
- Reglamento

Cartas de verdura:



Cartas de sorbo de cucaracha:



**¡SORBER BIEN
ES LA MITAD
DE LA VICTORIA!**

Idea y objetivo del juego

Los jugadores preparan una sopa tan rápido como es posible descartando alternativamente sus cartas de verdura. A la misma velocidad a la que juegan las cartas, también deben decir «correctamente» el nombre de la verdura o sorber cuando sea el momento adecuado.

El primer jugador que consiga quedarse sin cartas en su mano es el ganador.

Preparativos

Se mezclan concienzudamente las 128 cartas y se reparten a partes iguales entre todos los jugadores. Las cartas que sobren se dejan a un lado. Cada jugador toma sus cartas en la mano como si fueran una **pila boca abajo** y ya estamos listos para empezar.

Desarrollo del juego

Empieza a jugar el jugador más joven. Coloca la carta superior de su pila boca arriba sobre la mesa y rápido como el rayo dice el nombre de la verdura que aparece en la carta sin dudar:

champiñón, puerro, guindilla o zanahoria

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Todos los jugadores van jugando por turnos para descartar la carta superior de su pila en la pila de descartes y decir el nombre de «su verdura» de acuerdo a las reglas siguientes:

1. La verdad

Todos los jugadores normalmente deben decir la verdad, lo que significa que se debe decir el nombre correcto de la verdura que aparece representada en la carta que se ha descartado.

¡Cuidado!

La verdura que está **a la vista** en la pila de descartes o la verdura **cuyo nombre se acaba de decir** no se debe decir. En este caso el jugador **siempre** debe decir el nombre de otra verdura (pero no debe sorber, véase: 2. Carta de sorbo de cucaracha).

Ejemplo: Podría ser que un jugador descarte un champiñón y diga puerro (porque ya hay un champiñón a la vista en la pila de descartes o porque otro jugador acaba de decir champiñón).

2. Carta de sorbo de cucaracha (CSC)

Hay cuatro cartas de cada tipo de verdura que también tienen una cucaracha que está sorbiendo. Si un jugador descarta una carta de sorbo de cucaracha, debe sorber. Desde este momento se debe sorber con todas las cartas que muestren la verdura que aparecía en la carta de sorbo. Esto significa que ya no se debe decir el nombre de esta verdura porque está prohibida.

¡Cuidado!

El siguiente jugador no debe volver a sorber si descarta una carta con la verdura prohibida o si se juega una CSC. **Siempre que** el jugador anterior ya haya sorbido, debe hacer el sonido de aprobación «mmm». Sin embargo, este sonido tampoco debe ser repetido. Por lo tanto, sorber es seguido de «mmm» y «mmm» es de nuevo seguido por sorber

Cuando se juega una CSC la pila de descartes se cierra temporalmente, de forma que la verdura prohibida permanezca visible. Las cartas siguientes se descartan a una segunda pila al lado de ella hasta que se juegue una nueva CSC. Entonces el juego vuelve a la primera pila de descartes. **Naturalmente, sólo será necesario sorber por la verdura de la nueva carta de sorbo de cucaracha**

Atención: Cuando se cambia de pila (durante sólo un turno) habrá dos CSC visibles, por lo que será necesario sorber por los dos tipos de verdura (si son diferentes).

Errores:

Cada palabra incorrecta, cada sonido incorrecto, cada tartamudeo, cada «eee», cada «ooo», cada vacilación de más de tres segundos se considera un error. Si un jugador comete un error, debe añadir todas **las cartas de la pila de descartes** a su propia pila y jugar un nuevo turno.

Fin de juego y ganador

Quien primero agote todas las cartas de su mano provoca el fin del juego y gana la partida.

Ejemplo:

1. El abuelo descarta un champiñón y dice champiñón.
2. María descarta un champiñón y dice guindilla (porque no se debe repetir champiñón).

3. Axel descarta una guindilla y dice puerro (porque se acaba de decir guindilla).
4. Mamá descarta una carta de sorbo de cucaracha de zanahoria y sorbe.
5. El abuelo cambia la pila de descartes, descarta una zanahoria y dice mmm (porque se acaba de sorber).
6. María descarta una carta de sorbo de cucaracha de champiñón y sorbe (porque el mmm va seguido de sorber).
7. Axel cambia de nuevo la pila de descartes, descarta una zanahoria y dice mmm (porque la carta de sorbo de cucaracha de zanahoria aún es visible durante este turno y porque se acaba de sorber).
8. Mamá vuelve a descartar una zanahoria y dice puerro (porque la zanahoria acaba de ser descartada y la CSC es visible; guindilla también habría sido correcto).
9. El abuelo descarta un puerro y dice guindilla (porque se acaba de decir puerro).
10. María descarta un champiñón y dice champiñón. Esto es un error (porque la carta de sorbo de champiñón aún es visible). Debería haber sorbido y ahora toma todas las cartas de las dos pilas de descartes...

¡La comida está en la mesa! ¡Buen provecho!



Créditos

Producción editorial: **Xavi Garriga**

Adaptación gráfica: **Antonio Catalán y Bascu**

Traducción en español: **Francisco Franco Garea**

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

Tradução para português: **Pedro Venâncio**

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. 40839

