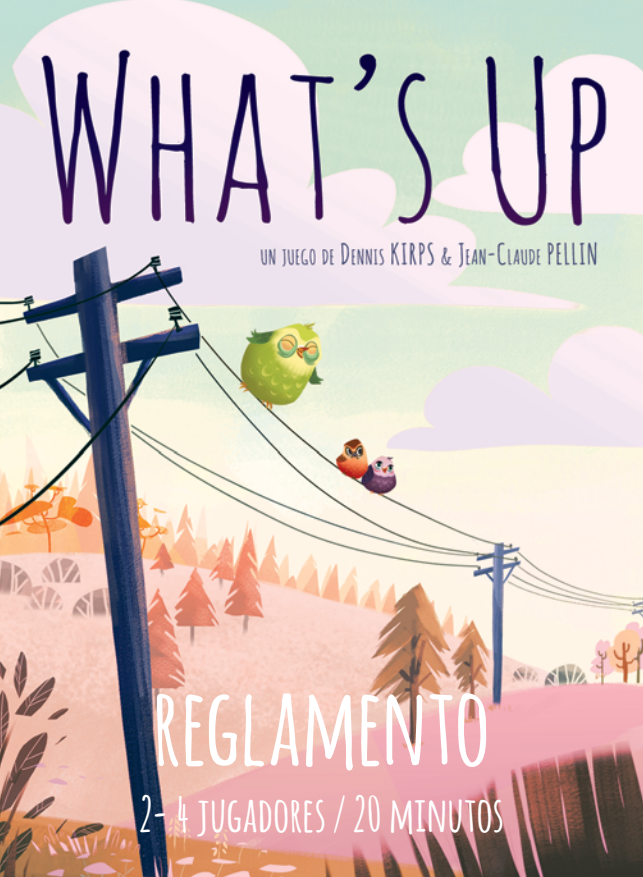


WHAT'S UP



UN JUEGO DE DENNIS KIRPS & JEAN-CLAUDE PELLIN

REGLAMENTO

2- 4 JUGADORES / 20 MINUTOS

COMPONENTES:

- * 30 cartas de Pájaros
- * Reglamento

ARMADO DEL JUEGO

Mezclá todas las cartas de Pájaros y colocalas sobre la mesa de la manera que gustes pero sin que ninguna quede cubierta por otra.

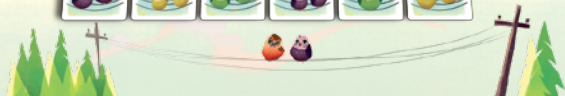
Nota: para la primera partida recomendamos colocarlas en una grilla de 5 filas con 6 cartas de Pájaros cada una.

Los jugadores deben dejar un espacio entre ellos y las cartas para su Colección personal de Pájaros.

El jugador más joven será quien comience la partida. También pueden crear su propia regla para elegir quién comienza.



EJEMPLO DE
UNA PRIMERA
PARTIDA



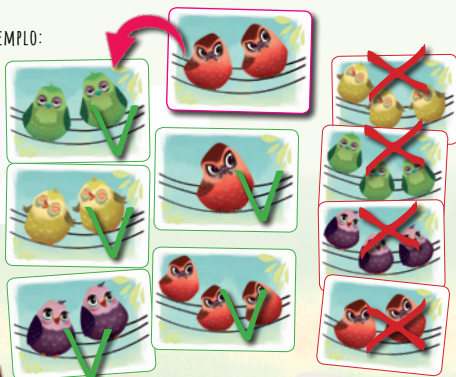
EL JUEGO

CARTAS DE PÁJAROS

Cada carta de Pájaros muestra, de ambos lados, de 1 a 3 Pájaros de los siguientes colores: rojo, verde, amarillo y violeta. Cada carta tiene en su dorso la misma cantidad de Pájaros pero de otro color o una diferente cantidad de Pájaros pero del mismo color.

EJEMPLO: UNA CARTA CON 2 PÁJAROS ROJOS DE UN LADO PUEDE TENER EN EL DORSO 2 PÁJAROS VERDES, 2 PÁJAROS AMARILLOS, 2 PÁJAROS VIOLETAS, 1 PÁJARO ROJO O 3 PÁJAROS ROJOS.

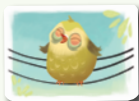
EJEMPLO:



OBJETIVO DEL JUEGO



El objetivo de los jugadores es coleccionar cartas de Pájaros. Cada Colección tiene un máximo de cuatro filas de cartas de Pájaros, una por cada color. En cada fila, las cartas de Pájaros deben añadirse en orden, comenzando con la carta con 1 Pájaro y terminando con la de 3 Pájaros.



UN EJEMPLO DE UNA COLECCIÓN DE JUGADOR (1 FILA DE PÁJAROS AMARILLOS)

CÓMO JUGAR

En cada turno, el jugador debe escoger una sola carta y darla vuelta. Si al hacerlo, descubre que el dorso encaja en su Colección, deberá agregar la carta a su Colección. Si no, debe volver a colocarla con las demás con el dorso revelado boca arriba (es decir al revés de cómo estaba cuando la escogió).

Luego el turno pasa al siguiente jugador en sentido de las agujas del reloj hasta que se llegue al final de la partida.

Para la primera partida, recomendamos usar la siguiente



regla: cualquier carta que no encaje en una Colección debe ser colocada en el lugar exacto de donde fue tomada. Para los juegos siguientes no debe seguirse tal regla: los jugadores pueden decidir libremente dónde ubicar la carta que no encaje en su Colección luego de dada vuelta. 🍎

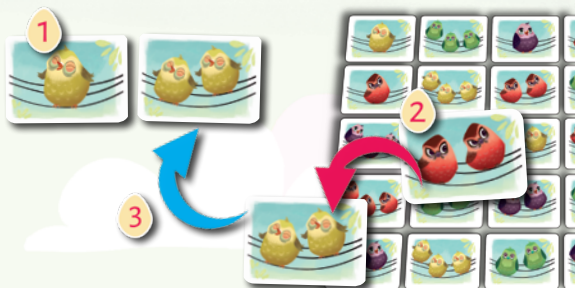
¡ATENCIÓN! RECORDÁ QUE UN JUGADOR SIEMPRE PRIMERO DEBE DAR VUELTA UNA CARTA ANTES DE FIJARSE SI ENCAJA EN SU COLECCIÓN. UN JUGADOR NUNCA PUEDE EMPEZAR UNA SEGUNDA FILA DE PÁJAROS DEL MISMO COLOR QUE UNA FILA PREVIAMENTE EXISTENTE. UNA CARTA DE PÁJAROS NUNCA PUEDE SER REMOVIDA DE LA COLECCIÓN DE UN JUGADOR.

EJEMPLOS:

1. JULIÁN NO TIENE CARTAS EN SU COLECCIÓN. DURANTE SU TURNO, DA VUELTA UNA CARTA CON 1 PÁJARO ROJO Y DESCUBRE EN EL DORSO 1 PÁJARO VIOLETA. AÑADE LA CARTA A SU COLECCIÓN.
2. DANIELA NO TIENE CARTAS EN SU COLECCIÓN. DURANTE SU TURNO, DA VUELTA UNA CARTA CON 3 PÁJAROS AMARILLOS Y DESCUBRE EN EL DORSO 2 PÁJAROS AMARILLOS. NO PUEDE AÑADIR ESTA CARTA A SU COLECCIÓN. RECORDÁ: TODAS LAS FILAS DE LA COLECCIÓN DEBEN COMENZAR CON UNA CARTA DE 1 PÁJARO.



3. VERÓNICA TIENE UNA CARTA DE 1 PÁJARO AMARILLO EN SU COLECCIÓN ①. DA VUELTA UNA CARTA CON 2 PÁJAROS ROJOS Y DESCUBRE EN EL DORSO 2 PÁJAROS AMARILLOS ②. AÑADE LA CARTA A SU COLECCIÓN ③.



4. LA COLECCIÓN DE SANTIAGO TIENE 1 PÁJARO VIOLETA EN LA PRIMERA FILA, Y 1 Y 2 PÁJAROS VERDES EN LA SEGUNDA FILA. DA VUELTA UNA CARTA CON 3 PÁJAROS AMARILLOS Y DESCUBRE EN EL DORSO 3 PÁJAROS VIOLETAS. LAMENTABLEMENTE NO PUEDE AÑADIR ESTA CARTA A SU COLECCIÓN.



5. DANIELA TIENE 1 PÁJARO VERDE Y 1, 2 Y 3 PÁJAROS ROJOS EN SU COLECCIÓN. DA VUELTA UNA CARTA CON 1 PÁJARO AMARILLO Y DESCUBRE EN EL DORSO 1 PÁJARO ROJO. ESTA CARTA NO ENCAJA EN SU COLECCIÓN.

FINAL DEL JUEGO Y VICTORIA

Se llega al final de la partida cuando:

- * un jugador completó $2/3/4$ filas de cartas de Pájaros en una partida de $4/3/2$ jugadores. En ese caso, el jugador que alcanzó el objetivo es el ganador.
- * todas las cartas de Pájaros salvo 3 forman parte de las Colecciones, o si durante los últimos 8 turnos ningún jugador añadió cartas de Pájaros. En caso de empate, el ganador es el jugador con menos cartas de Pájaros en su Colección. Si el empate persiste, hay varios ganadores a la vez.

PREGUNTA FRECUENTE

P: Acabo de dar vuelta una carta con 3 Pájaros amarillos. Tengo 1 Pájaro amarillo en mi Colección. ¿Puedo añadir la carta incluso si me falta la carta con 2 Pájaros amarillos?

R: No.



CRÉDITOS

Diseño del juego: Dennis Kirps & Jean-Claude Pellin

Desarrollo del juego: Andrei Novac & Błażej Kubacki

Diseño de arte y gráficos: Magdalena Markowska

Reglas en inglés: Dennis Kirps, Jean-Claude Pellin
& Andrei Novac

Instrucciones y cajas de gráfico: Agnieszka Kopera

CRÉDITOS DE ESTA EDICIÓN

Producción editorial: Michel Fischman & Emmanuel Rabell

Traducción: Martín Felipe Castagnet

Adaptación gráfica: Santiago Juárez

Agradecimiento especial a Francisco Tellechea



Editado por:
BUREAU DE JUEGOS S.R.L.
J.L. Borges 2342 6C.
(1425) CABA, Argentina
www.bureaudejuegos.com



Un juego de:
STRAWBERRY STUDIO
16192 Coastal Highway,
Lewes, DE 19958, USA
www.strawberry.studio