

UN JUEGO DE ROBERTO FRAGA



PESCADORES



JUEGOS MALDÓN

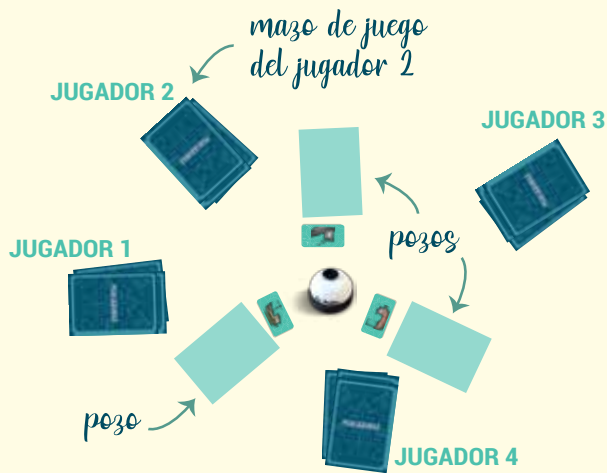
LOS PESCADORES QUIEREN SALIR DE PESCA. HAY PESCADORES DE VARIOS TAMAÑOS, CANTIDADES, ORÍGENES Y COLORES. SI VES ALGUNA CARACTERÍSTICA COMÚN A TODAS LAS CARTAS, APURATE A TOCAR LA CAMPANA Y DECIRLO EN VOZ ALTA PARA PODER QUEDARTE CON TODAS LAS CARTAS Y JUNTAR TU TRIPULACIÓN DE PESCADORES.



OBJETIVO *Juntar la mayor cantidad de cartas de pescadores*

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se ubica el timbre en el medio de la mesa a igual alcance de todos los jugadores. Se ubican las tres fichas de barco marcando tres lugares donde irán los pozos. Se reparten todas las cartas entre los jugadores. **Nadie puede ver sus cartas.** Es importante que todos tengan la misma cantidad de cartas. Si sobran, se sacan del juego. Cada jugador pone sus cartas boca abajo enfrente suyo formando su **mazo de juego**.



LAS CARTAS DE PESCADORES

Las cartas se pueden clasificar a partir de cuatro características:

CANTIDAD



1 / 2 / 3 pescadores

TAMAÑO



chico / mediano / grande

COLOR



verde / rojo / amarillo

ORIGEN



mexicanos / brasileros / argentinos

MAZO DE TRIPULACIÓN

Cada jugador irá armando su mazo de tripulación con las cartas que va ganado a lo largo del partido. El que tenga más cartas al final del juego será el ganador.

CÓMO SE JUEGA

El último que comió pescado comienza el juego. Toma la primera carta de su mazo de juego y **sin mirarla** (*es importante que todos los jugadores la vean al mismo tiempo*) la ubica boca arriba sobre alguno de los tres pozos que marcan los barcos de la mesa. El jugador a su derecha sigue el turno. Toma una carta de su mazo de juego y la ubica en un pozo diferente al jugador anterior. El tercero en jugar hace lo mismo. A partir del cuarto turno, cuando los tres pozos ya tienen cartas, los jugadores pueden elegir cualquiera de los pozos para jugar su carta, siempre sin mirarla y poniéndola encima de la carta jugada anteriormente. A lo largo del juego siempre quedarán visibles 3 cartas en la mesa, una por cada pozo. **Apenas haya tres cartas de pescadores a la vista, ¡comienza el desafío!**

EQUIPO DE PESCA

Si algún jugador, no importa de quién sea el turno, encuentra al menos **una característica común a todas** las cartas (cantidad, tamaño, color, origen, tripulación completa) tiene que tocar la campana y decir en voz alta qué características tienen en común. Si lo que dijo es **correcto, el jugador se llevará todas las cartas en la mesa** (las que están en los tres

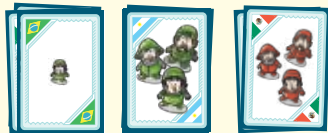
pozos) y formará su *mazo de tripulación*. Si lo que dijo es **incorrecto**, se aplicará un **castigo** (*ver castigos*). El jugador que tocó la campana comienza la siguiente ronda.



“¡Tres pescadores!”

TRIPULACIÓN COMPLETA

Cuando las cartas a la vista **suman 7 pescadores en total**, también se considera una característica común, se toca el campana y se dice “tripulación completa”. De ser correcto, se llevará todas las cartas de la mesa.



“¡Tripulación completa!”

EQUIPO DE PESCA PROFESIONAL

Si algún jugador encuentra **dos características comunes** y acierta, la recompensa es mayor: **además de llevarse todas las cartas de la mesa, se llevará 7 cartas del mazo de tripulación de los otros**



“¡2 pescadores argentinos!”

jugadores (puede sacarle todas al mismo o elegir entre varios jugadores). Si lo que dijo es incorrecto, se aplicará un castigo.
*Aclaración: **Una tripulación completa** (7 pescadores a la vista) **se considera una característica común**. Es decir, 7 pescadores verdes ("Tripulación completa verde") son un equipo de pesca profesional (dos características comunes: color + tripulación completa).*



EQUIPO DE PESCA EXPERTO

Si algún afortunado de la mesa encuentra **tres características comunes** gana inmediatamente el juego.



"¡3 pescadores grandes mexicanos!"

Aclaración: si hay más de una característica común a la vista con sólo nombrar una el jugador puede tocar la campana. No hace falta decir todas las características comunes. Con una sola basta. Recibirá la recompensa de la cantidad que nombró y no será castigado por no nombrar todas.

CASTIGOS

Si algún jugador toca la campana y lo que dijo es incorrecto, sea una, dos o tres características, si dice la característica sin tocar el timbre, o toca el timbre y no dice nada, se aplicará el mismo castigo: **entregará una carta de su tripulación a cualquier jugador que elija** quien los sumará en su propio mazo de tripulación. De no tener tripulación, entregará una carta de su mazo de juego.

FIN DEL JUEGO

El juego se termina cuando alguno de los jugadores no tenga más cartas en su mazo de juego, siempre y cuando nadie haya encontrado en el partido un equipo de pesca experto. **El jugador con más cartas en su mazo de tripulación gana el juego.** En caso de empate, compartirán la victoria.



Maldon

MIRÁ EL VIDEO EXPLICATIVO DE ESTE JUEGO
(Y DE NUESTROS OTROS JUEGOS) ACÁ:
WWW.MALDON.COM.AR



/juegosmaldon

Ilustraciones: Szoka
D. Gráfico: Christian Argiz
Impreso en Buenos Aires.
© Roberto Fraga, 2020. Todos los derechos reservados