

Martin & Jochen
Kallenborn & Scherer

DOMADORES DE BICHOS



D R E I
M A G I C E R

DEVIR

DOMADORES DE
BESTIOLES



ARV

ESP

DOMADORES DE BICHOS

¡QUÉ LÍO
TAN BESTIA!

Autores: **Martin Kallenborn y Jochen Scherer**

Ilustraciones y grafismo: **Rolf (ARVi) Vogt**

Redacción: **Thorsten Gimmler y Matthias Karl**



Número de jugadores: 3 - 6

Edad: **a partir de 8 años**

Duración: **un cuarto de hora,
más o menos**

Componentes

- 1** 50 cartas de animales (10 de cada uno: cochinillas, arañas, moscas, ratas y caracoles, con valores de 1 a 5)
- 2** 5 cartas de orden (una para cada animal, con el anverso y el reverso iguales)
- +** Estas reglas



Idea del juego

Un jugador se pone en el papel de domador de unos asquerosos bichejos. Coge una carta, mira qué animales hay dibujados y golpea la mesa y palmea varias veces. A partir de este «código» de ruidos, los otros jugadores deben intentar descubrir qué tipo de animal hay dibujado en la carta y cuántos de ellos. El primer jugador que lo descubra gana la carta. Al final de la partida, el jugador que haya conseguido más cartas será el ganador ¡y se convertirá en el mejor domador de bichos!

Preparación de la partida

En el juego básico se utilizan cuatro especies de animales (40 cartas). Los jugadores deciden qué especie no participa en la partida y dejan a un lado sus 10 cartas de animales y su carta de orden.

Las otras cuatro cartas de orden se sitúan al azar en medio de la mesa de juego, formando una fila; la caja se deja a la izquierda de esta fila de cartas.



Se mezclan las 40 cartas de animales y se reparten tres a cada jugador, que las deja boca abajo delante de él, sin mirarlas. Estas tres cartas forman la **pila de puntuación** del jugador, a la que irá añadiendo las cartas que vaya ganando durante la partida. Según el número de jugadores, de entre las cartas sobrantes se dejan unas cuantas boca abajo en medio de la mesa, como **pila de juego**:

3 jugadores: una pila de 15 cartas

4 jugadores: una pila de 16 cartas

5 jugadores: una pila de 15 cartas

6 jugadores: una pila de 18 cartas

El resto de cartas no se utilizarán en esta partida; dejadlas a un lado (¡sin mirarlas!).

¿Cómo se juega?

El jugador más joven empieza haciendo de domador de bichos. Toma la primera carta de la pila de juego y la mira. En cada carta siempre hay dibujados entre 1 y 5 animales de una determinada especie. Ahora, de acuerdo con las cartas de orden que hay al lado de la caja, el domador debe comunicar a los otros jugadores, sin hablar, cuántos animales hay en la carta y de qué especie son. Para ello hay que tener claro cuál es la posición de cada carta de orden: la carta de orden situada al lado de la caja está en la posición 1, la situada a su derecha está en la posición 2, y las siguientes, en la posición 3 y la posición 4.

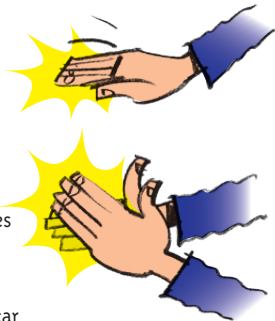
Ejemplo: en esta imagen, la cochinilla está en la posición 1, la rata en la posición 2, la araña en la posición 3 y la mosca en la posición 4.



.....

Para comunicar qué especie es, hay que indicar la posición de la carta de orden correspondiente. Y eso el domador lo hace golpeando la mesa con la palma de la mano tantas veces como la posición de la carta de orden.

Para comunicar cuántos animales hay, el domador palmea tantas veces como animales hay en la carta. El domador siempre debe comunicar el «código» correctamente. Sin embargo, como para él es mejor que sus contrincantes no lo adivinen, puede complicar la comunicación mezclando los golpes y las palmadas como mejor le parezca... ¡qué lío tan bestia!



Ejemplo: el domador coge una carta de animales que muestra cuatro arañas y las cartas de orden están situadas tal como se ve en la imagen.



El jugador debe golpear la mesa con la mano tres veces (porque la araña está en la posición 3) y palmear cuatro veces (porque hay cuatro arañas).

Sin embargo, el domador decide embrollar el mensaje de la siguiente forma: palmea dos veces, después golpea la mesa una vez, palmea una vez, golpea la mesa dos veces y, finalmente, palmea una última vez. Fijaos que en total ha golpeado tres veces sobre la mesa y ha palmeado cuatro veces, tal como corresponde.

.....

Cuando el domador ha terminado de golpear y palmear, los otros jugadores pueden decir inmediatamente la respuesta, si creen que han descubierto el número y la especie correcta de animal.

En cuanto un jugador dice la respuesta correcta, el domador muestra la carta a todo el mundo y la da al jugador que ha acertado, quien la deja boca abajo en su pila de puntuación.

Todos los jugadores que hayan dicho una o más respuestas incorrectas deben dar al domador tantas cartas de su pila de puntuación como respuestas incorrectas hayan dicho; el domador dejará todas las cartas recibidas en su propia pila de puntuación, boca abajo.

Cuando a un jugador ya no le quedan cartas en su pila de puntuación, aún puede intentar adivinar, pero solo **una vez por turno del domador**.

Si el domador comete un error cuando golpea y palmea, debe mostrar la carta a los otros jugadores. A continuación, deja esta carta y una carta de su pila de puntuación bajo la pila de juego, boca abajo. Su turno ya ha terminado.

Si ningún jugador ha acertado la respuesta correcta y ya nadie quiere decir nada más, el domador muestra la carta a los otros jugadores y la añade, boca abajo, a su pila de puntuación.

A continuación, es el turno del siguiente jugador para que haga de domador.

Una vez todos los jugadores han tenido la oportunidad de hacer de domador, se vuelven a mezclar las cartas de orden y se colocan nuevamente en fila al lado de la caja.

Final de la partida

La partida termina cuando se agota la pila de juego. El jugador que en ese momento tenga más cartas en su pila de puntuación es el ganador. En caso de empate, se suman los valores de las cartas y el jugador con el total más alto es el ganador.

Variantes

¿Qué os parecería hacerlo un poco más fácil?

¿O quizás liarlo todo aún más?

1 ¡Un poco más difícil!

Las reglas del juego son las mismas, pero ahora jugaréis con cinco animales y no cuatro: usad las 50 cartas de animales y, en consecuencia, también las 5 cartas de orden.

2 ¡Un pelín más fácil!

Las reglas del juego son las mismas, pero ahora jugaréis solo con tres animales y no cuatro: usad 30 cartas de animales y las 3 cartas de orden correspondientes. La pila de juego solo contiene 12 animales.

3 ¡Bastante más fácil!

Las reglas del juego son las mismas, pero las cartas de orden no se mezclan cada vez que termina una ronda. Así, el orden de los animales es el mismo durante toda la partida.

CAT

DOMADORS DE BESTIOLES

**EMBOLICA
QUE FA FORT!**

Autors: **Martin Kallenborn i Jochen Scherer**

Il·lustracions i grafisme: **Rolf (ARVi) Vogt**

Redacció: **Thorsten Gimmler i Matthias Karl**

Nombre de jugadors: **3 - 6**

Edat: **a partir de 8 anys**

Durada: **un quart d'hora, si fa no fa**

Components

- 1 50 cartes d'animals** (10 de cada un: porquets de Sant Antoni, aranyes, mosques, rates i cargols, amb valors d'1 a 5)
- 2 5 cartes d'ordre**
(una per a cada animal, amb l'anvers i el revers iguals)
- + Aquestes regles**



Idea del joc

Un jugador es posa en el paper d'ensinistrador de llefiscoses bestioles. Agafa una carta, mira quins animals hi ha dibuixats i colpeja la taula i pica de mans unes quantes vegades. A partir d'aquest «codi» de sorolls, els altres jugadors han d'intentar descobrir quin tipus d'animal hi ha dibuixat a la carta i quants n'hi ha. El primer jugador que ho descobreixi guanya la carta. Al final de la partida, el jugador que hagi aconseguit més cartes serà el guanyador i es convertirà en el millor ensinistrador de bestioles!

Preparació de la partida

En el joc bàsic s'utilitzen quatre espècies d'animals (40 cartes). Els jugadors decideixen quina espècie no participa en la partida i deixen de banda les seves 10 cartes d'animals i la seva carta d'ordre. Les altres quatre cartes d'ordre es col·loquen a l'atzar al mig de la taula de joc, formant una fila; la capsa es deixa a l'esquerra de la filera de cartes.



Es barregen les 40 cartes d'animals i se'n reparteixen tres a cada jugador, que les deixa cap per avall al seu davant, sense mirar-les. Aquestes tres cartes formen la **pila de puntuació** del jugador, a la qual anirà afegint les cartes que vagi guanyant durant la partida. Segons el nombre de jugadors, d'entre les cartes sobreres se'n deixen unes quantes cap per avall al mig de la taula, com a **pila de joc**:

3 jugadors: una pila de 15 cartes

4 jugadors: una pila de 16 cartes

5 jugadors: una pila de 15 cartes

6 jugadors: una pila de 18 cartes

La resta de cartes no s'utilitzaran en aquesta partida; deixeu-les de banda (sense mirar-les!).

Com s'hi juga?

El jugador més jove comença fent d'ensinistrador de bestioles. Agafa la primera carta de la pila de joc i la mira. A cada carta sempre hi ha dibuixats **entre 1 i 5 animals** d'una espècie. Ara, d'acord amb les **cartes d'ordre** que hi ha al costat de la capsa, l'ensinistrador ha de comunicar als altres jugadors, sense parlar, quants animals hi ha a la carta i de quina espècie són. Per a això cal tenir clar quina és la posició de cada carta d'ordre: la carta d'ordre situada al costat de la capsa és a la posició 1, la situada a la seva dreta és a la posició 2, i les següents, a la posició 3 i a la posició 4.

Exemple: en aquesta imatge, el porquet de Sant Antoni és a la posició 1, la rata a la posició 2, l'aranya a la posició 3 i la mosca a la posició 4.



.....

Per comunicar **quina espècie és**, cal indicar la posició de la carta d'ordre corresponent. I això l'ensinistrador ho fa **colpejant la taula** amb el palmell de la mà tantes vegades com la posició de la carta d'ordre.

Per comunicar quants animals hi ha, l'ensinistrador pica de mans tantes vegades com animals hi ha a la carta.

L'ensinistrador sempre ha de comunicar el «codi» correctament. Ara bé, com que per a ell és millor que els seus contrincants no ho endevinin, pot complicar la comunicació barrejant els cops a la taula i les picades de mans... embolica que fa fort!



Exemple: l'ensinistrador agafa una carta d'animals que mostra quatre aranyes i les cartes d'ordre estan posades tal com es veu a la imatge.



El jugador ha de colpejar la taula amb la mà tres vegades (perquè l'aranya és a la posició 3) i picar de mans quatre vegades (perquè hi ha quatre aranyes).

Ara bé, l'ensinistrador decideix embolicar el missatge de la manera següent: pica de mans dues vegades, després colpeja la taula una vegada, pica de mans una vegada, colpeja la taula dues vegades i, finalment, pica de mans una altra vegada. Fixeu-vos que en total, ha colpejat tres vegades i ha picat de mans quatre vegades, tal com correspon.

.....

Quan l'ensinistrador ha acabat de colpejar i picar, els altres jugadors poden dir immediatament la resposta, si creuen que han descobert el nombre i l'espècie correcta d'animal.

Tan bon punt un jugador diu la resposta correcta, l'ensinistrador mostra la carta a tothom i la dona al jugador que l'ha encertat, que la deixa cap per avall en la seva pila de puntuació.

Tots els jugadors que hagin dit una o més respostes incorrectes han de donar a l'ensinistrador tantes cartes de la seva pila de puntuació com respostes incorrectes hagin dit; l'ensinistrador deixa totes les cartes rebudes a la seva pila de puntuació, cap per avall.

Quan a un jugador ja no li queden cartes a la seva pila de puntuació, encara pot intentar endevinar, però només **una vegada per torn de l'ensinistrador**.

Si l'ensinistrador comet un error quan colpeja i pica, ha de mostrar la carta als altres jugadors. Llavors, deixa aquesta carta i una altra carta de la seva pila de puntuació sota la pila de joc, cap per avall. El seu torn ja ha acabat.

Si cap jugador no ha encertat la resposta correcta i ningú ja no vol dir res més, l'ensinistrador mostra la carta als altres jugadors i l'afegeix, cap per avall, a la seva pila de puntuació.

Tot seguit, és el torn del següent jugador perquè faci d'ensinistrador.

Un cop tots els jugadors han tingut l'oportunitat de fer d'ensinistrador, es tornen a barrejar les cartes d'ordre i es posen de bell nou en fila al costat de la capsa.

Final de la partida

La partida s'acaba tan bon punt s'esgota la pila de joc. El jugador que llavors tingui més cartes a la seva pila de puntuació és el guanyador. En cas d'empat, se sumen els valors de les cartes i el jugador amb el total més alt és el guanyador.

Variants

Què us semblaria fer-ho una mica més fàcil?
O potser embolicar-ho tot encara més?

1 Un xic més difícil!

Les regles del joc són les mateixes, però ara ho fareu amb cinc animals, i no pas quatre: utilitzeu les 50 cartes d'animals i, en conseqüència, també les 5 cartes d'ordre.

2 Un pèl més fàcil!

Les regles del joc són les mateixes, però ara ho fareu només amb tres animals, i no pas quatre: utilitzeu les 30 cartes d'animals i les 3 cartes d'ordre corresponents. La pila de joc només conté 12 animals.

3 Força més fàcil!

Les regles del joc són les mateixes, però les cartes d'ordre no es barregen cada vegada que acaba una ronda. L'ordre dels animals és el mateix durant tota la partida.

POR

DOMADORES DE BICHOS

QUE GRANDE CONFUSÃO!

Autores : Martin Kallenborn e Jochen Scherer

Ilustrações e grafismo: Rolf (ARVi) Vogt

Redação: Thorsten Gimmler e Matthias Karl

Número de jogadores: 3 - 6

Idade: a partir de 8 anos

Duração: 15 minutos aprox.

Componentes

- 1 50 cartas de animais (10 de cada um: aranhas, bichos-de-conta, moscas, ratazanas e caracóis, com valores de 1 a 5)
- 2 5 cartas de ordem (uma para cada animal, com a frente e o verso iguais)
- + Estas regras



Ideia do jogo

Um dos jogadores toma o papel de domador de bichos asquerosos. Recolhe uma carta, vê que animais estão representados e depois bate na mesa e bate as palmas várias vezes. Através deste “código” de sons os outros jogadores devem tentar descobrir que tipo de animal está desenhado na carta e em que número. O primeiro jogador a a conseguir ganha a carta. No final do jogo, o jogador com mais cartas será o vencedor e receberá o título de Melhor Domador de Bichos!

Preparação do jogo

No **jogo básico** utilizam-se quatro espécies de animais (40 cartas). Os jogadores decidem que espécie não participa no jogo e colocam na caixa as respetivas 10 cartas de animal e a sua carta de ordem.

As restantes quatro cartas de ordem são colocadas aleatoriamente numa fila no centro da mesa. A caixa fica à esquerda desta fila de cartas.



As 40 cartas de animais são baralhadas e são distribuídas três a cada jogador, que as coloca de face para baixo à sua frente, sem as ver. Estas três cartas formam a **pilha de pontuação** do jogador, à qual irá adicionando as cartas que vá ganhando durante o jogo. De acordo com o número de jogadores, algumas das cartas restantes são colocadas no centro da mesa, de face para baixo, como **pilha de jogo**:

3 jogadores: uma pilha de 15 cartas

4 jogadores: uma pilha de 16 cartas

5 jogadores: uma pilha de 15 cartas

6 jogadores: uma pilha de 18 cartas

As restantes cartas não serão utilizadas neste jogo; coloca-as na caixa (sem as ver!).

Como se joga?

O jogador mais novo começa o jogo com no papel de domador de bichos. O domador retira a primeira carta da pilha de jogo e olha para ela. Em cada carta existem sempre entre 1 a 5 animais de uma determinada espécie. Agora, de acordo com as cartas de ordem que estão ao lado da caixa, o domador deve comunicar aos outros jogadores, sem falar, quantos animais há na caixa e a que espécie pertencem. Para tal, há que ter em conta qual a posição de cada carta de ordem: a carta situada ao lado da caixa está na posição 1, a carta situada à sua direita está na posição 2 e as seguintes nas posições 3 e 4.

Exemplo:

nesta imagem, o bicho-de-conta está na posição 1, a ratazana na posição 2, a aranha na posição 3 e a mosca na posição 4.



.....

Para comunicar que espécie é, é necessário indicar a posição da carta de ordem correspondente. Para tal, o domador bate na mesa com a palma da mão tantas vezes como a posição da carta de ordem.



Para comunicar quantos animais há, o domador bate as palmas tantas vezes quantos os animais que estão representados na carta.



O domador deve sempre comunicar o código corretamente. Contudo, como é melhor para ele que os seus adversários não o consigam descobrir, pode complicar a comunicação misturando as batidas na mesa e as palmas como lhe pareça melhor.... Mas que grande confusão!

Exemplo: o domador recolhe uma carta de animal que mostra quatro aranhas. As cartas de ordem estão colocadas como se vê na imagem.



O jogador deve bater três vezes na mesa com a mão (porque a aranha está na posição 3) e bater as palmas quatro vezes (porque há quatro aranhas).

Contudo, o domador decide complicar a mensagem da seguinte forma: bate palmas duas vezes, depois bate na mesa uma vez, bate as palmas uma vez, bate na mesa duas vezes e, finalmente, bate as palmas uma última vez. No total, bateu na mesa três vezes e bateu as palmas quatro vezes, como necessário.

.....

Quando o domador acaba de bater na mesa e bater as palmas, os outros jogadores podem dizer imediatamente a resposta, se pensam ter descoberto o número e a espécie correta do animal.

Assim que um jogador diz a resposta correta, o domador revela a carta a todos os jogadores e entrega-a ao jogador que acertou, que a coloca de face para baixo na sua pilha de pontuação.

Todos os jogadores que tenham dado uma ou mais respostas incorretas devem dar ao domador tantas cartas da sua pilha quantas as repostas incorretas que tenham dado; o domador colocará todas as cartas recebidas na sua própria pilha de pontuação, de face para baixo.

Quando um jogador fica sem cartas na sua pilha de pontuação, ainda pode tentar adivinhar, mas **apenas uma vez por turno do domador**.

Se o domador comete um erro a bater na mesa ou a bater as palmas, deve mostrar a carta aos outros jogadores. De seguida, coloca esta carta e uma carta da sua pilha de pontuação no fundo da pilha de jogo, de face para baixo. O seu turno já terminou.

Se nenhum jogador deu a resposta correta e mais ninguém quer tentar responder, o domador mostra a carta aos outros jogadores e junta-a, de face para baixo, à sua pilha de pontuação.

De seguida, o próximo jogador, no sentido dos ponteiros do relógio, torna-se o novo domador.

Assim que todos os jogadores tenham tido a oportunidade de fazer de domador, voltam a baralhar-se as cartas de ordem e é construída uma nova fila ao lado da caixa.

Final do jogo

O jogo termina quando se esgota a pilha de jogo. O jogador que, nesse momento, tenha mais cartas na sua pilha de pontuação é o vencedor. Em caso de empate, somam-se os valores das cartas e o jogador com o maior total é o vencedor.

Variantes

E que tal fazer as coisas de modo mais simples? Ou então torná-las ainda mais complicadas?

1 Um pouco mais difícil!

As regras do jogo são as mesmas, mas agora jogar-se-á com cinco animais e não quatro: usam-se as 50 cartas de animais e, consequentemente, também as 5 cartas de ordem.

2 Ligeiramente mais fácil

As regras do jogo são as mesmas, mas agora jogar-se-á com apenas três animais e não quatro: usam-se 30 cartas de animais e as 3 cartas de ordem correspondentes. A pilha de jogo só contém 12 animais.

3 Bastante mais fácil!

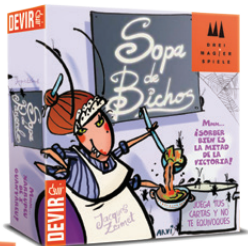
As regras do jogo são as mesmas, mas as cartas de ordem não se baralham de cada vez que termina uma ronda. Assim, a ordem dos animais mantém-se a mesma durante todo o jogo.

¿Te gustan los bichos?

Aún tenemos más para ti...



Polilla tramposa



Sopa de bichos



Póquer de bichos
REAL



Créditos de esta edición

Producción editorial: **Xavi Garriga**

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

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

Tradução para português: **Pedro Venâncio**

Adaptación gráfica: **Antonio Catalán**

DEVIR

DEVIR IBERIA

Rosselló 184, 6º 1ª

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 2014:

DREI MAGIER SPIELE

by Schmidt Spiele GmbH

Postfach 470437

D-12313 Berlin

www.dreimagier.de

Art.-Nr. 88867