



CONTENIDO:

73 Cartas Ovaladas

- 54 Cartas de Huevo
- 18 Cartas de Acción
- 1 Carta Gallina

OBJETIVO:

Conseguir en tu huevera el número más alto de puntos de entre todas las hueveras del juego.

PREPARACIÓN:

En primer lugar, se reparten 3 **Cartas de Acción** (Fig.1 - Mandar, Intercambiar y Dormir/Despertar) a cada participante sobre la mesa, boca arriba, delante de cada uno y se retiran las cartas de Acción sobrantes. Después, se barajan todas las **Cartas de Huevo** y se reparten 3 cartas boca abajo a cada participante, dejando el resto boca abajo en un montón para robar.

CÓMO JUGAR:

Cada participante dispone, sobre sus cartas de acción, 6 **huecos** a modo de "huevera imaginaria" en la que se podrán colocar un máximo de 6 huevos (Fig. 1).

Se juega por turnos y empieza a jugar quien haya comido huevo más recientemente (en cualquiera de sus formas) y el juego continúa hacia la derecha.



Fig. 1

Cada huevo tiene una puntuación diferente (Fig. 2).



Fig. 2

Tienes que conseguir que en tu huevera haya el mayor número de puntos de entre todas las hueveras del juego. Durante tu turno, tendrás que realizar **UNA** de estas dos opciones:

- colocar **UN** huevo de tu mano en **cualquier huevera** y luego robar un huevo del montón.
- activar **UNA** acción disponible.

LAS ACCIONES SON LAS SIGUIENTES:

Mandar Huevo. (Fig. 3)

Al jugar esta carta, puedes mandar **UN** huevo de una huevera a otra (cualquiera) siempre que en la huevera de destino haya un hueco vacío. Puedes usarla para mandar huevos de menor puntuación de tu huevera a otra o traer los huevos de mayor puntuación de otra huevera a la tuya.

Intercambiar Huevo. (Fig. 4)

Intercambia 2 huevos que se encuentren en hueveras diferentes cualesquiera. Por ejemplo, al jugar esta carta, puedes utilizar esta acción para intercambiar **UN** huevo de baja puntuación de tu huevera con **UN** huevo de alta puntuación de la huevera de cualquier rival.

6+



jugadores



VIDEO-DEMO:

Descubre más diversión en:
www.falomirjuegos.com

REF.30047 - JUFASA ©2021-2024

C/ Tuéjar 43, 46183 La Eliana (Valencia) ESPAÑA.
 N.R.I. 46-59028



Un juego de: Juanjo Balcázar

Ilustración y diseño: Dany Molero

V.9

ACCIONES (continuación)

Dormir/Despertar Huevo. (Fig. 5)

Lo puedes usar para poner boca abajo UN huevo DE CUALQUIER HUEVERA (Dormir) o para ponerlo boca arriba (Despertar). Puede haber varios huevos dormidos en una misma huevera.

Cuando un huevo está boca abajo, NO se puede Mandar ni Intercambiar. Esta acción es útil para proteger los huevos de tu huevera con más puntuación o para bloquear los huevos de menor puntuación de tus rivales.



Fig. 3

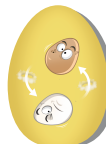


Fig. 4



Fig. 5

5

Cuando juegas una carta de Acción, se le dará la vuelta a dicha carta y se pondrá boca abajo, de modo que no se podrá volver a jugar hasta que se ponga otra vez boca arriba.

Cuando agotas tus Cartas de Acción (todas boca abajo), en el turno siguiente, es obligatoria la opción de jugar un huevo de la mano. Y tras robar una carta del mazo, voltearás las cartas de acción boca arriba. De esta manera, todas las Acciones volverán a estar disponibles en tu siguiente turno.

Siempre que juegues un huevo de la mano, robas carta del mazo para volver a tener 3 Cartas de Huevo en la mano.

No puedes pasar turno ni cambiar cartas de tu mano. Siempre ha de jugarse una de las dos opciones.

6

CARTAS ESPECIALES:

Gallina. (Fig. 6)

(solo una carta por partida): si dispones de esta carta de entre las 3 de tu mano, la podrás utilizar como si de un huevo se tratase. Pero en lugar de colocarla en una "huevera", tendrá el siguiente efecto: al jugarla, durante su turno, se te permite "mandar" los huevos que consideres de otras hueveras a la tuya, pudiendo acaparar las puntuaciones más altas. Puedes mandar tantos huevos como huecos disponibles tienes en tu huevera.

Una vez jugada esta carta, se retira y robas una carta del mazo dando por finalizado tu turno.



Fig. 6

7

FINAL Y VICTORIA:

El juego termina cuando todas las hueveras están llenas. Cuando esto ocurra, coloca boca arriba todos los huevos dormidos y cuenta los puntos de cada huevera.

Gana quien más puntos tenga. En caso de empate, se contabilizarán también los huevos en la mano de quienes hayan empatado.

MODO DE JUEGO EXPRESS:

Se siguen las mismas reglas que en el modo normal pero el juego termina cuando una de las hueveras se llene (6 huevos). Como en el caso anterior, gana quien tenga más puntuación en su huevera.



8