

# PELO PATA Popó



Un trepidante juego de dados para 2-4 amantes de los animales  
a partir de 8 años creado por Sophia Wagner

## INTRODUCCIÓN

**Pelo Pata Popó:** En este salvaje juego de dados, los animales cambian alegremente de manos. Para que la mascota de otro jugador se vaya contigo, debes sacar la combinación de dados que corresponde a ese animal **antes** que los demás jugadores. ¡Porque todos juegan a la vez! Con una caca muy sonora interrumpirás el jaleo y el alboroto para anunciar que el resultado de tu tirada coincide con un animal.

No obstante, tu nueva mascota te dejará una pequeña sorpresa... Si todos tus animales se han marchado y ya no tienes , te quedas fuera de la partida. ¡El último jugador con animales gana!

## COMPONENTES



24 dados  
(6 de cada color: rosa,  
amarillo, azul y verde)



1 caca  
(que hace ruido)



24 losetas de animales  
(6 de cada tipo: perros,  
gatos, aves y unicornios)





## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca la caca en el centro de la mesa.
2. Cada jugador toma 6 dados del color que elija y las losetas del mismo color. Las losetas muestran un animal en la parte delantera y un animal con una  en el reverso. Coloca las losetas delante de ti en cualquier orden, con la cara delantera bocarriba.



En partidas de 3 y 4 jugadores, coloca tus losetas en vertical formando 1 columna.

En partidas de 2 jugadores colócalas en 2 columnas de 3 losetas cada una.



3. A continuación, coloca la base de la caja a un lado para utilizarla como **caja de cacas**.

## CÓMO SE JUEGA

El que tenga la mascota más mona dice "A por los animales: preparados, listos... ¡ya!". ¡Es broma! Así, os pondríais a discutir sin parar. Es mejor que lo digáis todos a la vez. A continuación, empezad a lanzar los dados todos **a la vez** lo más rápido posible. En cuanto saques una combinación que se corresponda con un animal, puedes convencer al animal de un oponente para que se vaya contigo.

### ¿Cuándo se va contigo un animal?

Al lado de cada animal se muestra una serie de dados con una combinación concreta de resultados. Si en el resultado de tu tirada aparece esa combinación, ese animal se despidе de tu oponente y se va contigo.





**Para ello, se aplican las siguientes reglas:**



1. Solo puede irse contigo **el primer animal de la columna de animales de tu oponente**, empezando por arriba.
2. Puedes volver a lanzar los dados que quieras, apartar algunos dados e incluso volver a lanzar los dados que habías apartado.
3. Siempre puedes cambiar la combinación que intentas lograr por la de otro animal que esté el primero en una columna de animales.

Si crees que has sacado la combinación correcta, ¡dale un buen apretón a la **caca**!

Tus oponentes deben dejar de lanzar los dados de inmediato y tomarse un breve descanso.



A continuación, debéis comprobar el resultado de tu tirada.

**¿La combinación de resultados no es correcta?** El animal se queda donde está. Además, toma la última loseta de tu columna (o de una de tus 2 columnas si es una partida de 2 jugadores), retírala del juego y déjala en la caja de cacas.

**¿La combinación de resultados es la correcta?** ¡Enhorabuena por tu nuevo compañero de casa! El animal en cuestión deja a tu oponente y se marcha contigo. Toma la loseta correspondiente y colócala al final de tu columna de animales (o de una de tus dos columnas).

"Algo huele raro, no te parece?".



Cada vez que una nueva mascota se va contigo, te deja de regalo, sin avisar, una pequeña "caca".

Dale la vuelta a la loseta que acabas de conseguir para que muestre la cara con la 🍌.

En algún momento de la partida, también habrá oponentes que tengan losetas con una  al principio de su columna de animales. Si sacas la combinación de una de esas losetas, no la coloques junto a las demás, sino directamente en la caja de cacas. Esa loseta ya no se utilizará en la partida.



A continuación, coloca de nuevo la caca en el centro de la mesa.  
Di „¡Pelo Pata Popó!“ para acabar el descanso.  
Tus oponentes continúan lanzando los dados donde lo dejaron. Tú, sin embargo, tienes que tomar **todos tus dados** y **lanzarlos de nuevo**.

### ¡No me quedan animales!

Si en algún momento de la partida ya no te quedan animales porque todos se han marchado o todas las losetas de 💩 están en la caja de cacas, quedas fuera de la partida y no puedes lanzar más los dados. Sin embargo, tus oponentes seguirán lanzando los dados para convencer a más animales de que se vayan con ellos.

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se hayan quedado fuera todos los jugadores menos uno. Este jugador habrá ganado y puede hacerse llamar “rey o reina de Pelo Pata Popó”.

¡Todo un honor!

¿No quieres aceptar la derrota?

¿Pues a qué esperas? ¡Lo mejor es echar otra partida ahora mismo!



### Créditos

Autora: Sophia Wagner • Ilustraciones: Anne Pätzke  
Realización y maquetación: Mühlenkind Kreativagentur

©2020 Pegasus Spiele GmbH  
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Alemania

©2021 SD Games  
c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades, 08130 Sta. Perpètua de Mogoda,  
Barcelona, España • [info@playsdgames.com](mailto:info@playsdgames.com) • [www.playsdgames.com](http://www.playsdgames.com)  
Traducción: Hi-Fi Words • Maquetación: Vitamina Disseny  
Edición: César Sánchez

Todos los derechos reservados. Quedan terminantemente prohibidas la reimpresión y la publicación del reglamento del juego, sus componentes o sus ilustraciones sin el permiso previo del propietario de la licencia.

