

El primer jugador en detectar qué símbolo ganará de los dos que coinciden en color deberá colocar su mano sobre la carta volteada, haciendo el gesto del símbolo ganador, ya sea Piedra, Papel o Tijera.

Por ejemplo, si la carta volteada tiene Tijeras (rojo), Papel (azul) y Piedra (amarillo) y el símbolo que se muestra en el montón es Papel (amarillo), los símbolos que jugaran serán la piedra y el papel, el primer jugador en poner la mano en la carta volteada con el gesto de papel ganará. El ganador del duelo conservará la carta volteada.

Si hay una coincidencia de símbolos (es decir, los dos símbolos del mismo color son iguales), entonces el primer jugador que aplauda ganará la carta volteada.

El jugador que gane la carta realizará el siguiente giro.

Si un jugador comete un error al realizar un gesto incorrecto o aplaudir cuando no debiera hacerlo, tendrá que colocar dos de sus cartas ganadas (si tienen alguna) en la parte inferior del montón de cartas, asegurándose de colocarlas en la orientación correcta.

*Nota: si juegas con niños más pequeños, es posible que desees hacer los gestos junto a la tarjeta volteada en vez de sobre ella para evitar choques de manos.*

### ¿QUIÉN GANA?

El juego termina cuando solo queda una carta en el montón. Se cuentan las cartas y el jugador que tenga el mayor número de cartas es el ganador.

En caso de empate, jugar una ronda de Piedra-Papel-Tijera con gestos manuales para decidir el ganador.

### JUEGO ALTERNATIVO

Esta versión se juega con las mismas reglas básicas del juego con la única diferencia de que gana el que menos cartas tenga al final.

Para esto, en cada ronda la carta se la lleva el que pierda, es decir, lo que antes ocurra y por este orden: el que no realice gesto alguno, el que realice un gesto incorrecto, o el último en realizar el gesto correcto.

© Treo Game Designers Ltd.  
© 2019 The Games Factory LLP.  
Ref. 29767  
©2019-2021 JUFASA

+6

2-6  
jugadores

# PIEDRA PAPEL TIJERA

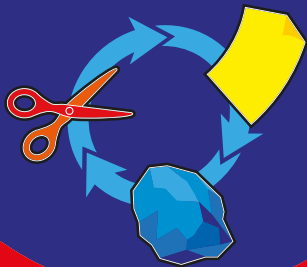
## INSTRUCCIONES

falomir  
juegos

### OBJETIVO




El objetivo es ganar duelos realizando con las manos los gestos correctos de los símbolos de las cartas.

El juego se basa en el popular pasatiempo de Piedra-Papel-Tijera en el que Tijera vence a Papel, Papel vence a Piedra y Piedra vence a Tijera.



### GESTOS

Si no estás familiarizado con el juego tradicional de Piedra-Papel-Tijera, los gestos asociados con el juego son:

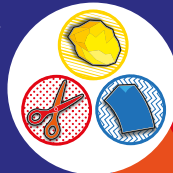
-  Piedra: cierra tu mano en un puño.
-  Papel: extiende tu mano abierta.
-  Tijeras: separa tu dedo índice y corazón para formar una "V".

### ANTES DE EMPEZAR

La parte frontal de cada tarjeta tiene los tres símbolos:

piedra - papel - tijeras

Con distintos colores aleatoriamente:  
amarillo - rojo - azul



La parte posterior contiene uno de los símbolos:



TIJERAS      PIEDRA      PAPEL

Baraja las cartas y coloca en el centro de la mesa el montón de cartas con el lado trasero hacia arriba (el lado con un símbolo).

### CÓMO JUGAR

El jugador más joven comienza el juego volteando la primera carta y colocándola junto al montón para que todos los jugadores puedan verla.

Para asegurar que todos los jugadores tengan la misma oportunidad de ver la tarjeta al mismo tiempo, la tarjeta debe estar alejada de la persona que realiza el giro. Cuando se voltea una tarjeta, se muestran los tres símbolos en los tres colores diferentes. Al mismo tiempo, se muestra la parte posterior de la siguiente carta en el montón, que tendrá un solo símbolo en un color.



Los jugadores compiten para ver qué dos símbolos son del mismo color.

