

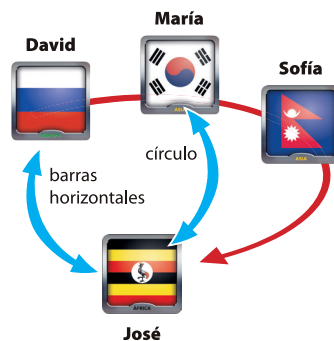
JUEGO N°5: GRITA

OBJETIVO: ganar la mayor cantidad de cartas.

PREPARACIÓN: se barajan las cartas y se dejan formando un mazo en el centro con la cara B hacia arriba.

CÓMO JUGAR: de una en una y en el sentido de las agujas del reloj, se reparten cartas del mazo. Delante de cada jugador se va formando un mazo con la cara A hacia arriba. Cuando coincida el símbolo de las cartas de dos o más jugadores, el primero de ellos en decir el nombre del país del otro jugador, gana. El ganador coge dos cartas del montón del otro jugador y las añade a su mazo. Si un jugador se equivoca, le da una carta de su mazo a cada jugador, en el sentido de las agujas del reloj. Después del error ya nadie puede decir el nombre del país y pasa el turno.

Ejemplo: se reparte una carta a David, después a María y otra a Sofia. La siguiente carta de José, Uganda, coincide en barras horizontales con David y en círculo con María. David y María deben gritar «¡Uganda!», y José puede gritar «¡Rusia!» o «¡Corea del Sur!».



NOTAS: Después de un error, al repartir cartas, puede que quede visible una carta en el mazo que coincida con otra; pero este turno está terminado. En caso de nombrar varios países a la vez, gana quien haya dicho el primer país por orden alfabético.

FIN DEL JUEGO: El juego termina cuando se acaba el mazo central. Gana quien tenga más cartas en su mazo. En caso de empate se lanzan los dados tantas veces como sea necesario, hasta que los símbolos de los dos dados coincidan con la carta de arriba del mazo de los jugadores empatados.

5

JUEGO N°6: ENTRENAMIENTO

Barajar todas las cartas y colocar el mazo en el centro de la mesa con la bandera hacia arriba. Se descarta la primera carta del mazo y al quedar visible la siguiente carta comienza el juego. Los jugadores deben identificar la bandera y nombrar el país al que corresponde tan rápido como puedan. El primer jugador que nombra el país correctamente gana la carta (ej. Cuba). Una vez se termina el mazo, el jugador que más cartas haya conseguido gana el juego.

VARIANTE: También puedes jugar adivinando la capital en lugar del nombre del país.



Distribuido en España por
Lúdilo S. L. C/ Corretger, 127.
46980 - Paterna, Valencia,
España. www.ludilo.es

Ideado por CreativaMente
SRL. Via Volta, 69 - 20863
Concorezzo (MB) IT.



Fabricado en China. 80894-v5-20122023N1

6



EL JUEGO DE LAS BANDERAS

- 48 cartas con banderas
- 3 dados de madera
- Reglas con los 6 modos de juego.



Los 2 dados azules **C** representan los 6 símbolos del juego: barras verticales, barras horizontales, círculos, estrellas, cruces y animales (ej. aves). El dado rojo **D** representa los 5 continentes más el comodín «Mundo».

Las 21 cartas con el borde rojo se usan junto con los 2 dados azules con el propósito de identificar, en los diferentes tipos de juego, una única carta entre las demás:

• Si los 2 dados indican 2 símbolos diferentes, su combinación identifica una única carta con esos símbolos y el borde rojo (por ejemplo, tanto Brasil como Túnez **F** tienen **★** + **○** pero solo la carta de Brasil tiene el borde rojo **ⓐ**).



Las 48 cartas tienen la imagen de una bandera en el frontal **A** e información con fines educativos en el reverso: **B** nombre del país, continente, capital, superficie y población. Los símbolos que se encuentran en la parte inferior del reverso de la carta son los representados en la bandera (por ejemplo, barras horizontales y cruz para Grecia).



Las 4 cartas con el borde dorado en el reverso **E** son cartas especiales ya que son las únicas cuya bandera contiene más de 2 símbolos.



• Si los 2 dados indican el mismo símbolo entonces identifican la única carta con ese símbolo y el borde rojo (por ejemplo, **○** + **○** indica Japón **H**).



En la parte trasera de este folleto se muestran todas las banderas del juego con los nombres de los países correspondientes.

7

JUEGO N°1: ENCUÉNTRALA

OBJETIVO: ser el primero en ganar el número de cartas establecido: 6 cartas con 2 jugadores, 5 cartas de 3 a 7 jugadores y 4 cartas si juegan 8 o más.

PREPARACIÓN: todas las cartas con el borde rojo (21) se colocan al azar en la mesa de juego con la cara de la bandera (A) hacia arriba.

CÓMO JUGAR: un jugador tira los 2 dados azules que indican una sola carta (por ejemplo indican la bandera de la India). El primer jugador en poner un dedo en esa carta la gana: la toma de la mesa y la coloca tapada encima de las otras cartas ya ganadas. Luego, lanza los dos dados azules para buscar la siguiente carta, y así sucesivamente. Si la carta indicada por el dado no está visible en la mesa porque ya ha sido ganada, el primer jugador en reclamarla (ej.: levantando la mano o diciendo «lo sé») debe decir quién tiene esa carta. Si acierta, se lleva la carta del otro jugador. Si se equivoca, pierde una de las cartas que había ganado y la vuelve a poner visible sobre la mesa (si aún no ha ganado ninguna carta no devolverá ninguna).

NOTA: el jugador que ha reclamado puede nombrarse a sí mismo, si piensa que ha ganado la carta previamente, con el fin de conservar dicha carta. Si ningún jugador reclama, se lanzan de nuevo los 2 dados azules.

FIN DEL JUEGO: gana el juego quien primero consigue el número indicado de cartas para la cantidad de jugadores en la partida (ej.: 4 jugadores, 5 cartas).

VARIACIÓN DEL JUEGO: si el jugador que reclama se equivoca, se permite una segunda reclamación, y así sucesivamente.



1

JUEGO N°2: PONER EN ORDEN

OBJETIVO: ordenar las cartas por superficie del país (Km²). Izquierda: más pequeño; derecha: más grande.

PREPARACIÓN: se barajan las 48 cartas y se colocan en mazo en el centro de la mesa con el lado de la bandera hacia arriba. El jugador más joven comienza el juego. Toma la primera carta de la parte superior del mazo y la coloca sobre la mesa con el reverso hacia arriba de forma que la información del país quede claramente visible. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

CÓMO JUGAR: el jugador que tiene el turno toma la siguiente carta de la parte superior del mazo y, sin leer la información del reverso, debe colocarla (con el lado de la bandera hacia arriba) en la posición correcta respecto a las cartas ya puestas en la mesa: a la izquierda (el país más pequeño), a la derecha (el país más grande) o incluso entre dos cartas

(el país que quede a la izquierda debe tener menos Km² y el que quede a la derecha más Km²). Tras decidir la posición, la carta se gira para comprobar si se ha colocado en el lugar correcto. Si un jugador coloca su carta en orden incorrecto queda eliminado, a menos que al lanzar el dado rojo obtenga el continente de su carta o el comodín. En cualquier caso, la carta se coloca en el lugar correcto y el juego continúa hasta que solo queda un jugador, que será el ganador.

NOTAS: la segunda carta simplemente se coloca a la derecha o a la izquierda de la primera carta; a partir de la tercera carta en adelante, es posible colocar la carta en uno de los dos extremos o intercalarla entre dos cartas.

VARIANTE DE JUEGO: en lugar de ordenar países según la superficie es posible jugar ordenándolos en función de su población.



2

JUEGO N°3: UN, DOS, TRES

OBJETIVO: ser el primer jugador en quedarse sin cartas.

PREPARACIÓN: se barajan las 48 cartas y se reparten 11 a cada jugador (si juegan más de 4 jugadores se reparten menos cartas, dando el mismo número a todos los jugadores). El resto de las cartas forman el mazo para robar. Un jugador tira los dos dados azules, si es necesario, más de una vez y quien tenga la carta indicada por los dados comienza el juego, que continúa en el sentido de las agujas del reloj.

CÓMO JUGAR: el jugador que tiene el turno decide cuántos y qué dados tirar: mínimo 1 dado y máximo 3 dados. Entonces puede descartar una carta por cada uno de los dados que tire (por ejemplo, Kenia para y Suiza para) y también cartas adicionales para cada combinación de dos dados (por ejemplo, Alemania está en Europa y tiene barras horizontales). Las cartas se descartan en un mazo aparte. Si no puede descartar,

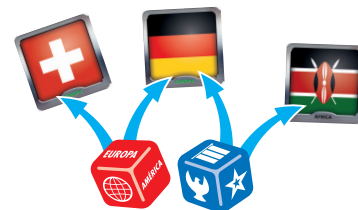
al menos tantas cartas como dados haya tirado, entonces debe robar tantas cartas del mazo como dados haya tirado.

FIN DEL JUEGO: gana el primer jugador que se queda sin cartas.

NOTAS:

- Si se tira 1 dado, se puede descartar un máximo de 1 carta.
- Si se tiran 2 dados, se puede descartar hasta 3 cartas: 1 carta por cada dado + 1 tercera carta por la combinación de los dos dados.
- Si se lanzan 3 dados, se pueden descartar hasta 6 cartas: 1 carta por cada uno de los 3 dados + 3 cartas por cada par de dados posibles.
- Cuando se agotan las cartas del mazo de robar se barajan todas las cartas descartadas hasta ese momento y se crea un nuevo mazo.

VARIANTE: si se quiere acortar la partida, se puede jugar asignando la victoria a quien primero se quede con solo una carta.



3

JUEGO N°4: DOMINÓ

OBJETIVO: ser el primer jugador en quedarse sin cartas.

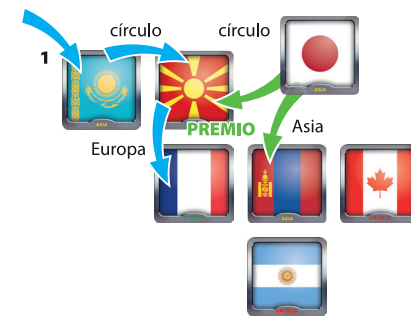
PREPARACIÓN: se barajan las 48 cartas y se reparten 9 a cada jugador (si se juegan más de 5, se reparten menos cartas, dando el mismo número a todos los jugadores). El resto de las cartas forman el mazo para robar. Un jugador tira los dos dados azules, si es necesario, más de una vez y quien tenga la carta indicada por los dados comienza el juego, que continúa en el sentido de las agujas del reloj.

CÓMO JUGAR: el jugador que tiene el turno puede jugar una carta si conecta (mismo continente o símbolo) con alguna carta que ya esté en la mesa, colocándola al lado en horizontal o vertical. Si juegas una carta que conecta con dos o más cartas (ej.: Japón tiene un círculo como Macedonia y está en Asia como Mongolia (flechas verdes)), como recompensa, puedes conectar una segunda carta y así sucesivamente.

NOTAS:

- Las cartas en la mesa nunca pueden exceder una secuencia de 5 cartas (fila o columna).
- Las cartas de la mesa nunca pueden formar un cuadrado completo de 25 cartas (5 x 5).
- Si no se puede jugar una carta se roba una nueva carta del mazo y se pasa el turno.

FIN DEL JUEGO: gana el primer jugador en jugar su última carta.



4