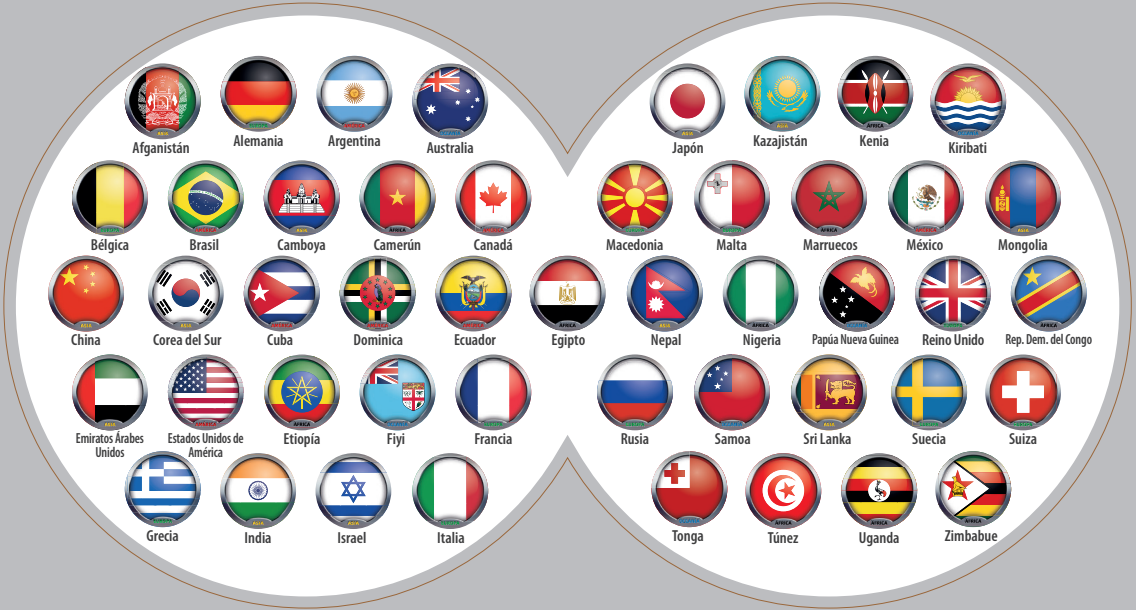
Afganistán
Alemania
Argentina
Australia
Japón
Kazajistán
Kenia
Kiribati
Bélgica
Brasil
Camboya
Camerún
Canadá
Macedonia
Malta
Marruecos
México
Mongolia
China
Corea del Sur
Cuba
Dominica
Ecuador
Egipto
Nepal
Nigeria
Papúa Nueva Guinea
Reino Unido
Rep. Dem. del Congo
Emiratos Árabes Unidos
Estados Unidos de América
Etiopía
Fiyi
Francia
Rusia
Samoa
Sri Lanka
Suecia
Suiza
Grecia
India
Israel
Italia
Tonga
Túnez
Uganda
Zimbabue

Contenido

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

Los 2 dados azules Ⓐ representan los 6 símbolos del juego: barras verticales, barras horizontales, círculos, estrellas, cruces y animales (principalmente aves). El dado rojo Ⓑ representa los 5 continentes más el comodín "Mundo".

Las 48 cartas tienen la imagen de una bandera en el frontal Ⓒ e información, con fines educativos, en el reverso Ⓓ: 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 animal para España).

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

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 la única carta con esos símbolos y el borde rojo (por ejemplo, tanto Brasil como Túnez Ⓕ tienen ★ + ⊙ pero solo la carta de Brasil tiene el borde rojo Ⓖ).
- Si los 2 dados indican el mismo símbolo entonces identifican la única carta con ese símbolo y el borde rojo (por ejemplo, ⊙ + ⊙ indica Japón Ⓗ).

En las dos páginas centrales de este folleto se muestran todas las banderas del juego con los nombres de los países correspondientes, con la excepción de España, cuya bandera está representada en esta página.

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 (anverso) 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 reclamar (ej.: levantando la mano o diciendo "lo sé") debe decir quien 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 en 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.

JUEGO N°2
¡PONER EN ORDEN!

OBJETIVO: ordenar las cartas por la superficie (Km^2) del país (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 Km^2 y el que quede a la derecha más Km^2). 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.

JUEGO N°3
UNO 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 EUROPA) 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.
NOTAS: • si se tira 1 dado, se puede descartar un máximo de 1 carta.
• Si se lanzan 2 dados, se pueden descartar hasta 3 cartas: 1 carta por cada dado + una 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.
FIN DEL JUEGO: gana el primer jugador que se queda sin cartas
VARIANTE: si se quiere acortar la partida, se puede jugar asignando la victoria a quien primero se quede con solo una carta.

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.

JUEGO N°5

¡GRITA!

OBJETIVO: ganar la mayor cantidad de cartas.

PREPARACIÓN: se barajan las 48 cartas y el jugador más joven las reparte.

CÓMO JUGAR: Las cartas se reparten colocándolas boca arriba, de una en una, formando un mazo, enfrente de cada jugador y en el sentido de las agujas del reloj. La carrera se activa cuando se reparte una carta que tiene el mismo símbolo que, al menos, una de las cartas visibles de uno de los mazos (ej.: la carta de Uganda dada a José). En ese momento José debe nombrar el país de María (Corea del Sur: ambas banderas tienen un círculo) o David (Rusia: ambas banderas tienen barras horizontales); y tanto María como David deben nombrar el país de José: Uganda. Quien primero nombre correctamente el país de otro jugador le quita 2 cartas y las añade a su mazo. Si un jugador grita un nombre equivocado (ej.: Sofía que tiene Nepal con el símbolo estrella grita Uganda), como penalización le da una carta a cada jugador (en el sentido de las agujas del reloj si no tiene suficientes para todos). Si inmediatamente después David también grita Uganda, ya no ganará las 2 cartas porque el turno terminó con el error de Sofía.

NOTAS:
Después de que un jugador falle y pierda cartas, la carta que queda visible en su mazo puede coincidir con la de otro jugador; pero este turno está terminado, así que se sigue repartiendo con normalidad. • En caso de nombrar varios países a la vez, gana quien haya nombrado el primer país que venga primero en orden alfabético.

FIN DEL JUEGO: el juego termina cuando se han repartido todas las cartas. El ganador es quien tenga más cartas. En caso de empate se tiran los dados azules, si es necesario más de una vez. El ganador es, entre los jugadores con la puntuación más alta, el que tenga la carta que se corresponda con los símbolos mostrados en los dos dados (como se explica en la página 3).

JUEGO N°6

ENTRENAMIENTO

Barajar todas las cartas y colocar el mazo en el centro de la mesa con la bandera hacía 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 (por ejemplo, Cuba) gana la carta. Una vez que 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.

Lúdilo®

08052019J1 v.1

Lúdilo®

Banderea®

EL JUEGO DE LAS BANDERAS

+5

2-10