



6-99



2-5



15'

Papageno

Autor:
Kevin Kim

Diseño:
Felix Kindelán

MATERIALES DEL JUEGO

50 cartas:

- 40 cartas de aves, numeradas del -2 al 9
- 4 cartas flauta de Pan
- 4 cartas de captura
- 2 cartas huevo

1 reglamento del juego

IDEA DEL JUEGO

Una bandada de coloridas aves vuela en tu reino encantado. ¿Podrás atraer al mejor ejemplar para que se pose en el cable y así impresionar a la Reina? Pero ten cuidado, el cable es frágil y las aves más pesadas pueden costarte la victoria... Papageno, el famoso cazador de pájaros de *La flauta mágica*, está aquí para ayudarte. ¡Es tu aliado, dispuesto a capturar aves de tus vecinos o echar a perder su colección!

Papageno es un personaje de la ópera *La flauta mágica* de Mozart. Es el cazador de aves de la Reina de la Noche. Siempre optimista y divertido, este alegre personaje sigue al Príncipe Tamino en su búsqueda de la Princesa Tamina, pero él mismo también desea encontrar el amor... Papageno cuenta con instrumentos mágicos para ayudar a su amigo: campanas y una flauta de Pan.

OBJETIVO DEL JUEGO

"Lo pequeño es hermoso": recoge los pájaros más pequeños y gana dos rondas para obtener la victoria.



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Baraja todas las cartas (para 2 jugadores, retira las cartas flauta de Pan). Distribuye 6 cartas a cada jugador, boca abajo. Las cartas se disponen boca abajo en 2 filas de 3 cartas cada una, y no les está permitido a los jugadores mirarlas. Todos los jugadores colocan una de sus cartas (a su elección) boca arriba.

Las cartas restantes son colocadas en el medio del área de juego para formar un mazo para robar. Muestra la primera carta y colócala boca arriba junto al mazo para formar una pila de descarte. Si el mazo queda sin cartas, se barajan las cartas de la pila de descarte para formar un nuevo mazo.



Quien mejor limite el canto de un ave comienza la primera ronda del juego. En las siguientes rondas, comenzará el jugador con la puntuación más alta.

CÓMO JUGAR

Los jugadores toman turnos en sentido horario. En su turno, un jugador puede coger una carta del mazo y mirarla en secreto, o coger la carta superior de la pila de descarte. La reemplazará por una de sus propias cartas (ya sea que esté boca arriba o boca abajo). La carta robada es colocada boca arriba delante del jugador, y la carta reemplazada va a la pila de descarte, también boca arriba.

Si tomó una carta del mazo, podrá descartarla directamente después de mirarla, sin reemplazar una de sus propias cartas. Si tomó una carta de la pila de descarte, como ya sabe cuál es, tendrá que reemplazarla por una de sus propias cartas y no podrá descartarla de inmediato. También es colocada boca arriba en el área de juego.

Atención: cuando un jugador reemplaza su carta, no puede mirar su propia carta boca abajo antes de reemplazarla.

Está permitido reemplazar todas las cartas de un jugador, incluso las cartas que están boca arriba.

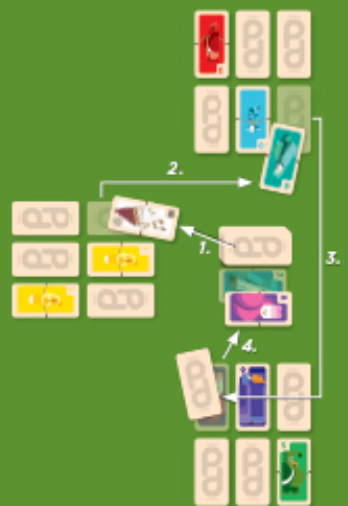
No está permitido cambiar las cartas de lugar o reemplazar 2 cartas. El jugador sólo puede colocar la nueva carta en el lugar de la que está reemplazando.

Cartas especiales

Hay 3 tipos de cartas especiales. Su poder se activa cuando un jugador las coloca frente a sí.

- **Captura:** Papageno es el mejor capturando aves. Cuando un jugador coloca esta carta, puede capturar un ave o una carta especial de la colección de un adversario. Reemplaza una carta boca arriba de las suyas por una carta boca arriba de las de un adversario. El jugador que tiene la carta de captura es quien decide qué cartas se reemplazan. Cuidado, sólo se pueden reemplazar 2 cartas boca arriba de esta manera. La carta de captura que se acaba de jugar no puede ser la carta Intercambiada con otro jugador.

- **Flauta de Pan:** Cuando Papageno toca su flauta, ¡los pájaros bailan! Después de colocar esta carta delante suyo, el jugador le entrega su carta de reemplazo al vecino a su izquierda. Este jugador tiene que colocarla boca arriba delante suyo, exactamente en el mismo lugar en que estaba anteriormente delante de su adversario (es decir, si el primer jugador coloca la carta flauta de Pan en la esquina superior izquierda, entonces el siguiente jugador deberá colocar la carta que recibió en la esquina superior izquierda, etc.). Luego, el vecino le dará la carta reemplazada al jugador a su izquierda, quien la colocará exactamente en el mismo lugar nuevamente,



y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan reemplazado una carta. La última carta (la del jugador a la derecha del jugador activo) se descarta y el juego continúa.

Atención: si recibes una de estas cartas especiales pero no eres tú quien la roba (es decir, cuando las cartas se intercambian con otra carta de captura o flauta de Pan), esta carta no es activada.

- **Huevo:** una carta huevo toma el valor de la carta que está a su izquierda o derecha. Si es colocada en la columna del centro, los jugadores pueden decidir si el valor de esta carta es idéntico al de su izquierda o al de su derecha al final del juego.

FINAL DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

El juego termina en cuanto un jugador tenga todas sus cartas boca arriba. Entonces los otros jugadores también muestran sus cartas y todos cuentan sus puntos de la siguiente manera:

- El valor de cada carta es el peso del ave.

- Si las cartas huevo están en la columna del centro, toman el valor de la carta que está a su izquierda o a su derecha, según lo prefiera el jugador.

- Si 2 cartas del mismo valor están colocadas en la misma columna, se cancelan entre sí y su valor es 0.

Atención: si la carta huevo está al lado de una carta cancelada, el valor de la carta huevo no es igual a 0 sino al valor real de la carta. Como se observa en el ejemplo siguiente, la carta huevo toma el valor de la carta a su derecha, que es 6, incluso si esta carta es cancelada y puntúa 0. La puntuación final corresponde a la suma de todas las cartas de un jugador.

La puntuación más baja gana la ronda. El primer jugador en ganar 2 rondas gana el juego.

