

MATERIALES DEL JUEGO

60 Cartas
1 Manual de instrucciones

OBJETIVO DEL JUEGO

Recoger la mayor cantidad de cartas posible. Puedes recoger cartas si eres el primero en ver las siete pequeñas criaturas escondidas en las cartas que están sobre la mesa.

Hay cuatro tipos de criaturas mágicas de las que tendrás que estar pendiente: búhos, Papás Noel, ranas y hadas.

En cada carta, podrás encontrar hasta 4 de estas criaturas. Los otros personajes grandes que aparecen en las cartas son solamente de decoración.



INICIO DEL JUEGO

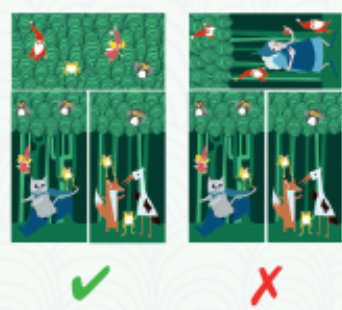
Baraja las cartas y reparte tres a cada uno de los jugadores. Forma una pila con el resto de las cartas, mirando hacia abajo. El jugador más joven empieza.

EL JUEGO

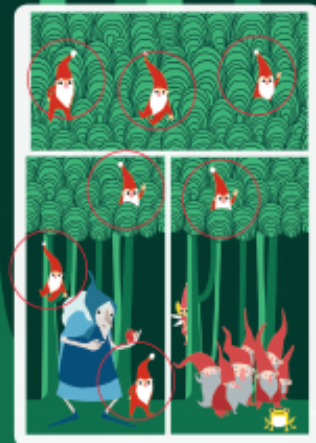
Los jugadores seguirán su turno en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador elige una carta cualquiera, la pone sobre la mesa y se lleva una de la pila para volver a tener 3. El jugador que esté a su izquierda será el siguiente.

Cada carta representa una parte del bosque con sus troncos, hojas y criaturas mágicas.

Las cartas que contengan troncos de árboles se colocarán en forma horizontal unas al lado de otras encima de la mesa. Las que contengan hojas se colocarán en forma horizontal encima de los troncos (aunque todavía no hayan cartas con troncos sobre la mesa y viceversa). Todas las cartas forman un paisaje infinito y mágico del bosque.



Si al colocar tu carta añades la séptima criatura mágica del mismo tipo, dílo en voz alta. Ganarás todas las cartas en las que aparezca esa criatura. Reorganiza las cartas que quedan y déjalas en un lugar en el que todas estén visibles sobre la mesa.



IMPORTANTE

Si al colocar tu carta añades más de siete criaturas mágicas también recogerás las cartas en las que aparezca esa criatura. Por ejemplo: hay seis ranas en las cartas que están sobre la mesa. Ahora, colocas tu carta con dos ranas y lo dices en voz alta. Ganas todas las cartas en las que aparecen las ocho ranas.

Si al colocar tu carta añades 7 de dos criaturas diferentes, tendrás que elegir una antes de recoger las cartas. Por ejemplo: añades 7 búhos y 7 ranas después de haber usado tu carta, tendrás que elegir entre quedarte las cartas en las que aparecen los búhos o las de las ranas.

Si al colocar tu carta haces que hayan 7 criaturas pero no te das cuenta y no lo dices. Mala suerte. Esta norma debe ajustarse cuando los jugadores sean de corta edad

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando la pila se queda vacía y los jugadores ya no tienen más cartas. El resto de cartas que quedan en la mesa se las quedará el último jugador que recogió cartas con 7 criaturas. El jugador que tenga más cartas al final del juego, gana.

DOS VARIANTES

- 5 puntos extra para los jugadores que hayan recogido un grupo completo de criaturas mágicas (7 búhos, 7 hadas, 7 Papás Noel, 7 ranas).
- Las misma norma, pero gana quien tenga la menor cantidad de cartas posible al final del juego. En este caso, si olvidas recogerlas, seguro que los demás jugadores te lo recuerdan.