

MÉCHANLOU



Edades: 4-7 años



Nº de jugadores: 2-4



Nº de cartas: 50 cartas (24 cartas “cuentos” +10 cartas “lobo” + 8 cartas “bosque cazador” + 8 cartas “bosque lobo”).



Objetivo del juego: ser el primer jugador en reunir las 6 cartas “cuento” de “Caperucita roja”.



Preparación del juego: se colocan 8 cartas “bosque”, boca abajo, en círculo en medio de los jugadores. Las restantes cartas “bosque” se colocan en un mazo en el centro de este círculo. Se mezcla el mazo de 34 cartas y cada jugador recibe 3 cartas; el resto constituye el mazo de reserva.

Regla del juego: Empieza a jugar el jugador más joven. Por turnos, cada jugador elige llevar a cabo una de las 3 acciones siguientes:

- Dejar delante de él una carta “cuento” boca arriba sin orden concreto (a excepción de la carta N.º 6 que debe colocarse de última).
- Dejar una de sus 3 cartas en el mazo de descartes.
- Dejar 1 carta lobo sobre la 1 carta “cuento” puesta delante de uno de los jugadores con la finalidad de “robarle”.

En este caso, para “defender” su carta, el jugador gira una de las cartas “bosque” del centro de la mesa.

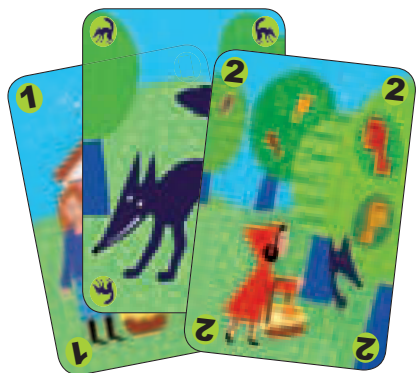
Para ello, pasa sus manos sobre las cartas bosque cantando la canción “Paseemos por el bosque mientras el lobo no esté y si el lobo está, se nos comerá” luego elige una carta bosque y la gira.

- Si la carta bosque escondía un lobo, da su carta “cuento” a su adversario, que la deja delante de él para completar o iniciar su propia serie de cartas “cuento”. La carta “lobo” se deja en el mazo de descartes.
- Si la carta bosque escondía un cazador, el niño dice “¡Pan!” ya que el cazador mata el lobo, y la carta “cuento” se queda delante de su “propietario”. La carta “lobo” se deja en el mazo de descartes.

NB1: Cada vez que el jugador lleva a cabo su acción, coge una carta para tener siempre 3 cartas en la mano. Luego le toca al jugador siguiente jugar siguiendo las mismas reglas.

NB2: Cada carta bosque girada se descarta del círculo y se sustituye por una nueva carta tomada del mazo de cartas “bosque”. La nueva carta “bosque” se deja boca abajo en lugar de la anterior.

Fin de la partida: gana el primer jugador en reunir las 6 cartas “cuento”.



DJECO

¡Atención! Peligro de asfixia.