

BOGOSS

- De 6 a 99 años
- De 2 a 4 jugadores
- Contenido: 44 cartas fosforescentes
30 cartas «esqueleto» (círculo verde)
12 cartas «esqueleto roto» (círculo rojo)
2 comodines
- Objetivo del juego: Ser el primero en reconstruir 2 esqueletos no rotos o 1 esqueleto roto.



- Se reparten 6 cartas a cada jugador. El resto son el montón para robar. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más joven.

Pide al jugador que él quiera una parte del cuerpo que le falte para reconstruir un esqueleto entero (las 2 piernas, los 2 brazos, el cráneo y las costillas).



x2



x2



Si este jugador tiene la parte del cuerpo que se le ha pedido (rojo o verde), está obligado a darla.

Cuando un jugador recibe la parte del cuerpo que ha pedido:

- si no está rota, puede pedir otra carta, a la misma persona o a otro jugador,
- si la parte del esqueleto está rota, no podrá pedir otra carta, y será el turno del jugador siguiente.

Si un jugador no obtiene la parte del esqueleto que ha pedido, roba una carta. Si saca la carta que quiere, continúa jugando. Si no, será el turno del jugador siguiente.

COMODÍN: los comodines remplazan cualquier parte del esqueleto, rota o no. No se pueden pedir las cartas comodín a los adversarios.

Cuando un jugador completa un esqueleto, lo pone frente a él. Ganará la partida el jugador que consiga 2 esqueletos no rotos o un esqueleto roto.

Nota: Aún más divertido y da un poco de miedo: las cartas son fosforescentes. Para jugar en la oscuridad, hay que exponer con anterioridad todas las cartas a la luz durante algunos minutos. En la oscuridad, las partes rotas del esqueleto son reconocibles porque el contorno del círculo está punteado. La carta grande con un contorno fosforescente sirve para ver el montón de robar en la oscuridad. Basta con poner el montón, boca abajo, sobre esta carta en el centro de la mesa.



No roto



Roto