

MAGILLA'T - MODO COMPETITIVO

* 3 a 6 participantes *

Objetivo del juego:

Llegar al final del último turno con más “cartas de punto” que el resto de participantes.

Resumen del juego:

En cada turno, alguien hará de “cuentacuentos” y el resto, de “adivadores”. Cada uno de los “adivadores” tendrá tres cartas y deberá acertar hacer cuál de esas tres va a usar el “cuentacuentos” al narrar su historia. Si el “adivador” acierta la carta usada en la narración, se la quedará como “carta de punto”. Si no acierta, la “carta de punto” se la llevará el “cuentacuentos”.

Desarrollo del juego:

- 1- Para elegir quien empieza como cuentacuentos, se cogen tantas cartas como personas vayan a jugar, incluyendo la carta “cuentacuentos” en ellas, y se reparten al azar. A quien le toque la del cuentacuentos, se la queda y será el cuentacuentos durante el primer turno. El resto de cartas se devuelven al mazo.
- 2- Se baraja el mazo y se reparten tres cartas al resto de participantes, que durante este turno serán los “adivadores”. Éstas serán las “cartas de historia” y los adivadores las pondrán enfrente suyo, una al lado de la otra y con la ilustración a la vista.
- 3- El cuentacuentos coge dos cartas del mazo y las pone boca arriba en el centro de la mesa, una al lado de la otra y con la ilustración a la vista. Estas cartas se usarán para iniciar y finalizar la historia.
- 4- Todos los “adivadores” cogen otras tres cartas de las que sólo usarán el reverso (se quedarán boca abajo) Esas cartas serán “cartas de marcador” Serán puestas debajo de cada una de las tres “cartas de historia” y se usaran para marcar una de ellas.
- 5- Basándose en las cartas del centro y en su intuición, los adivadores deberán marcar (sin que el cuentacuentos lo vea) la carta que creen que el cuentacuentos va a usar en su historia. Para ello, pondrán una de las tres “cartas de marcador” en la dirección opuesta a las otras dos. Las tres “carta de marcador” seguirán debajo de cada una de las tres “cartas de historia” pero una de ellas estará en una posición opuesta a las otras dos. (Solo se sabrá que carta se ha marcado una vez se retiren las “cartas de historia”)

6- El jugador que empieza como cuentacuentos, narrará una historia que empiece por la primera carta del centro de la mesa, continúa por una de las tres cartas del jugador de su izquierda (y así pasando por todos los jugadores por orden) hasta terminar con la segunda carta del centro de la mesa. Va a dejar bien claro cual de las tres cartas de cada jugador usa en su historia.

Ejemplo: Si hay un total de 5 jugadores, el cuentacuentos usará 6 cartas para su historia en el siguiente orden: 1 del centro, 4 de sus compañeros (una de cada uno, empezando por el de su izquierda) y 1 del centro.

7- Una vez el cuentacuentos haya terminado su historia, se comprueba si el adivinador ha acertado la carta usada. Si es así, el adivinador se queda la "carta de historia" que ha acertado y se la guarda como "carta de punto". Si en la historia se ha usado una de las dos cartas que no estaban marcadas, es el cuentacuentos el que se queda con la "carta de historia" como "carta de punto".

8- Una vez se ha terminado la ronda y se han repartido todas las "cartas de punto", el resto de "cartas de historia" (dos por jugador) se retiran de la mesa y, juntamente a las dos cartas del centro, se barajan y se ponen debajo del mazo principal.

9- Para empezar el siguiente turno, el cuentacuentos pasa su "carta de cuentacuentos" al jugador de su izquierda y habrá un nuevo narrador. Los adivinadores pasan sus tres "cartas de marcador" también al jugador de su izquierda y estas van a ser dadas la vuelta y se van a convertir en sus nuevas "cartas de historia". Y se repite de nuevo todo el procedimiento del anterior turno, con un nuevo cuentacuentos, poniendo dos cartas al centro de la mesa y repartiendo nuevas "cartas de marcador". Al finalizar, cada jugador coge las "cartas de puntos" dependiendo de las cartas que el cuentacuentos haya usado.

10-Una vez todos los jugadores hayan hecho de cuentacuentos, se ha terminado el juego y se cuentan cuantas "cartas de punto" tiene cada jugador. El jugador con más "cartas de punto" gana la partida.

11-En caso de empate entre dos o más jugadores, gana el jugador que tenga más diversidad de familias entre todas sus "cartas de punto" (Las familias las marca el símbolo circular de diferente color situado en el centro de la carta)

12-En caso de que el empate siga, se pueden hacer nuevos turnos en la que solo los jugadores que tengan que desempatar hagan de cuentacuentos. En caso de volver a empatar, se establecen varios ganadores.

NOTA: El cuentacuentos puede usar cualquier aspecto de cada una de las cartas para narrar su historia. Tanto elementos de la ilustración como elementos escritos.

Aunque el cuentacuentos use elementos de mas de una de las tres cartas del adivinador, solo se tendrá en cuenta la que él especifique que está usando para contar su historia.