



8+



3-10



30m

REGLAMENTO

La ilustre Municipalidad de Titirilquén les invita a la XXVII versión de la tradicional y excelsa Feria de las Pulgas Criollas de la comuna.

¡Aprovecha la ocasión para relucir tus mejores chucherías y saca el mayor provecho a esta magnífica festividad!



COMPONENTES



90 Cartas de chucherías
(9 de cada tipo)



1 Campana



1 Reglamento

PREPARACIÓN

Para comenzar la partida se debe incluir un tipo de chuchería por cada participante. Es decir, si van a jugar 6 personas, debes retirar 4 tipos de chuchería (por ejemplo, puedes excluir las Pelusas de Alaska, los Chiclos de Choclo, los Globitos y las Cebollas). Se recomienda retirar las chucherías con menor valor. Las cartas excluidas no serán utilizadas durante la partida. Al final de este reglamento encontrarás una variante para partidas con grupos grandes (7 personas o más).

Baraja bien las cartas y reparte 9 a cada participante. Ten una hoja y un lápiz cerca, serán usados para registrar los puntos de cada ronda.

OBJETIVO

El objetivo del juego es conseguir 9 cartas iguales en cada ronda. Para lograrlo debes intercambiar hábilmente tus cartas y ser la persona más rápida en coleccionar las de un solo tipo.

La primera persona en reunir 250 puntos será la ganadora.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una vez que el grupo completo ha ordenado las cartas en sus manos comienza la acción. Cuenten hasta tres, toquen la campana, y comiencen a intercambiar cartas.

¿Cómo se intercambian chucherías? Tan solo debes ofrecer **bocabajo** a cualquier otra persona entre 1 a 4

cartas del mismo tipo. La otra persona te debe entregar bocabajo la misma cantidad de cartas. ¡Es trampa decir que estás ofreciendo!

Siempre en un intercambio, tanto las cartas que ofreces, como las que recibes **deben** ser todas del mismo tipo. ¡No queremos desorden en nuestra mercadería!



Al ser un juego sin turnos, el grupo completo buscará realizar intercambios al mismo tiempo. Es normal que deban gritar para lograr intercambiar sus cartas.

Una ronda en este juego podría sonar así: “¡Cambio tres, tres, tres, tres!”. Mientras una persona al lado tuyo grita “¡Dos, dos, dos, dos!”. Si otra persona ofrece el mismo número que tú, hacen el intercambio de cartas. Con un poco de suerte, esas cartas serán útiles para completar el set de 9 cartas iguales que necesitas para ganar la ronda. Continúa intercambiando hasta lograrlo.

Cuando tengas en tu mano 9 cartas iguales, ¡toca rápidamente la campana! La ronda termina inmediatamente, y se anota en el papel el puntaje de las cartas de la persona ganadora. Solo la primera persona en tocar la campana gana los puntos.



**Si juntas las 9
cartas de Cachirula
ganas 85 puntos**



**Si juntas las 9
cartas de Tulio
ganas 100 puntos**

NUEVA RONDA Y FIN DEL JUEGO

Vuelve a barajar todas las cartas y reparte 9 a cada participante para comenzar una nueva ronda. Gana el juego la primera persona que llegue a 250 puntos.

VARIANTE PARA GRUPOS GRANDES

Para partidas con grupos de 7 a 10 personas se sugiere usar esta variante. Al preparar la partida usa solo 7 cartas por chuchería (en vez de 9), luego de revolver reparte este mismo número de cartas a cada participante. Ahora cada persona solo deberá reunir 7 cartas iguales para ganar la ronda. Registra el puntaje de cada participante entre ronda y ronda. Al finalizar la quinta ronda, la persona con más puntos será la ganadora.

Este juego es una versión del clásico juego Pit, creado a comienzos del siglo XX. En Chile se le conoce especialmente como ¡Ding! Una adaptación del juego realizada por J.J. Fernández, a quien agradecemos por su buena disposición.



Ilustraciones:
Andrea Trehwela
Diseño Gráfico:
Laura Mena

**Revisión reglamento
y adaptación:**
José Manuel Álvarez
Simón Weinstein

Primera edición en español.
Noviembre 2021.
**Fabricado en China
por Whatz Games.**

31 Minutos y sus personajes © son marcas registradas de Producciones Aplapla SpA. Todos los derechos reservados. Publicado por Fractal Juegos bajo licencia de Producciones Aplapla SpA.