

LA TÓMBOLA

a partir de 3 años.

de 3 a 8 jugadores.

72, formadas por 36 parejas con letras A y B. conseguir el mayor número posible de puntos, formando parejas.

antes de repartir, el que baraja elige un número del 1 al 36 y lo dice en voz alta. El que reparte las cartas, las baraja y las distribuye entre todos los jugadores hasta agotar el mazo. Dependiendo del número de participantes, alguno podrá recibir cartas de más, pero no tiene importancia.

Cada jugador mira las cartas que le han correspondido y forma parejas con las que tenga el mismo número (por ejemplo, 16A y 16B es una pareja). Seguidamente, pone sobre la mesa sus cartas emparejadas a la vista de los demás.

Comienza el juego el que repartió las cartas, tomando una carta de las que tiene en su mano el jugador de su derecha, la escoge sin saber qué carta es, no puede verlas con anterioridad. Si de esta forma logra otra pareja, la coloca frente a sí a la vista del resto de participantes. En caso contrario, la nueva carta se añade a las que ya tiene en su mano, perdiendo así su turno. En cualquier caso, el jugador situado a la izquierda del repartidor tiene su turno, y toma una carta del participante situado a su derecha (el resto del proceso es como lo explicado anteriormente).

El juego continúa hasta que todas las cartas están expuestas sobre la mesa. Entonces cada participante se anota 1 punto por cada una de las parejas que tiene frente a sí. Se suma 2 puntos adicionales por cada pareja que se tenga con terminaciones en 5.

En caso de empate, afectando únicamente a los empatados, gana quien tenga la pareja con el número más aproximado sin pasarse por el mencionado en voz alta por el que ha barajado.

EL MAGNATE

a partir de 8 años.

de 3 a 10 jugadores.

7 cartas por jugador.

conseguir hacerte con el control de todas las montañas rusas.

se reparten 7 cartas a cada jugador.

Los jugadores amontonan las cartas en el orden en el que han sido repartidas. Sólo pueden ver la que se encuentre en la parte superior.

Comienza el juego el que repartió las cartas, tomando la primera carta descubierta que tiene en su mano. En el momento de lanzar la carta, elige con qué característica juega la carta (longitud, altura, caída, velocidad, inversiones, duración, o funcionando desde). No se puede elegir una característica desconocida/vacía de nuestra carta. A continuación, los demás jugadores tienen que lanzar la primera carta que tienen. Gana la ronda el jugador que tenga el valor más alto de la característica seleccionada. En caso de que otro jugador tire una carta y nosotros tengamos esa característica desconocida, perderemos esa ronda. Por ejemplo, si ha elegido **"caída"**, gana la persona que tiene la montaña rusa con más caída. Sin embargo, si se elige la característica **"funcionando desde"**, gana la carta que tenga la fecha más antigua. En caso de empate, se desempata con **"funcionando desde"**, se lleva las cartas quien tenga la carta con la fecha más antigua y todas las cartas de la ronda se retiran del juego. Quedándose las el jugador ganador de la ronda pasa su posterior conteo. Ahora el jugador situado a la izquierda del repartidor tiene su turno y se procede de la misma manera. Cuando un jugador se queda sin cartas se retira de la partida. Gana el jugador que tiene más cartas tras finalizar la partida. En caso de empate, gana aquel jugador que consiguió antes la cifra de cartas más alta.

EL DUELO

a partir de 16 años.

mínimo 4 jugadores: dos equipos de 2 a 18 jugadores cada uno.

72, formadas por 36 parejas con letras A y B.

conseguir el mayor número posible de cartas, ganando más duelos que el equipo contrario.

se forman dos equipos, A y B, con un número similar de jugadores. Se establece un orden de jugadores dentro de cada equipo, que será de izquierda a derecha según estén sentados en la mesa. Las cartas con terminación en A se repartirán al equipo A; y las cartas con terminación en B, se repartirán al equipo B. El primer jugador de cada equipo reparte sus cartas, las baraja y las distribuye entre todos los jugadores de su equipo hasta agotar el mazo. Dependiendo del número de participantes, alguno podrá recibir cartas de más, pero no tiene importancia, los jugadores con más cartas tendrán más oportunidades que el resto de defender a su equipo.

Cada jugador mira las cartas que le han correspondido, las coge y las amontona según el orden que le interesa.

Comienza el juego el que repartió las cartas del equipo A, eligiendo la carta que más le guste de las que tiene en su mano. En el momento de lanzar la carta, tiene que leer en voz alta el número de la carta. Seguidamente, el jugador del equipo B que tenga el mismo número es retado a duelo. Empieza el duelo: se batirán los dos jugadores individualmente re 28()ndi1e2 m 0 038(t)15((e)18(c)15(e)

EL ENTUSIASTA

a partir de 14 años.

de 3 a 12 jugadores.

LA BATALLA

a partir de 16 años.

3, 4, 6, 8 o 9 equipos de 2 a 4 jugadores cada equipo.

72, formadas por 36 parejas con letras A y B.

conseguir el mayor número posible de cartas, ganando más batallas que el resto de equipos. Hay 3 niveles de dificultad (difícil, medio y fácil).

cada carta es una batalla. El jugador con menos montañas rusas en su haber reparte las cartas, las baraja y las amontona en el centro de la mesa boca abajo.

Los jugadores se agrupan por equipos ya que estos tendrán que deliberar. Cada equipo elige un portavoz, que será quien dará oficialmente las respuestas de su equipo. El portavoz de cada equipo puede cambiar durante el juego.

Comienza el juego el repartidor, tomando la primera carta del centro de la mesa.

Comienza la batalla: el equipo situado a la izquierda del equipo del repartidor toma la primera alternativa sobre la carta. El equipo debe decidir una característica sobre la cual desean conocer su valor (por ejemplo *“altura”*), y el portavoz la dice en voz alta. Seguidamente el repartidor leerá dicho valor. De nuevo el equipo, por medio de su portavoz, decide que *“otro dato”* quieren conocer sobre la montaña rusa (por ejemplo *“constructor”*). El repartidor lee ese dato en voz alta. Finalmente, el equipo decide conocer el valor de una segunda característica. El portavoz la dice en voz alta y el repartidor la lee. El equipo delibera unos segundos hasta que el portavoz dice en voz alta la montaña rusa de la cual creen que se trata. Si la adivinan, se adjudican la carta y la amontonan delante del equipo boca arriba. En caso de fallar, hay rebote, y es el equipo situado a la izquierda el que tiene la alternativa de adjudicarse la batalla.

Deliberan y su portavoz dice en voz alta el nombre de una montaña rusa; si aciertan se adjudica la carta y esta carta es retirada de la partida. En caso de fallar, pasa el rebote al siguiente equipo. Si todos los equipos fallan, la carta se amontona boca abajo a un lado de la mesa. Se puede variar el nivel de dificultad del juego: 1) difícil, se dan 3 pistas en cada batalla: 2 características y 1 *“otros datos”*; 2) medio, se dan 5 pistas: 3 características y 2 *“otros datos”*; 3) fácil: se dan 7 pistas: 4 y 3, respectivamente.

Ahora el equipo situado a la izquierda del equipo del repartidor tiene su turno, el portavoz de dicho equipo toma una carta del centro y se empieza una nueva batalla. El juego termina cuando no quedan cartas para lanzar.

Gana el juego el que se hace con el mayor número de cartas. En caso de empate, los equipos empatados jugarán a muerte súbita con las cartas que no hayan sido adjudicadas durante las batallas. Si no quedan cartas, gana el equipo más joven.

LA SUBASTA

a partir de 14 años.

de 3 a 12 jugadores.

72, formadas por 36 parejas con letras A y B.

conseguir el mayor número posible de cartas, acertando más que el resto de jugadores.

la experiencia cuenta y en caso de empate, la juventud se premia. El jugador de mayor edad de la mesa reparte las cartas, las baraja y las distribuye entre todos los jugadores hasta agotar el mazo. Dependiendo del número de participantes, pueden quedar cartas sueltas. A fin de que todos partan con la misma cantidad de cartas, las que sobren se descartarán. Solo se descartarán las últimas que queden por repartir; no se puede elegir cuál descartar.

Cada jugador mira las cartas que le han correspondido, las coge y las amontona en el orden en que se las han repartido, no vale ordenarlas.

Comienza el juego el que repartió las cartas, tomando la primera de delante de las que tiene en su mano. En el momento de lanzar la carta, tiene que leer en voz alta el nombre de la montaña rusa y el parque en qué se encuentra (si se quiere, se pueden dar otros datos, tales como el tipo, el constructor y/o el modelo). Seguidamente, elige con qué característica juega la carta (**longitud, altura, caída, velocidad, inversiones, duración, o funcionando desde**). Es el turno del resto de jugadores, empezando por el jugador que tiene a su izquierda y terminando por el jugador que tiene a su derecha. Empieza la subasta: cada jugador, en el orden establecido, tiene que ir diciendo en voz alta el valor que cree que indica la carta para la característica elegida, pero atención, sin pasarse.

Una vez todos los jugadores han pujado, el repartidor lee en voz alta el valor de la característica elegida. El jugador que se haya aproximado más a dicho valor sin pasarse, se adjudica la carta. En caso de empate, será el jugador más joven quien se adjudique la carta, siendo premiado por haber demostrado su nivel avanzado de conocimientos. En caso de que todos se pasen, el repartidor es quien se adjudica la carta. La carta adjudicada se amontona boca arriba delante del jugador que haya ganado la subasta y se descarta de la partida.

Ahora el jugador situado a la izquierda del repartidor tiene su turno y se procede de la misma manera. El juego termina cuando ningún jugador tiene cartas para subastar.

Gana el juego el que se hace con el mayor número de cartas. En caso de empate, gana el jugador más joven.