

# Caramba

JUGUETES INTELIGENTES®

## Quatsch Koffer Packen

Ravensburger

**Edad:** 5 a 99 años

**Jugadores:** 2 a 6

**Contenido:** 30 tarjetas con acciones  
30 tarjetas con artículos para la maleta  
12 fichas.

### Sobre el juego:

¿Recuerdas el juego de memoria dónde debías llenar una maleta con diferentes objetos, sin olvidar nada de lo que estaba adentro? En esta nueva versión, tendrás a tu disposición dos mazos de cartas, uno con los clásicos objetos que pueden empacarse en una maleta y otro que indica diferentes acciones, todas muy divertidas.

### Objetivo del juego:

Repite las tarjetas en el orden correcto y agrega una nueva, sin cometer errores.

### Preparación:

Separa las tarjetas en dos montones. Uno contendrá las tarjetas con objetos y el otro las tarjetas con acciones. Elige con cuál de los dos montones se jugará. Todos los jugadores deben elegir 2 fichas y ponerlas al frente suyo. Las cartas elegidas deben barajarse y ponerse en un montón.

### Juego N°1: Cartas con acciones

Desarrollo del juego: Comienza el jugador más joven y se continúa jugando según el sentido del reloj.

1. El jugador inicial saca una carta del montón y se la muestra a los demás. A continuación deberá realizar la acción indicada en la carta, que será por ejemplo, sacar la lengua. Una vez realizada la acción, deberá dejar la carta

boca abajo sobre la mesa. Ésta será la primera carta del juego.

2. El siguiente jugador deberá repetir la acción realizada anteriormente. A continuación, deberá sacar otra carta del montón, mostrarla a los demás y realizar la acción señalada en ella. Una vez realizada la acción, deberá dejar la carta boca abajo sobre la mesa, en línea con la carta anterior.

3. Cada jugador deberá completar todas las acciones anteriores antes de sacar una nueva carta y realizar su propia acción.

4. Los jugadores deberán actuar rápido. Si un jugador se está demorando mucho, los demás podrán contarle hasta 10.

5. Si no logras recordar las acciones realizadas correctamente, el juego se interrumpe y deberás entregar una de tus fichas.

6. A continuación comienza una nueva ronda.

### Fin del juego:

El juego termina tan pronto un jugador se queda sin fichas.

## Juego N°2: Cartas con objetos

Desarrollo del juego: Comienza el jugador más joven y se continúa jugando según el sentido del reloj. Las reglas de este juego son iguales que las reglas del juego N°1, con las siguientes excepciones:

1. Cuando sea tu turno, comienzas diciendo “Yo llevo en mi maleta...” y a continuación nombras todos los objetos indicados en las cartas anteriores. Una vez que hayas dicho todos los objetos anteriores, deberás sacar una carta y agregar a tu lista el nuevo objeto.
2. Si te equivocas, deberás entregar una ficha.

## Fin del juego:

El juego termina tan pronto un jugador se queda sin fichas. También puede jugarse mezclando ambos tipos de cartas.