

He creado este juego con la ilusión
de que llegue a todos esos corazones
ritmiqueros. Espero que paséis
buenos ratos, donde no falten las
risas y la buena compañía.

Besos,

Arci



Todo gimnasta tiene sueños. Esos sueños que hacen que te levantes cada día con ilusión y te impulsan a dar lo mejor de ti. Me imagino que uno de ellos podría ser llegar a lo más alto de un podio, ¿me equivoco? ¡Y qué mejor pódium que el de unos Juegos Olímpicos! Pero como todo sueño, no es fácil alcanzarlo. Antes deberás trabajar mucho y alcanzar objetivos más pequeños que te ayudarán a conseguir el objetivo final: la medalla olímpica. Por el recorrido ganarás tu primera medalla nacional, después la medalla europea y trofeos mundiales. Trabaja con determinación, constancia y estrategia y disfruta de las innumerables aventuras que esconde este juego. Ahora bien, ¿serás capaz de combinar los diferentes movimientos de cartas para sacar tu mejor rendimiento? Pronto lo veremos...

INFORMACIÓN GENERAL	
Número de jugadores recomendado	De 2 a 5 (jugadores o equipos)
Edad recomendada	A partir de 8 años
Tiempo estimado de la partida	25 a 45 minutos Las primeras partidas pueden durar más, debido a la falta de familiarización con las cartas.
Contenido del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Caja con manual de instrucciones QR - 108 cartas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ 8 aparatos dorados ➤ 27 cartas verdes ➤ 17 cartas rojas ➤ 27 gimnastas ➤ 29 competiciones <ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 nacionales ▪ 7 europeas ▪ 15 mundiales ▪ 1 olímpica

PARA MÁS INFORMACIÓN



Juego_cartas_ritmica

ÍNDICE

1. Objetivo del juego.....	5
2. Preparación de la partida.....	6
3. Explicación de la partida paso a paso.....	8
3.1 Utilizar una carta roja.....	8
3.2 Utilizar una carta verde.....	9
3.3 Utilizar una carta gimnasta.....	9
4. ¿Cómo se juegan los Juegos Olímpicos?.....	12



1.OBJETIVO DEL JUEGO

Pedrerío es un juego de cartas ambientado en la gimnasia rítmica, ideal para quienes quieran pasar un buen rato. Ganará quien consiga la medalla en los Juegos Olímpicos (JJOO). Para conseguirlo se necesita cumplir una serie de requisitos. El más importante, reunir los cuatro aparatos dorados: el aro, la pelota, las mazas y la cinta. Quien lo consiga, podrá organizar las deseadas olimpiadas, donde participarán todos los jugadores.

Se trata de un juego de mucha estrategia, lee bien las distintas funciones de cada carta para intentar usarlas en el mejor momento. A medida que vayas jugando, te irás familiarizando con las distintas cartas y sus funciones. ¡Seguro que terminarás desarrollando una destreza que no habrá quien te gane!



2. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Antes de empezar a jugar se deberán colocar en la mesa ciertas cartas:

A) Las cartas de competición: en un lugar visible para todos los jugadores.

A continuación, separa las cartas en tres bloques: gimnastas, cartas verdes y rojas, y, cartas de aparatos dorados. Baraja bien cada bloque sin ver el contenido. A continuación, reparte el siguiente número de cartas de cada tipo:

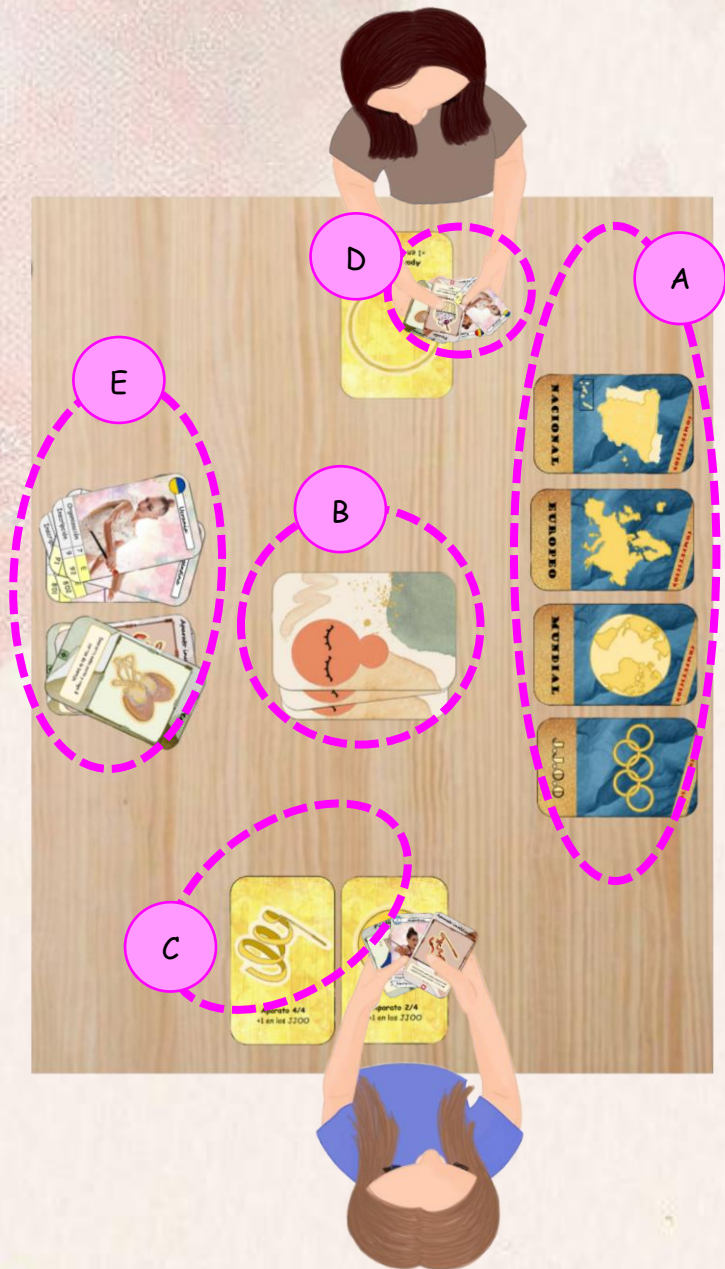
Partidas de 2 jugadores, parejas o equipos		4
		5
		1

A partir de 3 jugadores, parejas o equipos		4
		4

- B) Una vez estén las cartas repartidas, se mezclarán las restantes y se colocarán en el centro de la mesa boca abajo.
- C) Cada jugador observará sus cartas y colocará en su "vitrina" los aparatos dorados (en caso de tener).
- D) El resto de cartas permanecerán escondidas entre las manos de cada jugador (cartas rojas, cartas verdes y cartas de gimnastas).
- E) A medida que se vaya jugando, las cartas se irán descartando y se colocarán en dos barajas: en una la de gimnastas y en el otro el resto.



Si llegan a terminarse las cartas del centro de la mesa para robar (B), se cogerán las cartas (D). Una vez se barajen ya podrán pasar a ser cartas para robar (B) y se reanudará la partida.



3. EXPLICACIÓN DE LA PARTIDA PASO A PASO


En cada turno se podrá hacer una única acción:

- 1) Utilizar una carta roja.
- 2) Utilizar una carta verde.
- 3) Utilizar una carta gimnasta para organizar una competición (acompañada o no de cartas verdes o rojas).
- 4) Coger una carta de la baraja.



A continuación, pondré una breve explicación de alguna de ellas:

3.1 Utilizar una carta roja

También llamadas "maldiciones", para su identificación tienen en la parte inferior el siguiente símbolo: 

Ocúltalas entre tus manos para que no las descubran. Al utilizarlas, generan efectos negativos en los contrincantes.


Ejemplo: utilización de "redecilla maligna"

Utiliza un turno para tirar esta carta y así, podrás elegir a un compañero/a para quitarle 3 cartas de mano.



Las cartas son de un solo uso. Por lo tanto, no olvides descartarlas una vez usadas.

3.2 Utilizar una carta verde

También llamadas "ayudas", para su identificación tienen en la parte inferior el siguiente símbolo: 

Estas cartas también deben estar bien escondidas entre tus manos. Tienen funciones muy diversas, por lo que debes leer cada una de ellas con atención. No obstante, todas ellas tienen en común proporcionarte una ayuda adicional.

Ejemplo: utilización de "marcador"

Al retarte a una competición, utiliza esta carta para poder ver su nota antes de competir. De esta manera sabrás que gimnasta utilizar para ganar.



3.3 Utilizar una carta gimnasta

Estas cartas se usan para competir, con el objetivo de ganar aparatos dorados, medallas y trofeos. Es por ello, por lo que tienes que mantener estas cartas bien escondidas entre tus manos, para que los demás jugadores no sepan tus puntuaciones.

O: Nota de la gimnasta que organiza la competición. La que compite por conseguir un aparato dorado.

I: Nota de la gimnasta que ha sido inscrita a la competición. La que tiene que competir para proteger el aparato dorado que tenga en su vitrina.



En caso de empate: la nota de ejecución (E) proclama al vencedor.

La jugadora A no puede organizar competiciones, ya que no existe la posibilidad de quitarle al rival aparatos dorados.

Por lo que solo podrá ser inscrita en competiciones, donde deberá competir bien para proteger su aparato dorado, en este caso el aro.

A

La jugadora B puede organizar una competición para intentar quitarle a la jugadora A su aro dorado.

B



En el momento de competir, ambos gimnastas se destapan a la vez y posteriormente se compararán las notas correspondientes para proclamar al ganador. Con este resultado se sabrá si el aparato dorado cambiará de ubicación, al haber ganado el gimnasta que juega con la O (organizador de la competición). O bien, si permanece en la misma vitrina, tras haber ganado el gimnasta que juega con la I (gimnasta inscrito a la competición).

A continuación, se puede observar una tabla con las distintas situaciones que se pueden dar en una competición:

Situaciones posibles	Gimnasta O	Gimnasta I	RESULTADOS
1	7	6	El jugador O consigue el aparato dorado+ coge medalla/trofeo
2	8	9	El jugador I mantiene su aparato dorado+ coge medalla/trofeo
3	5 E=7	5 E=8	El jugador I consigue desempatar con la nota de ejecución, manteniendo su aparato dorado+ coge medalla/trofeo
4	9 E=7	9 E=6	El jugador O consigue desempatar con la nota de ejecución, consiguiendo un aparato dorado+ coge medalla/trofeo
5	1	(no le quedan)	El jugador O coge el aparato dorado del jugador I+ coge medalla/trofeo




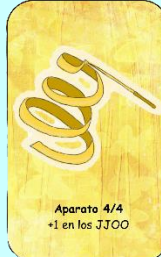





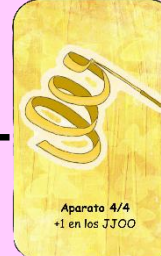






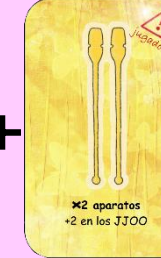

Como hemos podido leer en la tabla, el ganador de la competición cogerá también una medalla o trofeo:

- **La medalla nacional:** si es la primera competición que ganas y suman 1 punto en tu nota de los JJOO.
- **La medalla europea:** si es la segunda competición que ganas y suman 2 puntos en tu nota de los JJOO.
- **La copa mundial:** el resto de competiciones que vayas ganando y sumarán 3 puntos en tu nota de los JJOO.



4. ¿CÓMO SE JUEGAN LOS JUEGOS OLÍMPICOS?

La clasificación para participar en los JJOO se consigue únicamente cuando se completa la colección de los aparatos dorados. A continuación, se muestra una tabla con las agrupaciones posibles:

Nº de jugadores	Combinaciones posibles
2-4	 +  +  + 
5 o más	 +  +  + 
	 +  +  + 
	 +  +  + 
	 +  +  + 

Ahora ese/a jugador/a puede organizar la competición de los Juegos Olímpicos donde participarán todos/as. El/la organizador/a será el único que seleccionará a su gimnasta en función de la nota de organización (O). El resto escogerán su gimnasta según la nota de inscripción (I). Junto a la gimnasta elegida se podrán utilizar cartas verdes que ayuden a incrementar la nota. Sin embargo, **en los JJOO nunca se podrán utilizar cartas rojas.**

Las cartas elegidas se destapan a la vez y se procede al conteo de puntos.

La suma total de puntos en los Juegos Olímpicos vendrá determinada por:

- La nota de la gimnasta
- De manera opcional: ayuda de cartas verdes
- La suma de los puntos por la obtención de aparatos dorados en la vitrina
- La suma total de puntos de medallas y trofeos de competiciones ganadas.

Por lo tanto, quien saque mejor puntuación ganará la partida.



Ejemplo de la suma total de puntos en los JJOO del jugador organizador:

+1	+1	+1	+1	+8	+3
+1	+2	+3	+3	+3	

Nota total en los
JJOO= 27

