

VALE TODO Junior

Contenido

- 56 cartas distribuidas de la siguiente manera:
- > 10 cartas azules de animales - del 1 al 9 (se repite el 1)
 - > 10 cartas verdes de animales - del 1 al 9 (se repite el 1)
 - > 10 cartas rojas de animales - del 1 al 9 (se repite el 1)
 - > 10 cartas amarillas de animales - del 1 al 9 (se repite el 1)

Cartas de Acción

- > 4 cartas +1 - 1 de cada color
- > 4 cartas +2 - 1 de cada color
- > 4 cartas para "Saltar cartas": 1 de cada color 4 comodines

Cantidad de jugadores: 2 a 4

Objetivo

Ser el primer jugador en deshacerse de todas las cartas que tiene en la mano.

Niveles

Sugerimos empezar con el Nivel 1, y cuando los niños se familiaricen con este nivel, pueden progresar al Nivel 2.

Preparación

Saca todas las cartas de acción (ver cartas de acción) del mazo y reparte 5 cartas a cada jugador. Cada niño coloca sus cartas boca arriba frente a ellos para que, si es necesario, puedas ayudarlos.

¡A jugar el nivel 1!

Después de repartir las cartas, el mazo restante se coloca boca abajo en el centro.

Se da vuelta la carta superior de la pila para comenzar el juego, empezando por el jugador más joven. Si la carta elegida no coincide con ninguna de las 5 que él tiene, ya sea por color o por animal, se coloca en la fila de "descarte" del centro (al lado del mazo puesto boca abajo).

Notarás que cada animal se relaciona a un número. Dependiendo de la edad del niño, puedes pedirle que nombre al animal o al número.

VALE TODO Junior

Ejemplo: Si la carta que saca el jugador de la pila de "descarte" es roja / tigre (nº7), debe tener en su mano cualquier carta roja, o un tigre (nº7) de cualquier color para poder hacer la coincidencia e ir descartándose y tener más chances de ganar.

Si el jugador no tiene nada que coincida con la carta en la pila de "descarte", debe tomar una carta del mazo boca abajo. Si tiene coincidencia, puede bajarlo; de lo contrario el juego se mueve al siguiente jugador, ubicado a su izquierda.

Si nadie se queda sin cartas en el momento en que se agota el mazo bocabajo, las cartas se vuelven a barajar y el juego continúa.

Fin del juego y ganador

El primer jugador en deshacerse de todas las cartas de su mano gana y se termina el juego.

¡A jugar el nivel 2!

Para jugar el nivel 2, agrega las cartas de acción al mazo.

Elegir un distribuidor: Cada jugador, a su vez, elige una carta.

El que tiene el número más alto es el primero. Las cartas de acción cuentan como cero.

El nivel 2 se juega igual que el nivel 1, con jugadores que combinan colores y animales, solo que ahora las cartas de acción también entran en juego.

A cada jugador se le reparten 5 cartas y el mazo restante se coloca boca abajo en el centro.

De la parte superior del mazo se da vuelta una carta para comenzar la pila de "descarte". Si dicha carta corresponde a una "carta de acción", se coloca en la parte inferior del mazo y se saca otra carta. En lugar de colocar las cartas boca arriba frente a ellos, los niños sostienen sus cartas en sus manos, sin mostrárselas a sus contrincantes.

Cartas de acción



Sorteo de una carta:

Esta carta se puede jugar con un color coincidente o el animal correspondiente.

Cuando se juega esta carta, el siguiente jugador a su vez debe sacar 1 carta y perder su turno.

VALE TODO Junior



Sorteo de dos cartas: Esta carta se puede jugar en un color coincidente o un animal correspondiente. Cuando se juega esta carta, el siguiente jugador debe sacar 2 cartas y perder su turno.



Saltar carta: Esta carta se puede jugar en un color coincidente o un animal que concuerde. Cuando se juega esta carta, el siguiente jugador pierde su turno y es "eliminado".



Carta salvaje: Esta carta se puede jugar con cualquier carta. El jugador decide el color para continuar jugando, incluido el que se está reproduciendo, si así lo desea. Se puede jugar una carta SALVAJE incluso si el jugador tiene otra carta "jugable" en su mano.

Salir

Cuando un jugador tiene solo una carta, debe gritar "VALE TODO". Si no lo hace, debe tomar dos cartas del mazo dado vuelta. Sin embargo, esto solo es necesario si uno de los otros jugadores los atrapa.

Un jugador que olvida decir "VALE TODO" antes de su penúltima carta y le toca desechar, pero recuerda (y grita "VALE TODO") antes de que cualquier otro jugador lo "atrape", NO tiene que pagar la prenda.

Fin del juego y ganador

El primer jugador en deshacerse de todas las cartas de su mano gana.

¡Disfruta de VALE TODO Junior!
¡Y que gane el mejor jugador o el más afortunado!