

23017 Koffer Packen (Empacar)

Jugadores: 2 a 6, Edad: 5 a 10 años. Contenido: 36 tarjetas con dibujos, instrucciones.

Descripción del juego.

Cepillo de dientes, osito de peluche, chaqueta... ¡ahora vamos a empacar! Pero no debes olvidar nada de lo que ya tienes en la maleta. Parece sencillo, pero no lo es, sobre todo cuando la maleta comienza a llenarse.

Objetivo del juego.

Quien al final tenga más tarjetas gana el juego.

Preparación del juego.

En la primera parte se dejan todas las tarjetas boca arriba para que todos las puedan ver. Cada tarjeta con borde muestra algo que puede ser empacado en la maleta. Pero hay 6 cartas sin marco de cosas que NO pueden ser guardadas en una maleta. Por ejemplo, ¿puedes meter una ballena en una maleta? Cuando todos vieron las cartas, estas son giradas boca abajo y comienza el juego.

Instrucciones de juego.

El más joven comienza, luego giramos en dirección al sentido del reloj. Cuando te toca el turno, dices en voz alta: "yo empaco en mi maleta... por ejemplo un pato inflable para la piscina... ", luego tomas una tarjeta y la giras hacia arriba para que todos la vean. Si la imagen corresponde al pato, la guardas para ti, dejándola frente a ti. Si ganas puedes repetir y decir nuevamente "yo empaco en mi maleta... por ejemplo un paraguas...". Si aciertas la tarjeta es nuevamente para ti. Si no descubres lo que contiene la tarjeta, la voleas nuevamente boca abajo y le toca el turno a otro niño.

Atención.

La carta que acaba de ser levantada no puede ser tomada por el siguiente participante. Eso sería demasiado fácil. Las cartas de broma tampoco pueden ser llevadas.

Que significan las cartas de broma.

Cuando levantas una tarjeta de broma, se vuelve emocionante el juego. Tienes que mostrar la carta de broma y enumerar las cosas que ya tienes en tu maleta. Esto es todas las cosas que aparecen en tus tarjetas delante de ti. Dices: "en mi maleta llevo..." y enumeras lo que dicen tus tarjetas. Primero la primera, la giras y verificas. Si no te equivocaste puedes seguir con la siguiente. Así vas verificando lo que dice tu memoria hasta llegar a la última. Si dijiste todo bien, dejas la carta broma fuera del juego y vuelves a dar vuelta tus cartas, en el mismo orden inicial.

Si te equivocaste y dijiste algo no en el orden correcto, tendrás que devolver una de tus cartas ganadas al juego, junto con la carta de broma. A continuación volteas tus cartas nuevamente hacia abajo. No tienes cartas delante de tuyo y tomas una carta "broma", simplemente la devuelves. Le toca al siguiente niño a continuación.

Fin del juego.

El juego llega a su fin cuando todo esta empacado. En este caso solo hay cartas de broma o ninguna de ellas para tomar. El que tenga más cartas delante de él gana el juego.

Lo más importante.

Antes de levantar una tarjeta es importante decir que se espera levantar. Sino el juego no funciona.

Variación para niños pequeños.

Cuando jueguen niños pequeños se puede tomar solo una parte de las cartas. Se comienza con que cada niño por turnos muestra el contenido de la tarjeta diciendo en voz alta lo que tiene la carta. Luego la deja boca abajo en la mesa. Cuando se mostraron todas las tarjetas se comienza a empacar como antes.