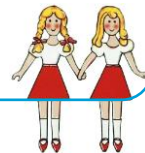


LISA Y LOTTIE



S11
T1-5
L1



¡Descúbrelo!

¡Averígualo!

Hay un total de 31 símbolos en 31 cartas y 6 símbolos por carta. Siempre hay exactamente un símbolo coincidente entre dos cartas. ¿Quién lo descubrirá primero?



Preparación del juego

Si nunca has jugado a Spot it o tus compañeros no conocen el juego, primero saca dos cartas al azar y colócalas boca arriba sobre la mesa para que todos puedan verlas. Ahora busca el símbolo que se ve en ambas cartas. (La forma y el color son idénticos, sólo el tamaño puede ser diferente).

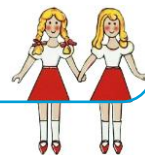
El primero que encuentre la coincidencia nombra el símbolo correspondiente y roba dos nuevas cartas, que coloca sobre la mesa. Así sucesivamente hasta que todos los jugadores comprendan que siempre se puede encontrar exactamente un símbolo idéntico en dos cartas.



Objetivo del juego

Independientemente de las reglas de la variante de juego correspondiente, el objetivo es siempre ser el primero en reconocer el símbolo que es idéntico en dos cartas y decirlo en voz alta. A continuación, el jugador recibe la carta, se la queda o la descarta, dependiendo de la variante de juego.

LISA Y LOTTIE



S11
T1-5
L1



Variantes del juego

Spot it es una serie de variantes de juego que se centran en la velocidad e implican a todos los jugadores al mismo tiempo. Puedes jugar a todas las variantes de juego una tras otra, en cualquier orden o mantener siempre la misma variante. Lo principal es que te diviertas haciéndolo.



Fin del juego

Quien haya ganado más variantes de juego o rondas será el ganador final. Al final de estas reglas, también se sugiere un sistema de puntuación para aquellos que quieran organizar un torneo Spot it.

caso de duda

Gana quien haya nombrado primero el símbolo. Si varios jugadores nombran el símbolo correcto al mismo tiempo, gana el primero que tome o deje su carta, según la variante de juego.

empate

Si dos jugadores están empatados al final de la partida, se produce un duelo. Si hay varios jugadores, se juega la variante Patata caliente.



Sistema de puntuación del torneo

Comienza con el "viaje al infierno". El perdedor elige entonces la siguiente variante de juego.

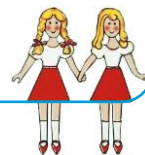
Viaje al infierno: +1 punto por carta, +5 puntos para el jugador que tenga más cartas.

Pozo: +10 puntos para el primero en deshacerse de todas sus cartas, -20 puntos para el último.

Patata caliente: -5 puntos por ronda perdida.

Avaricia: +1 punto por carta

El Regalo Envenenado: +20 puntos para el jugador con menos cartas, +10 puntos para el segundo con menos cartas.



Variantes del juego

Viaje al infierno

Baraja las cartas y coloca una boca abajo delante de cada jugador. Las cartas restantes forman un montón que se coloca boca arriba en el centro de la mesa. Objetivo del juego: reunir el mayor número de cartas.

A una señal, todos los jugadores dan la vuelta simultáneamente a la carta que tienen boca abajo delante. Todos intentan ser los primeros en reconocer y nombrar el símbolo que coincide en su carta y en la carta superior del mazo. El que reconozca y nombre el símbolo más rápido coge la carta del montón y la coloca boca arriba encima de su propia carta. Esto revelará la siguiente carta del mazo. El juego continúa hasta que se hayan repartido todas las cartas del montón.

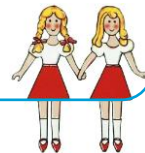
Ganador: El juego termina en cuanto un jugador recibe la última carta de la pila. Gana quien haya reunido más cartas.

Pozo

Todas las cartas se distribuyen a los jugadores de una en una. El ganador de la partida anterior recibe la primera. La última carta se coloca boca arriba en el centro de la mesa. Cada jugador baraja sus cartas y forma un montón boca abajo delante de él. El objetivo es ser el primero en deshacerse de todas las cartas.

A una señal, todos los jugadores dan la vuelta a sus montones boca abajo. Ahora cada uno intenta deshacerse de las cartas colocándolas sobre la carta del centro de la mesa. Para ello, debe reconocer y nombrar el símbolo que se ve tanto en la carta superior de su propio montón como en la carta del centro de la mesa. De este modo, siempre hay cartas diferentes en el centro de la mesa.

Pierde la última persona a la que le queden cartas.



Variantes del juego

Patata caliente

Un juego consta de varias rondas

En cada ronda, cada jugador recibe una carta boca abajo que no mira y coloca su mano sobre ella. Las cartas restantes se apartan y sólo se utilizarán en las siguientes rondas. El objetivo es deshacerse de las cartas más rápido que los demás.

A una señal, todos los jugadores cogen la carta que tienen en la mano y la descubren para que todos puedan ver todos los símbolos. En cuanto un jugador descubre el símbolo que coincide en su carta y en la de un compañero, lo nombra y coloca su carta encima de la de su compañero.

El último jugador que haya recibido todas las cartas de los demás, las coloca delante de él y pierde la ronda.

Cuando no hay más cartas para repartir, el juego termina.

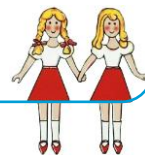
Codicia

Una partida consta de varias rondas.

En cada ronda, se coloca una carta boca arriba en el centro de la mesa. Alrededor de esta carta se colocan boca abajo tantas cartas como jugadores participen. Las cartas restantes se apartan como un montón y sólo se utilizarán en la siguiente ronda. El objetivo es conseguir el mayor número posible de cartas.

A una señal, todos los jugadores revelan una carta. Los jugadores tienen que encontrar la coincidencia entre la carta del centro y las cartas que hay alrededor. Una vez que un jugador encuentra un símbolo idéntico, lo nombra, coge la carta exterior correspondiente y la coloca delante de él. La carta del centro no se quita.

Una vez retiradas todas las cartas exteriores, los jugadores colocan la carta del medio en el fondo del mazo y comienzan una nueva ronda. Gana quien haya conseguido reunir más cartas.



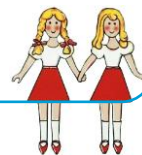
Variantes del juego

El regalo envenenado

Se barajan las cartas. Se coloca una carta boca abajo delante de cada jugador y las cartas restantes se colocan boca arriba en el centro de la mesa. El objetivo es tener el menor número de cartas al final de la partida.

A una señal, los jugadores dan la vuelta a sus cartas. Ahora cada jugador intenta encontrar el símbolo que sea idéntico en la carta de cualquier otro jugador y en la carta superior del montón. La primera persona que encuentre una coincidencia y nombre el símbolo coloca la carta del mazo encima de la carta del otro jugador. Esto revelará una nueva carta en la pila. El juego continúa hasta que se hayan repartido todas las cartas del mazo.

En cuanto no queden cartas en el centro de la mesa, gana el jugador que tenga menos cartas delante.



Símbolos



helado



Banyador



Hamaca



gorro



Fresa



Flor



Polo helado



Tortita



Concha



Bevida



Casa de
gengibre



Estrella
de mar



Tarta



Tienda de
campaña



Botella



Fotografo



Gafas de
sol

Zapatillas



Pintalabios



cereza



Perro



Sandía



Crema
solar

Director de
orquesta



Cactus



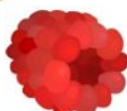
Piña



Gemelas



Sol



Mora

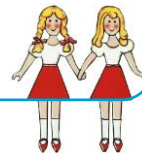


Muñeca



Parasol

LISA Y LOTTIE



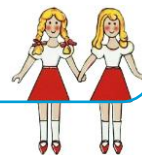
S11
 T1-5
 L1



design: freepik.com
 macrovector, brgfx



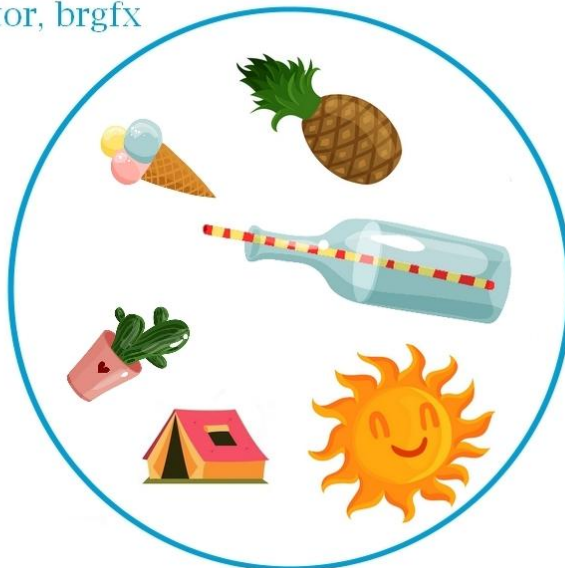
LISA Y LOTTIE



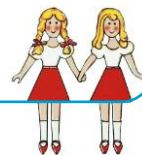
S11
T1-5
L1



design: freepik.com
 macrovector, brgfx



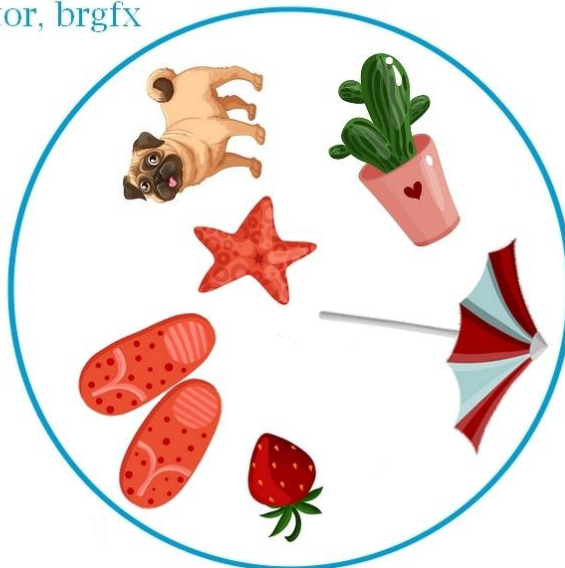
LISA Y LOTTIE



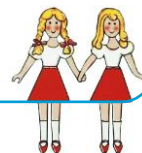
S11
 T1-5
 L1



design: freepik.com
 macrovector, brgfx



LISA Y LOTTIE



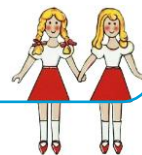
S11
T1-5
L1



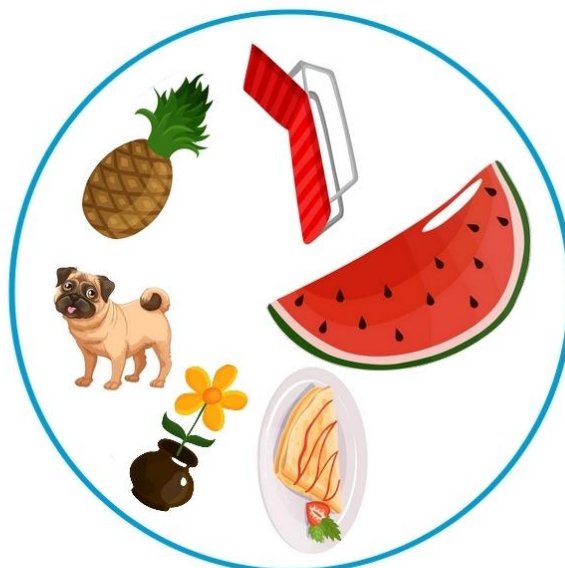
design: freepik.com
 macrovector, brgfx



LISA Y LOTTIE



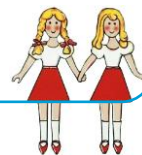
S11
T1-5
L1



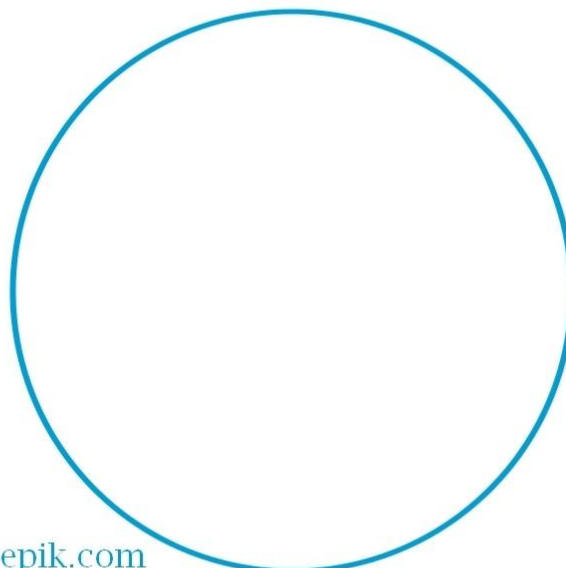
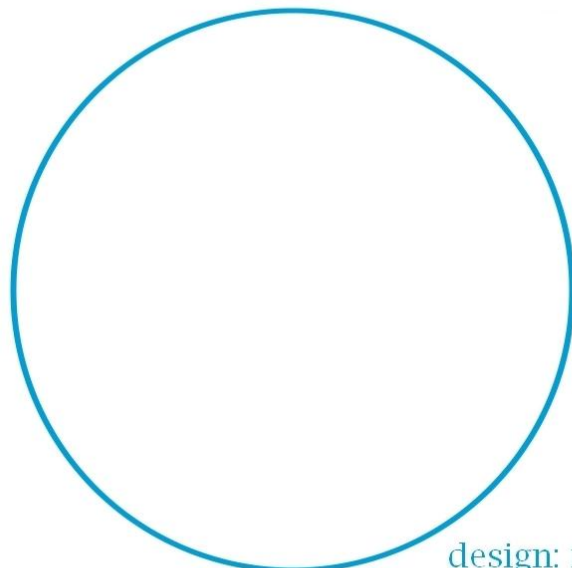
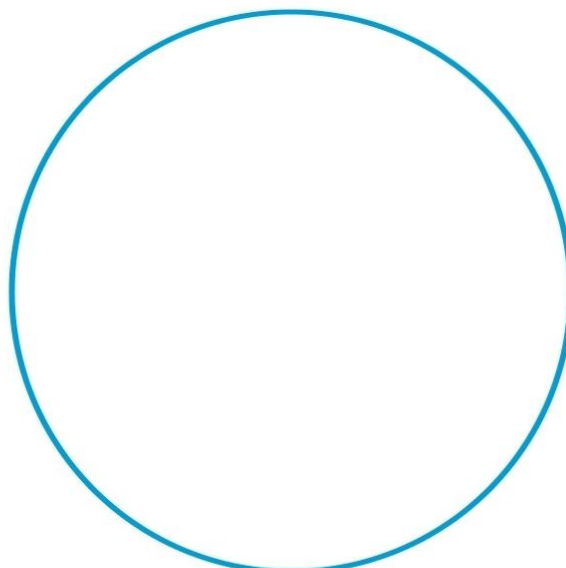
design: freepik.com
 macrovector, brgfx



LISA Y LOTTIE



S11
T1-5
L1



design: freepik.com
 macrovector, brgfx

