



DREI
MAG*ER
SPIELE

Sopa
de
Bichos

Mmm...
¡SORBER
BIEN ES
LA MITAD
DE LA
VICTORIA!

Sopa
de
Panerdes

Sopa
de
Baratas

Jacques
Zemmet

ARVI*

DEVIR 

¿Te gustan los bichos?

Aún tenemos más para ti...



Póquer de bichos



Polilla tramposa



ES

Autor: **Jacques Zeimet**

Diseño gráfico: **Rolf Vogt**

Ilustraciones: **Rolf Vogt**

Edición: **Thorsten Gimmler**

© 2008 SCHMIDT SPIELE GmbH

Jugadores: **2 a 6**

Edad: **a partir de 6 años**

Duración de la partida: **10 a 20 minutos**

Componentes

- 112 cartas de verdura (champiñón, puerro, guindilla, zanahoria)
- 16 cartas de sorbo de cucarachas (con cucarachas, 4 de cada tipo de verdura)
- Reglamento

Cartas de verdura:



Cartas de sorbo de cucaracha:



**¡SORBER BIEN
ES LA MITAD
DE LA VICTORIA!**

Idea y objetivo del juego

Los jugadores preparan una sopa tan rápido como es posible descartando alternativamente sus cartas de verdura. A la misma velocidad a la que juegan las cartas, también deben decir «correctamente» el nombre de la verdura o sorber cuando sea el momento adecuado.

El primer jugador que consiga quedarse sin cartas en su mano es el ganador.

Preparativos

Se mezclan concienzudamente las 128 cartas y se reparten a partes iguales entre todos los jugadores. Las cartas que sobren se dejan a un lado. Cada jugador toma sus cartas en la mano como si fueran una **pila boca abajo** y ya estamos listos para empezar.

Desarrollo del juego

Empieza a jugar el jugador más joven. Coloca la carta superior de su pila boca arriba sobre la mesa y rápido como el rayo dice el nombre de la verdura que aparece en la carta sin dudar:

champiñón, puerro, guindilla o zanahoria

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Todos los jugadores van jugando por turnos para descartar la carta superior de su pila en la pila de descartes y decir el nombre de «su verdura» de acuerdo a las reglas siguientes:

1. La verdad

Todos los jugadores normalmente deben decir la verdad, lo que significa que se debe decir el nombre correcto de la verdura que aparece representada en la carta que se ha descartado.

¡Cuidado!

La verdura que está **a la vista** en la pila de descartes o la verdura **cuyo nombre se acaba de decir** no se debe decir. En este caso el jugador **siempre** debe decir el nombre de otra verdura (pero no debe sorber, véase: 2. Carta de sorbo de cucaracha).

Ejemplo: Podría ser que un jugador descarte un champiñón y diga puerro (porque ya hay un champiñón a la vista en la pila de descartes o porque otro jugador acaba de decir champiñón).

2. Carta de sorbo de cucaracha (CSC)

Hay cuatro cartas de cada tipo de verdura que también tienen una cucaracha que está sorbiendo. Si un jugador descarta una carta de sorbo de cucaracha, debe sorber. Desde este momento se debe sorber con todas las cartas que muestren la verdura que aparecía en la carta de sorbo. Esto significa que ya no se debe decir el nombre de esta verdura porque está prohibida.

¡Cuidado!

El siguiente jugador no debe volver a sorber si descarta una carta con la verdura prohibida o si se juega una CSC. **Siempre que** el jugador anterior ya haya sorbido, debe hacer el sonido de aprobación «mmm». Sin embargo, este sonido tampoco debe ser repetido. Por lo tanto, sorber es seguido de «mmm» y «mmm» es de nuevo seguido por sorber

Cuando se juega una CSC la pila de descartes se cierra temporalmente, de forma que la verdura prohibida permanezca visible. Las cartas siguientes se descartan a una segunda pila al lado de ella hasta que se juegue una nueva CSC. Entonces el juego vuelve a la primera pila de descartes. **Naturalmente, sólo será necesario sorber por la verdura de la nueva carta de sorbo de cucaracha**

Atención: Cuando se cambia de pila (durante sólo un turno) habrá dos CSC visibles, por lo que será necesario sorber por los dos tipos de verdura (si son diferentes).

Errores:

Cada palabra incorrecta, cada sonido incorrecto, cada tartamudeo, cada «eee», cada «ooo», cada vacilación de más de tres segundos se considera un error. Si un jugador comete un error, debe añadir todas **las cartas de la pila de descartes** a su propia pila y jugar un nuevo turno.

Fin de juego y ganador

Quien primero agote todas las cartas de su mano provoca el fin del juego y gana la partida.

Ejemplo:

1. El abuelo descarta un champiñón y dice champiñón.
2. María descarta un champiñón y dice guindilla (porque no se debe repetir champiñón).

3. Axel descarta una guindilla y dice puerro (porque se acaba de decir guindilla).
4. Mamá descarta una carta de sorbo de cucaracha de zanahoria y sorbe.
5. El abuelo cambia la pila de descartes, descarta una zanahoria y dice mmm (porque se acaba de sorber).
6. María descarta una carta de sorbo de cucaracha de champiñón y sorbe (porque el mmm va seguido de sorber).
7. Axel cambia de nuevo la pila de descartes, descarta una zanahoria y dice mmm (porque la carta de sorbo de cucaracha de zanahoria aún es visible durante este turno y porque se acaba de sorber).
8. Mamá vuelve a descartar una zanahoria y dice puerro (porque la zanahoria acaba de ser descartada y la CSC es visible; guindilla también habría sido correcto).
9. El abuelo descarta un puerro y dice guindilla (porque se acaba de decir puerro).
10. María descarta un champiñón y dice champiñón. Esto es un error (porque la carta de sorbo de champiñón aún es visible). Debería haber sorbido y ahora toma todas las cartas de las dos pilas de descartes...

¡La comida está en la mesa! ¡Buen provecho!





cartes de verdures:



cartes de panerola xarrupaire:



**XARRUPEU BÉ
I GUANYAREU!**

CA

Autor: **Jacques Zeimet**

Il·lustracions: **Rolf Vogt**

Disseny gràfic: **Rolf Vogt**

Edició: **Thorsten Gimmler**

© 2008: SCHMIDT Spiele

Número de jugadors: **2-6**

Edat: **a partir de 6 anys**

Durada de la partida: **10-20 min**

Components

- 112 cartes de verdures
(xampinyons, porros, pebrots, pastanagues)
- 16 cartes de panerola xarrupaire
(amb panerols, 4 per a cada tipus de verdura)
- Reglament

Idea i objectiu del joc

Els jugadors han de preparar una bona sopa tan ràpidament com sigui possible, descartant les seves cartes de verdures. Amb la mateixa rapidesa amb què juguen les cartes, també han de descriure-les correctament i sense entretenir-se... o xarrupar en el moment oportú.

El primer que es quedi sense cartes a la mà és el guanyador.

Preparació

Barregeu bé totes les cartes i després repartiu-les a parts iguals entre tots els jugadors. Si sobren cartes, es deixen de banda. Cada jugador agafa les seves cartes i les manté, **cap per avall, formant una pila**. La partida ja pot començar!

La partida

Comença a jugar el jugador més jove. Col·loca la carta superior de la seva mà, cap per amunt, al mig de la taula, formant una pila de descart i, ràpid com el llamp, ha de dir quina verdura hi ha, sense dubtar:

xampinyons, porros, pebrots o pastanagues

El joc segueix en el sentit de les agulles del rellotge. Cada jugador es descarta de la carta superior de la seva mà, la col·loca a la pila de descart i diu el nom de la verdura que hi ha, sempre seguint les regles següents:

1. La veritat

En general, els jugadors han de dir sempre la veritat, i això significa que han d'anomenar correctament la verdura que hi ha en la carta descartada.

Però vigileu!

No es pot dir mai el nom de la verdura que hi ha **dalt de la pila** ni tampoc el nom que **acaba de dir** el jugador precedent. En aquests casos, el jugador ha de dir **sempre** el nom d'una altra verdura (però no xarrupar; vegeu el punt 2: «Cartes de panerola xarrupaire»).

Per exemple, pot ser que un jugador es descarti d'uns xampinyons i digui «porros» (perquè hi ha una carta de xampinyons dalt de la pila o perquè el jugador precedent ha dit «xampinyons»).

2. Cartes de panerola xarrupaire

Entre les cartes de verdures, n'hi ha quatre per a cada verdura que mostren una panerola xarrupant la sopa. Si un jugador es descarta d'una carta de panerola xarrupaire (que en direm CPX), haurà de xarrupar. A partir d'aquest moment, cada vegada que algú es descarti d'una carta amb la mateixa verdura que ha aparegut a la CPX també haurà de xarrupar, no pas dir-ne el nom!

Compte!

No es pot repetir l'acció de xarrupar: si un jugador es descarta d'una carta de verdura que obligui a xarrupar, o d'una nova CPX, just després d'un jugador que acaba de xarrupar, haurà de fer el soroll «Mmmmm...» en lloc de xarrupar. Ara bé, aquest soroll tampoc no es pot repetir; per tant, a un xarrup pot seguir un «Mmmmm...» i a un «Mmmmm...», un xarrup.

Quan es juga una CPX, la pila de descart queda tancada momentàniament, de manera que la CPX romangui visible. Les cartes següents es van descartant en una segona pila de descart al costat de la primera, fins que es jugui una nova CPX, cas en què el joc continua a la primera pila. **Evidentment, només cal xarrupar per a la verdura de la nova CPX...**

Important: quan es canvia de pila, durant uns moments hi haurà dues CPX visibles; per tant, caldrà xarrupar per als dos tipus de verdura (si són diferents, és clar!).

I si us equivoqueu?

Quan un jugador s'equivoca de nom, de soroll, s'embarbussa, dubta («eeeehhh...») o no diu res durant més de tres segons, haurà d'agafar **totes les cartes de la pila de descart** i començar una nova ronda.

Fi de la partida i guanyador

El primer que es quedi sense cartes serà el guanyador de la partida!

Exemple

1. L'avi descarta uns xampinyons i diu «xampinyons».
2. La Maria descarta uns xampinyons i diu «pebrots» (perquè no es pot repetir «xampinyons»).
3. L'Aina descarta uns pebrots i diu «porros» (perquè no es pot repetir «pebrots»).

4. L'àvia descarta una CPX de pastanagues i xarrupa.
5. L'avi comença una nova pila de descart, descarta una pastanaga i diu «Mmmmm...» (hauria de xarrupar, però no es pot repetir!).
6. La Maria descarta una CPX de xampinyons i xarrupa (perquè després d'un «Mmmmm...» pot venir un xarrup).
7. L'Aina torna a la primera pila de descart, descarta una pastanaga i diu «Mmmmm...» (perquè la CPX de pastanagues encara és visible i no pot repetir xarrup).
8. L'àvia descarta una nova pastanaga i diu «porros» (perquè a les piles hi ha visibles la pastanaga i la CPX de xampinyons; també podria haver dit «pebrots»).
9. L'avi descarta uns porros i diu «pebrots» (ja que «porros» s'acaba de dir).
10. La Maria descarta uns xampinyons i diu «xampinyons». Ui! Error! (perquè hi ha la CPX de xampinyons; hauria d'haver xarrupat). La Maria, per tant, agafa les cartes de les dues piles de descart.

Apa, tothom a taula! Bon profit!





PT

Autor: **Jacques Zeimet**

Desenho Gráfico: **Rolf Vogt**

Ilustrações: **Rolf Vogt**

Edição: **Thorsten Gimmler**

© 2008: SCHMIDT SPIELE GmbH

Jogadores: **2-6**

Idade: **a partir dos 6 anos**

Tempo de jogo: **10-20 minutos**

Material

- 112 cartas de legumes (cogumelos, alho-francês, pimentas, cenouras)
- 16 cartas de caldo de barata (com baratas, 4 de cada tipo de legume)
- Instruções

cartas de legumes



cartas de caldo da barata



**SORVER BEM É
MEIO CAMINHO
PARA A VITÓRIA!**

Ideia e objectivo do jogo

Os jogadores cozinham uma sopa o mais rápido possível, descartando alternadamente as suas cartas de legumes. De um modo igualmente rápido, os jogadores devem anunciar correctamente o nome do legume que descartaram – ou sorver quando apropriado.

O primeiro jogador a ficar sem cartas na mão é o vencedor.

Preparação

As 128 cartas são baralhadas e distribuídas em igual número pelos jogadores. As cartas que sobram são colocadas de parte. Cada jogador forma uma pilha com as suas cartas e segura-a, na mão, de face para baixo – e o jogo tem início!

Desenrolar do jogo

Começa o jogador mais novo. Tão rápido quanto possível, vira a carta do topo da pilha que tem na mão, coloca-a no centro da mesa e, sem hesitar, diz o nome do legume representado:

cogumelos, alho-francês, pimentas ou cenouras.

O jogo segue no sentido dos ponteiros do relógio. À vez, cada jogador descarta a sua carta superior para o topo da sua pilha de descarte e anuncia o nome do respectivo legume, de acordo com as seguintes regras:

1. A verdade

Todos os jogadores têm de dizer, de modo geral, a verdade. Isto significa que o vegetal representado na carta descartada tem de ser anunciado correctamente!

Atenção!

O nome do legume que está **visível** na pilha ou que acabou de ser **anunciado**, não deve ser repetido duas vezes seguidas. Neste caso, o jogador tem **sempre** de dizer o nome de outro legume (mas não deve sorver – ver 2. Carta de caldo de barata)

Exemplo: Pode acontecer que um jogador descarte cogumelos e anuncie alho-francês (se já estiverem cogumelos na pilha de descarte ou se outro jogador acabou de anunciar cogumelos).

2. Carta de caldo de barata (CCB)

Existem quatro cartas de cada tipo de legume que apresentam também uma barata a sorver sopa. Se um jogador descarta uma carta de caldo de barata, tem de sorver (imitando o som de sorver sopa de uma colher). A partir deste momento, se um jogador descarta uma carta com esse legume, deverá sorver! Isto significa que o nome deste legume não pode voltar a ser dito.

Atenção!

Um jogador não deve repetir o sorver se o mesmo legume ou uma nova carta de caldo de barata for jogada. **Sempre** que o jogador anterior sorveu, o seguinte deverá pronunciar um som de agrado: “hummmm”. Contudo, também este som não pode ser repetido. Assim sendo, um sorver é seguido por um “hummmm” e um “hummmm” é seguido por um sorver...

Jogar uma CCB fecha temporariamente a pilha, de modo a que a carta de caldo fique visível. As cartas seguintes são descartadas para uma segunda pilha até que uma nova CCB seja jogada. O jogo volta novamente à primeira pilha de descarte. **Naturalmente, sorver só é obrigatório para o legume representado na nova carta de caldo de barata...**

Importante: No momento em que se troca de pilha de descarte, e por apenas um turno, ficam visíveis duas cartas de caldo de barata: neste caso, é obrigatório sorver para ambos os legumes (se forem diferentes)!

Erros:

Cada palavra errada, cada som errado, cada hesitação (“aaa...”, por exemplo) de mais de três segundos é considerada um erro! Se um jogador se engana, tem de recolher **todas as cartas da pilha de descarte** para a sua própria pilha e, de seguida, inicia um novo turno.

Final do jogo e vencedor

O primeiro jogador a conseguir descartar todas as cartas da sua mão é o vencedor!

Exemplo:

1. O avô descarta um cogumelo e anuncia “Cogumelos”.
2. A Marta descarta um cogumelo e diz “Pimentas” (uma vez que não pode repetir “Cogumelos”).
3. O Alex descarta pimentas e diz “Alho-francês” (porque as pimentas acabaram de ser anunciadas).

4. A mãe joga uma carta de caldo de barata com cenouras e sorve.
5. O avô muda a pilha de descarte, descarta uma cenoura e diz “hummmm” (porque a mãe acabou de sorver).
6. A Marta descarta um caldo de barata com cogumelos e sorve (porque o “hummmm” é seguido por um sorver).
7. O Alex volta a trocar a pilha de descarte, descarta uma cenoura e diz “hummmm” (uma vez que a carta de caldo de barata com cenouras ainda está visível e a Marta acabou de sorver).
8. A mãe joga cenouras e diz “Alho-francês” (porque tinha acabado de ser descartada uma carta de cenouras e a CCB ainda está visível; anunciar “Pimentas” também estaria correcto).
9. O avô descarta um alho-francês e diz “Pimentas” (porque “Alho-francês” acabou de ser anunciado).
10. A Marta descarta cogumelos e diz “Cogumelos”. É um erro! A carta de caldo de barata com cogumelos ainda está visível! Ela deveria ter sorvido e agora tem de recolher todas as cartas de ambas as pilhas de descarte...

Bom apetite com a sopa de baratas!

Para a mesa!



DEVIR IBERIA

Rosselló 184, 6-1
08008 Barcelona
www.devir.es

DEVIR LIVRARIA, LDA

Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Armazém 4 – Escritório 2
2950-554 Quinta do Anjo, Palmela, Portugal
www.devir.pt

Créditos

Producción editorial: **Xavi Garriga**

Adaptación gráfica: **Antonio Catalán y Bascu**

Traducción en español: **Francisco Franco Garea**

Traduació en català: **Marià Pitarque i Marc Figueras**

Tradução para português: **Pedro Venâncio**



Copyright 2011:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de

Art.-Nr. 40839

