

GIANT SPOONS

Reglas

3 a 8 Jugadores
7 años y mayores

El juego
de agarrar cartas
y asir cucharas

Contiene:

1 baraja de 54 cartas para jugar, 7 cucharas gigantes

Objeto: ¡Obtener cuatro cartas de la misma clase y sacar una cuchara! Una vez que se saca una cuchara, los demás tomarán el resto. ¡No seas el que te quedes sin cuchara!

Preparación: En cada juego, usarás una cuchara menos que el número de jugadores. Por ejemplo, si hay ocho jugadores, usarás siete cucharas. Ubica el número designado de cucharas en el centro de la mesa para que estén al alcance de los jugadores y pon las otras de regreso en la caja, fuera del juego.

Como se juega: Tu meta es obtener cuatro cartas de la misma clase. Una vez que saques cuatro de la misma clase, toma una cuchara del centro. Depende de tí si quieres levantar la cuchara de manera obvia y rápida o de manera sigilosa y desapercibida. Todos los jugadores deben prestar atención a las cucharas. ¡Si notas que falta una, será mejor que saques otra antes de que todas se acaben!

Todos toman turnos para ser el que reparte. Cuando tú eres el que reparte, baraja y reparte cuatro cartas por cada jugador, incluyéndote a tí mismo. Pon el resto de la baraja en una pila boca abajo delante de tí.

Una vez que todos tienen la oportunidad de ver sus cartas y acomodar la mano que les tocó, toma una carta de la pila y decide si quieres reemplazarla por una de las cartas en tu mano. Recuerda que estás tratando de obtener cuatro cartas de la misma clase.

Cuando sacas una carta que no quieres conservar, pásala, boca abajo sobre la mesa, al jugador a tu izquierda.

Cuando sacas una carta que quieres conservar, ponla en tu mano, saca una de tus cartas y pásala al jugador a tu izquierda.

Los jugadores alrededor de la mesa toman las cartas del jugador a su derecha y optan por quedársela o pasarla hacia su izquierda. El que reparte comienza levantando y pasando las cartas despacio, se apresura el paso a medida que se vaya acabando la pila. ¡Todo comenzará a suceder de repente con la pasada de cartas y será más y más difícil observar tu mano de juego y las cucharas a la vez!

Si te quedas con las manos vacías cuando todas las cucharas son tomadas, estás fuera del juego. Pero no es la gran cosa- los juegos son bien rápidos. Los jugadores restantes remueven una cuchara de la ronda anterior, las ubican nuevamente y comienzan a jugar. En cada ronda alguien será eliminado.

Como se gana: ¡El jugador que agarra la última cuchara gana!

PRIMAVERA

Memoria, habilidad y velocidad de procesamiento mejoradas.



© 2008, Memoria, Inc. Todos los derechos reservados. Memoria, Inc. es una empresa de la Memoria, Inc. LLC.

GIANT SPOONS

Rules

3 to 8 Players
Ages 7 & Up

Contents:

1 Deck of 54 Playing Cards and Tuck-Box, 7 Giant Spoons

The Game of Card Grabbin' & Spoon Snaggin'

Object: Get four of a kind and grab a spoon! Once a spoon is grabbed, everybody grabs for the rest. Don't be the one left without a spoon!

Set Up: In each game, you will use one less spoon than the number of players. For example, if there are eight players, you will use seven spoons. Arrange the designated number of spoons in the center of the table so they will be easy for all players to grab, and place the others back in the box, out of play.

Play: Your goal is to get four of a kind in your hand. Once you have four of a kind, take a spoon from the center. It's up to you whether you want to make a speedy obvious grab or if you want to make a sneaky stealthy snag. Everybody playing should keep an eye on the spoons. If you notice any missing, you better hurry up and swipe one before they're gone!

Everybody takes turns being the dealer. When you're the dealer, shuffle and deal four cards to each player, including yourself. Place the remainder of the deck in a stack, face down in front of you.

Once everybody picks up their cards and arranges their hands, take a card from the stack and determine if you want to use it to replace any of the cards in your own hand. Remember, you're trying to get four of a kind.

When you pick up a card that you don't want to keep, pass it, face down on the table, to the player on your left.

When you pick up a card that you do want to keep, add it to your hand, and pull one of your own cards out and pass it to the player on your left.

Players around the table simultaneously pick up cards from the player on their right and opt to keep them or pass them to their left. As the dealer, start out picking up and passing cards slowly, and speed up the pace as you go through the deck. The last player (the one to the right of the dealer) creates the discard stack. If the dealer uses up the entire stack and no one gets four of a kind, the dealer may start drawing from the discard stack. There will be a lot going on with the passing of cards and it will become more and more difficult to watch your hand and watch the spoons!

If you come up empty-handed when all the spoons are taken, you're out for the game. No big whoop - games are really fast. The remaining players remove one spoon from the previous round, set them up again and play. Each round somebody will be eliminated.

Winning: The player to grab the last remaining spoon is the winner!