

Un juego de Sergio Ortiz
ilustrado por Enrique Guillamón

¡Desplu- Amados!



Reglamento



Ya me avisaron de que dejar la ciudad por el campo sería duro, pero la tormenta de ayer no ha hecho más que complicar las cosas.

**A causa del temporal, todas nuestras granjas se han visto gravemente afectadas. Los tejados han volado, se han roto las puertas...
Y lo peor de todo, ¡todas las gallinas se han escapado!**

¿Me ayudas a recuperarlas antes de que anochezca?

Debemos darnos prisa y tener cuidado con los trucos que el resto usará para fastidiarnos, como regalarnos gallinas impostoras, invocar al mal tiempo trayendo tornados o llamar al enemigo número uno de las gallinas: los zorros.

Parece una misión imposible pero gracias a tus habilidades seguro que lo conseguimos.

Contenido

El juego consta de **110 cartas**, repartidas de la siguiente manera:

15 gallinas rojas	10 comandos picotazo
15 gallinas verdes	11 perros
15 gallinas lilas	6 ladrones
6 gallinas despistadas	6 zorros
8 gallinas escapistas	7 tornados
9 gallinas impostoras	1 luna
	1 carta en blanco (<i>crea tu propia regla y añádela al juego</i>)

Objetivo del juego

Ganará quien consiga reunir en su gallinero un cierto número de gallinas del mismo color, dependiendo de cuántas personas juguéis:

- **5 gallinas del mismo color** si jugáis **3 o 4 personas**.
- **4 gallinas del mismo color** si jugáis de **5 a 7 personas**.

Créditos

Autor: Sergio Ortiz

Ilustrador: Enrique Guillamón

Dirección de arte

y diseño gráfico: Sergio Ortiz

Dirección editorial: Álex Garcigregor

Editado por **TRANJIS GAMES, S.L.**

(CIF B-87478038) Avda. Los Almendros 40,

Rivas Vaciamadrid, 28522 Madrid.

tranjisgames.com



Preparación

1. Prepara la Pradera

Coloca en el centro de la mesa y boca arriba una gallina de cada color: una roja, una verde y una lila. Esta zona se llamará **la pradera**.



2. Crea el mazo de robo

Busca la carta de luna entre todas las cartas y apártala temporalmente. Mezcla el resto de cartas para formar el mazo de robo y separa 10 de ellas, sin mirarlas. Junta la carta de luna con esas 10 cartas y mézclalas bien. Después, coloca estas 11 cartas en la parte inferior del mazo de robo.



Coloca el mazo de robo junto a las 3 gallinas iniciales de la pradera, como se ve en la imagen anterior, y reserva un hueco en el centro de la mesa para la pila de descartes.

3. Reparte 4 cartas boca abajo a cada persona

4. Elegid quién empezará a jugar

Quien mejor imite a una gallina comenzará la partida. Podéis usar otro método para decidirlo, pero sabemos que así es más divertido.

¡Ya podéis jugar!

El gallinero

La zona de juego frente a cada persona se denomina **gallinero**. Cada persona irá recuperando y dejando sus gallinas en su gallinero, cumpliendo las siguientes normas:

— Colocación de las gallinas

Las gallinas se colocan en los gallineros siempre de izquierda a derecha.



— Objetivo de las acciones específicas

Las acciones específicas de las cartas afectan siempre a la carta situada más a la derecha en el gallinero.



— Color de las gallinas

El color de la primera gallina que se coloque en un gallinero determinará el color de las gallinas que podrán entrar en ese gallinero durante el resto de la partida. Por lo tanto, una persona **nunca podrá tener en su gallinero gallinas de colores distintos**. La única manera de cambiar de color es por la acción de las cartas. Si alguien se queda sin gallinas en su gallinero, entonces podrá colocar una gallina de cualquier color.

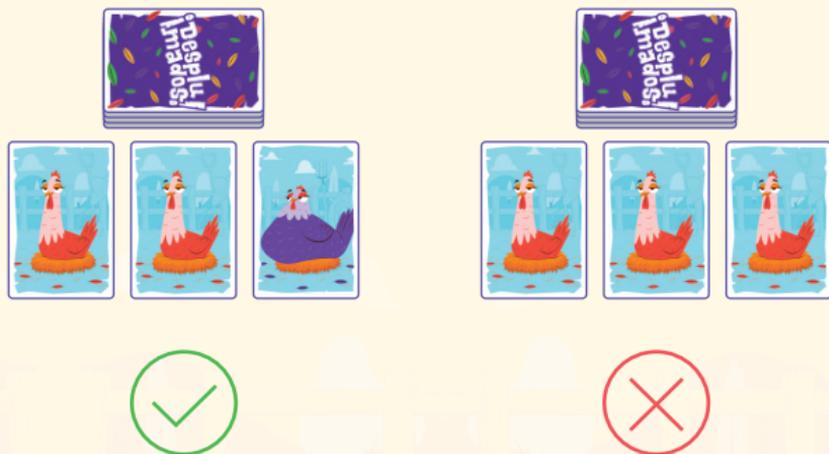
— Capacidad del gallinero

Los gallineros tienen una capacidad máxima de **5 cartas en partidas con 3 o 4 personas** y de **4 cartas en partidas de 5 a 7 personas**.

La pradera

La pradera es la zona a la que han huido las gallinas tras la tormenta. Podréis visitar la pradera para intercambiar las gallinas lilas, rojas o verdes que tengáis en vuestra mano y no os interesen por otras que sí. *Por ejemplo, si estás intentando recuperar gallinas rojas y tienes gallinas lilas en tu mano, puedes cambiar una gallina lila por otra roja.*

Hay una única limitación: en la pradera nunca puede haber 3 gallinas del mismo color. Es decir, podrá haber, por ejemplo, dos gallinas rojas y una gallina lila (o verde), pero nunca 3 gallinas rojas. Por esta razón nadie podrá realizar un intercambio que termine con 3 gallinas del mismo color en la pradera.



El turno de juego

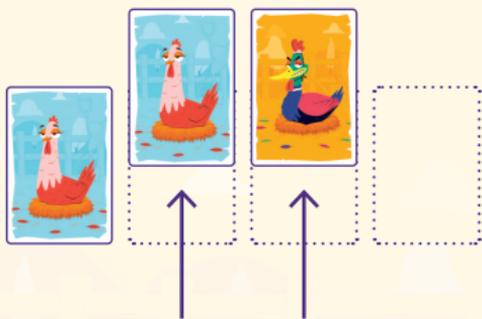
Los turnos se suceden en sentido horario. En tu turno podrás o bien **trabajar en el gallinero** o bien **visitar la pradera**. Si al comenzar tu turno no tienes cartas en la mano, **roba 2 cartas del mazo**.

Trabajar en el gallinero

Al trabajar en el gallinero podrás **realizar una única acción de las listadas a continuación y, acto seguido, robar tantas cartas del mazo como sea necesario hasta que tengas de nuevo 4 en tu mano.**

Estas son las acciones disponibles:

- **Jugar una carta**
Juega una carta de tu mano para realizar su acción específica.
- **Retirar una gallina impostora de tu gallinero**
Para poder retirar la gallina impostora primero debes descartar una gallina (lila, roja, verde o despistada) de tu gallinero. Coloca ambas cartas en la pila de descartes.



- **Descartar cartas**
Coloca en la pila de descartes tantas cartas de tu mano como desees.



Visitar la pradera

Al visitar la pradera podrás **intercambiar una gallina lila, roja o verde (nunca una gallina despistada) de tu mano por una gallina de la pradera y terminarás tu turno sin poder robar cartas para reponer tu mano.**

A continuación, puedes:

- Colocar la gallina adquirida en tu mano
- Colocarla en tu gallinero (siempre que cumpla las normas de colocación de las gallinas)
- Descartarla (colocarla en la pila de descartes)

Fin de la partida

La partida termina inmediatamente cuando alguien tenga en su gallinero **4 gallinas del mismo color (5 gallinas del mismo color si sois 3 o 4 personas)**. Dicha persona habrá ganado la partida.

También puede acabar la partida cuando se robe la **carta de luna**.

En ese momento, quien **más gallinas del mismo color** tenga en su gallinero (incluyendo gallinas despistadas) habrá ganado.

En caso de empate, gana el desempate quien tenga **al comando picotazo** en su gallinero. Si persiste el empate, gana quien no tenga una **gallina impostora**. ¿Cómo? ¿Que todavía se mantiene el empate? **¡Eso se soluciona jugando otra partida!**



Acciones específicas de las cartas

Gallinas rojas, verdes y lilas.

Son las cartas principales, las que debéis recuperar y colocar en vuestros gallineros para ganar la partida.

Acción específica:

Coloca esta carta en tu gallinero.



Gallinas despistadas.

Estas gallinas tienen un hecho diferencial con respecto a las anteriores: están despistadas. Hace tanto tiempo que no se miran en el espejo que ya no saben de qué color son. Por esta razón tenéis que ayudarlas a aclarar sus dudas. En resumidas cuentas, **se trata de una gallina comodín** que adquirirá el color de las gallinas del gallinero donde se coloquen. Eso sí, **solo podréis tener una en vuestro gallinero** en todo momento, así que no podréis jugar una segunda gallina despistada mientras ya haya una en vuestro gallinero.

Acción específica:

Coloca esta carta en tu gallinero.

Gallinas impostoras.

A estas aves les encanta el cobijo y la comida que hay en el gallinero, por lo que tus rivales intentarán disfrazarlas y colarlas en el tuyo, aprovechando la confusión generada por la tormenta. Las gallinas impostoras ocupan el hueco de una gallina en tu gallinero, e **impiden que ganes la partida mientras estén allí.**



Pero, por suerte, **solo podrá haber una gallina impostora** en tu gallinero, como máximo.

Acción específica:

Coloca esta carta en el gallinero de otra persona.



Perros.

Estos fieles animales tienen un olfato tan desarrollado que resulta imposible darles gato por liebre. O, mejor dicho, pato por gallina.

Si detectan alguna gallina impostora en tu gallinero, no dudarán ni un segundo en perseguirla para expulsarla de allí.

Los perros no se colocan en tu gallinero, se quedan vigilando en tu mano hasta que pillen el rastro de una gallina impostora y la expulsan de tu gallinero.

Acción específica:

Muestra esta carta a tus rivales durante tu turno para descartarla junto con una gallina impostora de tu gallinero. Coloca ambas cartas en la pila de descartes.

Comando picotazo.

¡Gallinas, no temáis! Ha llegado la primera línea de defensa del gallinero... ¡el comando picotazo! Aunque astutos, los zorros que van buscando gallinas para almorzar tienen su orgullo y se enzarzarán siempre con el comando picotazo si lo ven protegiendo un gallinero, incluso si ven que hay apetitosas gallinas en él.

La carta del comando picotazo se coloca ante tu gallinero, pero no ocupa el espacio de una gallina en el mismo. **Cada persona solo podrá tener una carta de comando picotazo como máximo ante su gallinero en todo momento**, haya o no gallinas en su gallinero.



Acción específica:

Coloca esta carta sobre la fila de las gallinas de tu gallinero, donde permanecerá hasta que alguien juegue una carta de zorros.

Zona para
el comando picotazo



Gallinas en el gallinero



Zorros.

Los zorros son los enemigos más temidos por las gallinas. Al percatarse del desastre han venido a merodear las granjas y están al acecho para llenarse la panza. Estos zorros comen mucho, pero son muy peculiares: **no les gusta el sabor de los patos y prefieren pelear con el comando picotazo a comerse una gallina.**

Las cartas de zorros afectan a todas las personas de la mesa excepto a quien juegue la carta de zorros.

Cuando alguien juegue una carta de zorros, **estos atacarán los gallineros del resto de personas.** En cada uno de ellos:



- Si está presente el comando picotazo, se sacrifica para proteger el gallinero (coloca el comando picotazo en la pila de descartes).
- Si no está presente, los zorros se comerán a la gallina que esté más a la derecha del gallinero. Si esta fuera una gallina impostora, los zorros se comerán la siguiente gallina del gallinero (ver ejemplo en la página siguiente). Descarta la pobre gallina.



— En cualquier otro caso, no ocurre nada en ese gallinero.

Acción específica:

Juega esta carta para obligar a tus rivales a descartar un comando picotazo o una gallina (en ese orden) de sus gallineros. Después, coloca esta carta en la pila de descartes.

Ladrones.

¿Notáis que se acaba el tiempo y no conseguís recuperar vuestras gallinas? No hay problema: podéis pedir ayuda a vuestro amigo, el ladrón, para que os eche una mano. Quien juegue esta carta **podrá robar la gallina que desee del gallinero de cualquier rival**, sin importar su color. Después, podrá:



— Colocar la gallina robada en su mano.

— Colocarla en su gallinero (siempre que cumpla las normas de colocación de las gallinas).

— Colocarla en la pila de descartes.

No obstante, quien juegue una carta de ladrón no tendrá tiempo para nada más tras robar la gallina y terminará su turno sin reponer su mano.

Acción específica:

Muestra esta carta a tus rivales y roba una gallina a cualquier rival. Luego descarta esta carta y termina tu turno sin reponer tu mano.

Gallinas escapistas.

Estas son las gallinas más asustadizas, las más escurridizas, y harán todo lo posible por salir corriendo. **Cuando juegues esta carta, lánzala o colócala en cualquier parte de la mesa (que quede al alcance de todo el mundo). Tus rivales tendrán que poner una mano sobre la carta lo más rápido posible.** La última persona en hacerlo perderá la gallina que esté más a la derecha en su gallinero (sea roja, verde, lila o despistada), incluso si tiene un comando picotazo. En caso de que la persona más lenta no tenga gallinas en su gallinero, será la siguiente en orden la que lo hará, y así sucesivamente hasta que alguien pierda una gallina. Las cartas de gallina escapista os obligarán a prestar atención durante toda la partida para no perder las gallinas que hayáis ido recuperando.



Acción específica:

Lanza esta carta sobre el centro o en cualquier parte de la mesa (siempre que esté al alcance de todo el mundo). Tus rivales deberán colocar una mano sobre esta carta rápidamente para intentar evitar descartar una de sus gallinas. A continuación, descarta esta carta.

Los tornados.

El mal temporal no cesa y los tornados solo siembran el caos. Cuando alguien juegue esta carta, **elegirá derecha o izquierda. Cada persona pasará su mano de cartas al completo a quien se siente a dicho lado.** El orden de turno no se verá afectado por esta carta. Después de que alguien juegue un tornado, puede que recibas menos de 4 cartas. Tendrás que jugar tu siguiente turno con las que te hayan llegado. Podrás reponer tu mano de la forma habitual cuando vuelvas a trabajar en el gallinero.



Acción específica:

Muestra esta carta a tus rivales y elige un sentido (derecha o izquierda). Todas las personas deberán pasar su mano de cartas al completo a la persona situada a su lado en ese sentido. A continuación, descarta esta carta.

Logros del juego

Marca con una X cuando hayas conseguido alguno de los logros (¡no hagas trampas!)



Gana 3 veces seguidas.



Gana sin poner una gallina despistada en tu gallinero.



Gana sin usar el comando picotazo ni gallinas despistadas.



Gana la partida tras aparecer la luna.



Roba gallinas 3 veces en una misma partida.



Usa el tornado 3 veces en una misma partida.



Coloca una gallina impostora a cada persona, en una partida.



Elimina 3 o más comandos picotazo con una misma carta de zorros

Logros sociales

Hazte una foto y compártela en redes sociales etiquetando a @desplumados y @tranjisgames con el Hashtag #Desplumados



Juega a ¡Desplumados! en el trabajo o en clase.



Juega a ¡Desplumados! con la familia.



Juega a ¡Desplumados! con tus amigas y amigos.



Juega a ¡Desplumados! en una granja.



Juega a ¡Desplumados! con un disfraz de gallina.



Participa u organiza un torneo de ¡Desplumados!



Juega a ¡Desplumados! con el autor del juego.



Sigue a Tranjis Games y ¡Desplumados! en sus redes sociales (Instagram, Facebook, Twitter).

¡Desplu-
Amados!



tranjisgames.com