



# buscabichos

2-4 20' 4+

Madre mía, ¡cuántos bichos y frutas hay en el jardín! Con tanto desorden, alguien puede pisar un bicho y no darse ni cuenta. ¡Eso no puede pasar! Debemos poner a salvo los insectos del jardín. Por supuesto, para que no pasen hambre, cada bicho tiene que ir con su fruta. Adelante, ¡que el jardín no se va a ordenar solo!

- **Componentes:** 60 losetas

## Objetivo del juego

Consigue la mayor cantidad de losetas posible.

## Preparación de la partida

Volcad todas las losetas en vuestra superficie de juego. Es recomendable que juguéis en el suelo, en una alfombra o sobre un tapete. Una vez tiradas, **no mováis ni volteéis** las losetas. Mantened su posición hasta empezar a jugar.

Empieza la partida la última persona que haya visto un bicho en la naturaleza. ¡A por el rescate de bichos!



## Turno de juego

Jugaréis por turnos tomando las losetas de la zona de juego. En tu turno, únicamente puedes tomar las losetas que estén **libres** (es decir, que no estén pisadas por otras). Cuando tomes una loseta, intenta hacerlo con cuidado para no mover el resto (no pasa nada si las mueves por accidente).



Según el **dibujo** de la loseta, puedes realizar las siguientes acciones:

- **Bicho:** si hubiera alguna fruta libre del mismo color, tómala también para formar **una pareja**. En ese momento, dejas de tomar losetas y tu turno termina.

Ejemplo:



- **Fruta:** si hubiera algún bicho libre del mismo color, tómalo también para formar **una pareja**. En ese momento, dejas de tomar losetas y tu turno termina.

Ejemplo:



- **Hoja vacía:** no tomas ninguna loseta adicional. Puedes usar tus hojas vacías en tus siguientes turnos para variar la distribución de las losetas en la zona de juego (puede ser útil para hacer que las losetas que te interesen queden libres). Para ello, al principio de tu turno, devuelve una de tus hojas vacías a la caja y toma con ambas manos todas las losetas de la zona de juego que puedas. Levántalas hacia arriba y déjalas caer. Tras esto, juega tu turno.



Una vez termines tu turno, deja frente a ti las losetas que has conseguido. Coloca las parejas de bicho y fruta en una misma pila y las hojas sueltas en otra pila distinta. La persona sentada a tu izquierda juega ahora su turno.



### ~ Variante de 6 años ~

Si sois algo mayores o ya estáis experimentados con el juego, os recomendamos la variante de 6 años.

Al tomar una pareja de un bicho y una fruta, en vuestro turno podéis llevaros además **una hoja del mismo color** de la zona de juego (*si está liberada*). Esa hoja la podéis utilizar en el siguiente turno para reorganizar las losetas.

### ~ Fin de la partida ~

La partida se termina cuando **no quedan más bichos visibles** (*ninguna parte del bicho, ni patitas ni antenas ni nada*).

Gana quien tenga más parejas, es decir, la persona cuya pila de parejas sea más alta. En caso de empate, gana quien tenga más hojas sueltas en su pila de hojas. Si aún hay empate, la persona que tenga más parejas del mismo color. Y si persiste el empate, se comparte la victoria.



Para saber rápidamente quién tiene más parejas, juntad vuestras pilas y comparad su altura. La pila más alta gana.

### ~ Créditos ~

Autoría: Oscar Arévalo

Ilustraciones: ruth2m

Dirección editorial: Álex Garcigregor

Diseño gráfico: Jesús R. Mejías

Desarrollo adicional: Ludia Asesoras



[tranjisgames.com](http://tranjisgames.com)     @tranjisgames

© 2023 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)

Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

