

¡OTRA VEZ SOPA!



8+



3-5



20m

¡Llegaron las vacaciones! Mafalda y sus amigos están decididos en aprovechar cada minuto: ver tele, pedalear por la vereda, leer, jugar. El objetivo es claro: encontrar pares de amigos que quieran hacer la misma actividad.

Pero cuidado: en cualquier momento puede sonar el temido llamado desde la cocina.

¡A comeeer!

Sopa.

¿Qué hay?

¡Otra vez sopa!

Y como siempre, la sopa amenaza con arruinarlo todo.

COMPONENTES



42 cartas de número (6 x 4 al 10)



10 cartas de Regalo (3)



18 cartas de Sopa



1 libreta de puntuación



1 reglamento

OBJETIVO DEL JUEGO

Tienta tu suerte a lo largo de 2 rondas robando cartas a tus oponentes, e intenta formar la mayor cantidad de pares de números. Mientras más altos sean sus valores, más puntos podrías obtener. Podrás robar varias cartas a tus contrincantes y si te detienes en el momento correcto lograrás puntuar los pares recolectados. ¡Pero ten cuidado con las cartas de Sopa! Sí robas una, tu turno podría terminar anticipadamente, e incluso podrías perder lo recolectado. Al final de la segunda ronda, quien tenga más puntos obtendrá la victoria.

PREPARACIÓN DE LA RONDA

1. Baraja todas las cartas y reparte una mano inicial de 5 cartas a cada participante, quienes la podrán ver en secreto.
2. Forma una pila de robo en el centro de la mesa con el resto de las cartas. Deja un espacio para una pila de descarte a su costado.
3. Cada participante deja un espacio enfrente suyo para las cartas que recolecta y una zona de puntuación.



DESARROLLO DE LA RONDA

La primera ronda la comienza la última persona que comió algo verde. Luego, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada participante juega su turno realizando estos 2 pasos, en orden:

1. PEDIR INFORMACIÓN

De forma opcional, puedes preguntarle a cualquier oponente si tiene un número en particular en su mano. Esta persona debe responder "sí" o "no", diciendo la verdad. Este paso se realiza solamente una vez por turno y no puedes preguntarle a un oponente si tiene una carta de Sopa.

2. ROBAR CARTAS

Luego, **debes** robar al menos una carta al azar de la mano de cualquier oponente (puede o no ser la persona a la que le pediste información). Podrás robar cartas varias veces, a menos que tu turno termine de forma anticipada.



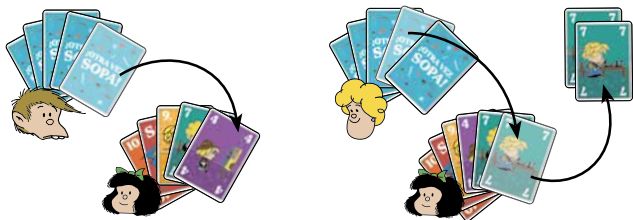
Los demás jugadores pueden usar trucos creativos para confundir a quien va a robar una carta, pero no está permitido ocultar cartas para evitar que sean robadas.

Pueden darse distintas situaciones según la carta que robes:

Si robas una carta de número:

A. Si es un número que no tienes en tu mano, déjala en tu mano.

B. Si es un número que ya tienes al menos una vez en tu mano, haz un par con tu carta y la robada, y ponlas boca arriba frente tuyo. ¡Haz reunido a un par de niños que quieren hacer una actividad!



Ejemplo: Mafalda le roba una carta con el número 4 a Felipito. Ya que no tenía un 4 previamente, ella lo deja en su mano.

Posteriormente, Mafalda le roba un 7 a Susanita. Como ella tenía un 7 previamente en su mano, deja en frente suyo el par boca arriba.

Para bajar un par de números frente tuyo, este **debe** estar compuesto por una carta de tu mano y la carta que acabas de robar.

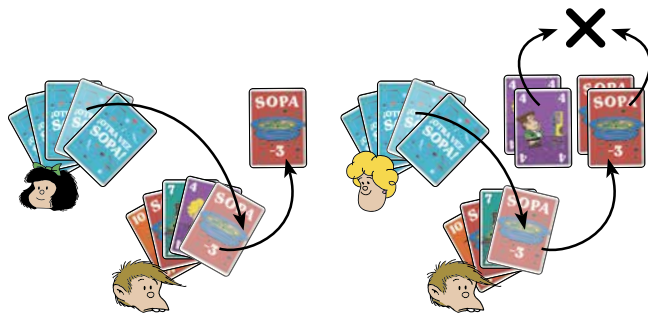
Mientras más altas sean las cartas en frente tuyo, mayor cantidad de puntos puedes obtener al final de la ronda si logras puntuarlas.

Si robas una carta de Sopa:

A. Si no tienes **ninguna** carta frente tuyo (carta de Sopa o pares de números), deja la carta de Sopa recién robada frente tuyo bocarriba, y puedes seguir jugando.

B. Si tienes uno o más pares de números frente tuyo, deja la carta de Sopa recién robada en frente tuyo y **tu turno termina inmediatamente.**

C. Si ya tienes una carta de Sopa frente tuyo, y robas una segunda carta de Sopa, **tu turno termina inmediatamente y debes llevar al descarte todas las cartas que están frente tuyo** (las dos cartas de Sopa y los pares de números en caso de tener).



Ejemplo: ¡Mala suerte! Felipito le roba una Sopa a Mafalda. Como Felipito no tenía ninguna carta frente suyo, la deja frente suyo y puede seguir jugando.

Posteriormente Felipito roba otra Sopa a Susanita, por lo que su turno termina anticipadamente y lleva al descarte todas las cartas que estaban frente suyo, incluidas las dos Sopas.

Si robas una carta de Regalo:

Las cartas de regalo tienen un valor 3, sin embargo, al formar un par de Regalos puedes decidir entre:

A. Dejar el par de Regalos frente tuyo para intentar sumar puntos.

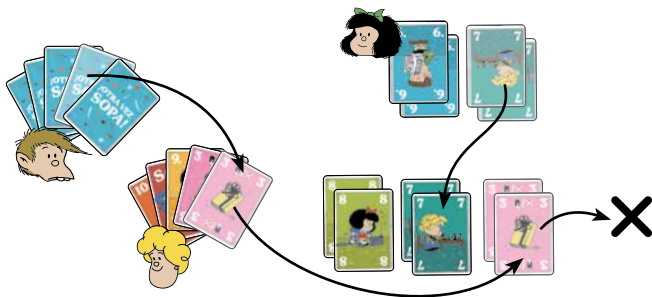
B. Usar el par de regalos en una de sus dos habilidades especiales:



1. Robar un par de números que estén boca arriba de cualquier oponente, dejarlos frente tuyo, y luego descartar el par de Regalos.



2. Descartar una Sopa que tengas frente tuyo, y luego descartar el par de Regalos.



Ejemplo: Susanita le roba un Regalo a Felipito. Como tenía uno previamente en su mano, deja frente suyo el par de Regalos y escoge la habilidad de robar, quitándole a Mafalda un par que estaban frente a ella. Luego Susanita descarta el par de Regalos.

Después de haber robado una carta, si tu turno no terminó por el efecto de una Sopa, puedes volver a robar otra carta, o dar por terminado tu turno voluntariamente. Este proceso se puede repetir varias veces. Si alguien se queda sin cartas, no puedes robarle.



¡Ten cuidado! Si pierdes pares de números puedes perder puntos de victoria. Pasar voluntariamente es clave para ganar.

Además, si finalizas tu turno voluntariamente, debes tomar todas las cartas que están frente tuyo, agruparlas boca abajo y formar una pila con ellas; serán tus puntos al final de la ronda.



Ejemplo: Felipito tiene varios pares frente suyo y decide terminar su turno formando una pila con ellas.

Finalmente, cuando has terminado tu turno (voluntaria o involuntariamente), cada participante debe tomar cartas de la pila de robo hasta tener al menos 5 cartas.

La ronda termina inmediatamente cuando se agota la pila de robo.

En ese momento, quienes tengan cartas frente suyo (de Sopa o pares de números) las guardan en su pila. Luego cada participante debe contar los puntos que recolectó.

Cada par de cartas de número guardado vale su número en puntos, y cada carta de Sopa te resta 3 puntos.

Ejemplo: Mafalda logró reunir en su zona de puntuación las siguientes cartas:



$$3 + 4 + 6 + 8 - 3 - 3 = 15 \text{ puntos}$$

Mafalda consiguió 15 puntos esa ronda.

Anota los puntos de cada participante en la libreta de puntuación. Luego sigue los mismos pasos para preparar la segunda ronda.

En la segunda ronda, comienza jugando quién obtuvo menos puntos en la ronda anterior.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al finalizar la segunda ronda. En ese momento, debes sumar los puntajes obtenidos por cada participante en ambas rondas, quien tenga la mayor cantidad de puntos se queda con la victoria.

En caso de empate, quien tuvo menos cartas de Sopa en la segunda ronda gana. Si el empate persiste, esas personas comparten la victoria.

Diseño del juego:

Jorge Larraín
y Simón Weinstein

Ilustraciones:

Quino

Edición y desarrollo:

José Manuel Álvarez y Laura Mena



Diseño gráfico:

Laura Mena y Paulina Vasconcelo

Redacción de reglamento:

José Manuel Álvarez y Simón Weinstein

©2025 Sucesores Joaquín Salvador
Lavado, QUINO.