

marrameeeu

El juego de Piedra, Papel, Tijeras es tan universal, que incluso los gatos lo juegan. Pero los gatos, al no tener suficiente movilidad en las manos, utilizan cartas, y añaden unas especiales que dan mayor versatilidad al juego tradicional.

Y por fin, la versión gatuna del juego llega a nuestras mesas, el Marrameeeu, un juego rápido y sencillo, familiar y festivo.



2 - 12



5 - 20'



6+

COMPONENTES

54 cartas de juego (fondo blanco): 18 de cada palo (piedra, papel y tijeras), numeradas del 1 al 6 y repetidas 3 veces.

17 cartas especiales (fondo gris) + 1 carta de inicio (fondo rojo).



OBJETIVO

Quedarse sin cartas en la mano, teniendo en cuenta que la última carta que lanzamos debe ser una carta normal, nunca puede ser una especial, y que al hacerlo tendremos que exclamar ¡Marrameeeu!.

CÓMO SE JUEGA

Poner la carta de inicio en el centro de la mesa.

Mezclar todas las cartas, repartir 6 a cada participante (5 para más de 9 participantes).

Dejar el resto de cartas en medio, boca abajo; será la pila donde robar cartas.

Empezará a jugar quien le tenga más manía a los gatos, y pondrá una carta normal (fondo blanco) junto a la carta de inicio, de forma que se vean las dos claramente.

En el centro de la mesa habrá tres pilas de cartas, la de cartas especiales, la de cartas de juego y la de robo.

La carta visible en el montón de cartas especiales condiciona las cartas de juego que se pueden tirar, hasta que se ponga una nueva (nunca puede ser la misma que ya hay).

En el montón de cartas de juego siempre lanzaremos una carta que cumpla las condiciones de la carta especial, normalmente será una carta ganadora:

- Piedra gana en Tijeras.
- Tijeras gana en Papel.
- Papel gana en Piedra.
- Para el mismo palo, un número más alto gana al más bajo.

En la primera ronda, es obligatorio tirar cartas de juego, nunca especiales.

Quien no pueda tirar una carta de juego ni una especial, tendrá que robar una carta de juego del montón de robo y pasar el turno.

FIN DE LA PARTIDA

Quien se quede sin cartas en la mano, siempre que la última carta tirada sea una de juego, nunca una especial, y exclame ¡Marrameeeu!, se anotará tantos puntos como cartas tengan el resto en la mano.

Seguiremos jugando hasta que alguien sume tantos puntos como participantes x3.

CARTAS ESPECIALES

Tenemos 7 tipos: Ganadora, Perdedora, Igual palo o número, Ganadora sólo Pares, Ganadora sólo Impares, Robar 1 carta y Invertir sentido del turno y ganadora.



Ferran Fusté
www.TocaJugar.com
@tocajugar
proto@tocajugar.com