



3-5  
JUGADORES



+ 10  
EDAD

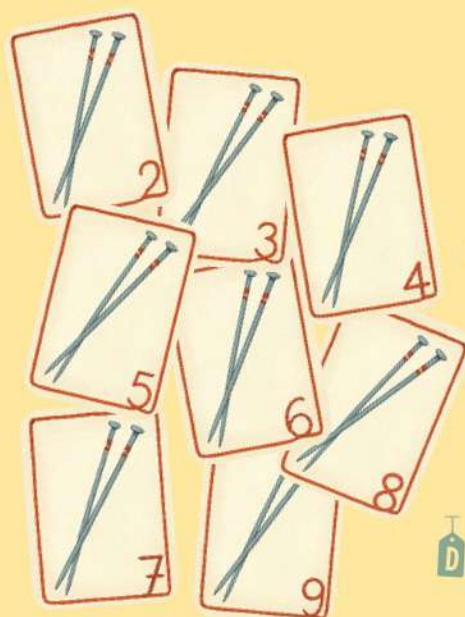


15'  
PARTIDA



## UN JUEGO DE FAROLEO, INTUICIÓN, AGUJAS, LANA Y BOTONES.

Cada jueves, las señoras del barrio se reúnen en su club de costura. Pero entre hilo y aguja, hay algo más que patrones... apuestan botones! En este juego, cada participante se convierte en una de las carismáticas socias del Club del Botón. A lo largo de ocho rondas, deberán calcular, engañar y arriesgar para ganar la mayor cantidad de botones posibles.



### COMPONENTES

- 5 cartas de personaje
- 48 cartas de agujas (8 por jugadora).
- 7 cartas de patrón.
- 1 saquito con 20 botones por jugadora.
- 1 alfilerero por jugadora para apostar.



### DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se juega en 7 rondas. En cada ronda:

- 1 Se revela una carta de patrón. Esta carta indica el objetivo de la ronda. ("ser la apuesta más alta", "la más baja", " las agujas con número más cercano al total de botones ", " las agujas con número más lejano al total de botones " etc.)
- 2 Cada jugadora elige y coloca boca abajo la carta con el tamaño de las agujas con la que coserá esta ronda.. Ese número indica el máximo de botones que puede apostar en esta ronda. El mínimo siempre es 1 botón.
- 3 Se realizan las apuestas metiendo en el agujetero la cantidad de botones deseada.
- 4 Todas las jugadoras revelan sus cartas numéricas. Si dos o más jugadoras tienen el mismo número quedan eliminadas de la ronda.
- 5 Se revelan las apuestas de botones. La jugadora ganadora recoge todos los botones apostados en la ronda.

