

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN FINAL

El juego termina inmediatamente una vez que se juega la sexta carta de ATRÁPALO. Esto significa que se descartan todas las cartas de insecto de la mesa. Todo los jugadores ahora obtienen un punto por cada insecto en su propia pila de puntos. El jugador que acumule más puntos es el ganador.

En caso de empate, el jugador que tiene la mayor cantidad de insectos del mismo color de la primera carta revelada en la pila “atrápalo”. De continuar el empate, se continua contando insectos del color de la cartas “Atrápalo” en el orden en que estas se jugaron hasta romper el mismo y obtener un ganador.

CRÉDITOS:

Diseño del juego:

Stephen W. Glenn

Edición:

Frank DiLorenzo, Matt Mariani



www.RnRGames.com

©2021 R&R GAMES, INC. All Rights Reserved

Diseño gráfico:

Jenn V. DiFranco

Ilustración:

Brandon Lewis

Traducción en Español:

Carolina Pinaud-Medvick



CONTENIDO

120 cartas de insectos
(20 en cada color)



6 cartas ATRÁPALO
(1 por cada insecto)



OBJETIVO DEL JUEGO

¡Recoge la mayor cantidad de insectos para ganar!

CONFIGURACIÓN

- Baraje todas las cartas.
- Reparta 3 cartas a cada jugador. (Si algún jugador dice que recibió una carta ATRÁPALO, ese jugador debe regresarla al mazo y se le repartirá una nueva carta)
- Coloque las cartas restantes boca abajo sobre la mesa. Este será el mazo.
- El primer jugador será aquel que vio un insecto más recientemente.



EN TU TURNO - AGARRA UNA CARTA DEL MAZO.

SI TU CARTA ES UN INSECTO: Tienes dos opciones

Puedes elegir **COLOCAR TU INSECTO** ó **ACUMULAR PUNTOS**.

1. COLOCAR UN INSECTO: Seleccione una de las cuatro cartas de tu mano y colóquela boca arriba frente a usted. (Todas sus cartas boca arriba deben estar organizadas por color en frente de tí. *Ejemplo 1*).

2. ACUMULAR PUNTOS: Seleccione una de las cuatro cartas de tu mano y colocala boca arriba en el centro de la mesa, esta será la pila de puntuación. **TODOS LOS JUGADORES** que tengan cartas boca arriba que coincidan con la carta de insecto que se colocó en la pila de puntuación también ganarán puntos! En otras palabras, todos los jugadores con cartas de insecto correspondientes a la que se colocó en la pila de punto, las quitarán de la mesa y las colocarán boca abajo en su propia pila de puntos. (*Ejemplo 2*)

Al terminar una de las acciones anteriores, tu turno termina y pasa a ser el turno del siguiente jugador, en el sentido de las agujas del reloj.

SI AGARRAS UNA CARTA "ATRÁPALO":

Coloca la carta inmediatamente boca arriba en el centro de la mesa junto a la pila de puntuación. ¡Los insectos han sido **ATRAPADOS!** Todos los insectos del color de esta carta se eliminan permanentemente del juego. Quita estas cartas del centro de la mesa y déjelas a un lado. Están fuera del juego. (Esto incluye todas las cartas, incluso cartas del jugador que descartó la carta **ATRÁPALO**). Además, si anteriormente se jugó otra carta **ATRÁPALO**, todos los insectos de ese color se deben descartar también. Por lo tanto, asegúrese de colocar las nuevas tarjetas **ATRÁPALO** superpuestas a las anteriores para que se pueden ver en cualquier momento que los insectos son **ATRAPADOS** (*Ejemplo 3*)

IMPORTANTE: Una tarjeta **ATRÁPALO** no cuenta como jugada. Después de que todos los insectos han sido **ATRAPADOS** y retirados de la mesa de acuerdo con la carta(s) jugada(s), el jugador actual puede ejercer su turno.

COLOCAR UN INSECTO

Coloca la cartas de insecto frente a tí.

(A medida que acumulas más insectos, organízalos por colores)



EJEMPLO 1



INSECTOS DE PUNTUACIÓN

Si se juega un insecto **rojo** en la pila de puntuación (en el centro de la mesa)

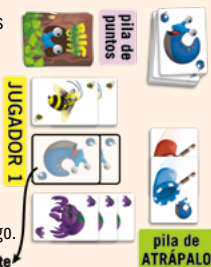
Todos los insectos **rojos** en el frente de cada jugador serán colocados en la pila puntuación del respectivo jugador.



ATRÁPALO

Una tarjeta **ATRÁPALO azul** es jugada en la pila **ATRÁPALO**. Como consecuencia, se eliminan todos los **INSECTOS azules** del juego.

Además, si una tarjeta **roja** **ATRÁPALO** ya estaba en la pila de insectos **ATRAPADOS**, todos los insectos **rojos** también se eliminan del juego.



EJEMPLO 3

