

## **CAPERUCITA**

### **CREATIVE COMMONS**

Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 España  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>

### **INTRODUCCIÓN**

¡Cuidado con el lobo! En **CAPERUCITA** los jugadores recorren el camino que cruza el bosque hacia la casa de la abuelita. Se detienen a recoger el mayor número de flores mientras evitan que el lobo los atrape.

**CAPERUCITA** es un juego para 2-4 jugadores, mayores de seis años, con una duración aproximada de veinte minutos.

### **OBJETIVO DEL JUEGO**

El objetivo de **CAPERUCITA** es recoger el mayor número de flores al tiempo que evitas que te atrape el lobo. Debes jugar tus cartas con habilidad para obtener puntos por cada pareja de flores formada y procurar que el lobo atrape a los otros jugadores. El juego termina cuando se acaba el mazo de flores o cuando el lobo ha atrapado a todos los jugadores menos a uno.

### **COMPONENTES**

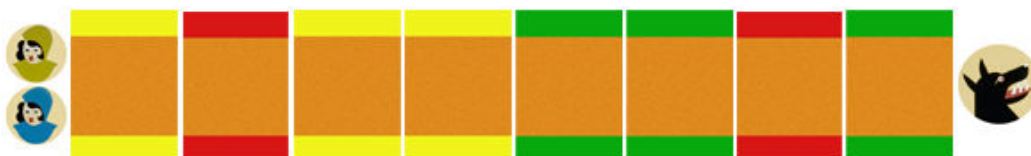
Los componentes del juego son:

- **Camino:** formado aleatoriamente por ocho cartas de camino (2 rojas, 3 verdes y 3 amarillas).
- **Flores:** 24 cartas de flores en tres colores (rojo, verde y amarillo) divididas en grupos de cuatro cartas iguales.
- **Lobo:** Una ficha que representa al lobo.
- **Caperucita:** 4 fichas que representan a los jugadores.
- **Dado:** Un dado de seis caras con tres colores (rojo, verde y amarillo) repetidos dos veces.

### **INICIO**

1. Se mezclan las cartas de camino y se colocan aleatoriamente, boca arriba, frente a los jugadores sobre la mesa formando un camino. Las fichas de los jugadores se colocan en un extremo y el lobo en otro, ambos fuera del camino.

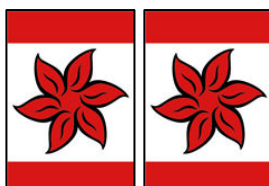
2. Se barajan las cartas de flores y se reparten cuatro cartas a cada jugador. El resto se apilan boca abajo sobre la mesa, formando la **pila de flores**.



## JUEGO

El jugador que haya tenido más mascotas comienza la partida. En cada turno el jugador puede realizar una de las dos siguientes acciones:

1. **Crear una pareja de flores:** El jugador utiliza bien dos cartas de su mano, bien una carta de su mano y una **carta de bosque** sobre la mesa, para formar una pareja de flores del mismo color y mismo tipo. Colocará una de las cartas boca arriba frente a él y la otra la dejará en la pila de descartes.



2. **Colocar una carta de bosque:** El jugador deja una carta de su mano sobre la mesa junto al camino. Esa carta se considerará **carta de bosque** y podrá ser utilizada posteriormente para formar parejas de flores.

*NOTA: Aunque pueda hacerlo el jugador no está obligado a crear una pareja de flores.*

A continuación el jugador moverá su ficha de Caperucita a **cualquier carta de camino** del color indicado bien por la pareja de flores formada, bien por la carta de bosque colocada, respetando que en esa carta de camino no haya más de un jugador (*NOTA: Para de dos jugadores, la carta de camino deberá estar vacía*).

Si el jugador no pudiera mover o moviera su ficha a una carta de camino ocupada por el lobo, deberá entregar a la pila de descartes una de las flores que previamente ha colocado frente a él. Si no tuviera flores, el lobo le habría atrapado: la ficha del jugador se retira del juego y aquí termina su turno y su partida (sus cartas de mano van a la pila de descartes).

Después el jugador lanzará el dado y moverá la ficha del lobo a la carta de camino más cercana a la posición actual del lobo que sea del color obtenido con el dado. Es decir, si por ejemplo obtiene el color verde con el

dado, debe mover la ficha del lobo a una carta de camino verde, en concreto a la más cercana a la carta de camino sobre la que en ese momento está la ficha de lobo. (NOTA: Si varias cartas están a la misma distancia el jugador decidirá a qué carta la mueve).

Si en la carta de camino a la que llega el lobo hay un jugador (NOTA: Si hay más de uno, aplica a todos los que estén), ese jugador debe entregar a la pila de descartes una de las flores que previamente ha colocado frente a él. Si no tiene flores, el lobo le ha atrapado, la ficha del jugador se retira del juego y ese jugador ha terminado la partida (sus cartas de mano van a la pila de descartes).

Tras realizar la acción, el jugador robará, si es posible, tantas cartas como sean necesarias de la **pila de flores** para completar su mano de cuatro cartas. Si el mazo está vacío, no robará cartas. Después le corresponderá el turno al siguiente jugador.

### FINAL DEL JUEGO

El juego termina bien cuando el lobo ha atrapado a todos los jugadores menos a uno, en cuyo caso este es el ganador, bien cuando le llega el turno a un jugador que no tiene en su mano más flores. Entonces se suman los puntos obtenidos por cada jugador. Cada jugador suma un punto por cada flor que tenga frente a él. El jugador que tenga más flores acumuladas ha ganado. En caso de empate, todos los jugadores empatados a número de flores ganan.