

games
&
friends




7002/0123/es-en-fr-pt

© 2018 JUGUETES CAYRO S.L.
Pol. Ind. Juyarco 54-55
03700 DENIA (Alicante) ESPAÑA
www.cayro.es

cayro
the games



 Sonia Sanmartín
Benja Benet

Reglas de juego
Rules of the Game
Règles du jeu
Regras do jogo

cayro



Un juego para crear divertidos cuentos con palabras o gestos para 2 o más jugadores a partir de 6 años.

A game to create fun tales with words and gestures for 2 or more players aged 6+.

Un jeu pour créer d'amusantes histoires avec des mots ou des gestes pour 2 joueurs ou plus à partir de 6 ans.

Um jogo para criar contos divertidos com palavras ou gestos, para 2 ou mais jogadores a partir dos 6 anos.

CONTENIDO / CONTENTS / CONTENU / CONTEÚDO



45 cartas de historia / 45 tale cards / 45 cartes d'histoire / 45 cartas de história

15 cartas de acción / 15 action cards / 15 cartes d'action / 15 cartas de ação

6 de autor / 6 author cards / 6 d'auteur / 6 de autor

3 de reto / 3 challenge cards / 3 de défi / 3 de desafio

2 de silencio / 2 silence cards / 2 de silence / 2 de silêncio

2 de cambio de sentido / 2 change direction cards

2 de changement de sens / 2 de mudança de sentido

2 cartas "yo" / 2 "me" cards / 2 cartes « moi » / 2 cartas "eu"

¿Cómo se juega?

WHAT'S UP? es un trepidante juego en el que tendréis que crear y narrar entre todos los jugadores un disparatado cuento usando los divertidos elementos que muestran las cartas de juego. Durante la partida, las cartas de acción os obligarán a seguir la narración con gestos, retar a los compañeros e incluso introducirnos a vosotros mismos dentro de la historia.

Preparados...

Mezclad todas las cartas y repartidlas entre todos los jugadores para que cada uno forme una pila de cartas boca abajo delante suyo.



¡A jugar!

Empezará el juego el jugador más joven que colocará boca arriba la primera carta de su pila en el centro de la mesa. Ese jugador, deberá empezar a contar un cuento que incluya la imagen que muestra dicha carta usando entre una y tres frases.

A continuación y por turnos, cada jugador añadirá una de sus cartas al montón central e irá siguiendo la historia introduciendo en ella el objeto que muestre la carta que acaba de jugar. El cuento ha de tener lógica con lo narrado por los anteriores jugadores, pero puede ser tan disparatado como los jugadores quieran.

Cuando se muestre una de las cartas de acción, los jugadores deberán:



Yo

El jugador debe introducirse a sí mismo como protagonista en el cuento que se está narrando.



Cambio de sentido

Cambia el sentido del juego. Si se estaba jugando hacia la derecha ahora se hará hacia la izquierda y viceversa.



Duelo

El jugador que ha mostrado la carta escogerá a otro jugador para realizar un duelo a "piedra, papel o tijera". El que gane se llevará todas las cartas del centro de la mesa y el siguiente jugador deberá comenzar una nueva historia.



Autor

El primer jugador que tape con su mano el mazo central de cartas dará por finalizado el cuento y podrá llevarse todas las cartas. El siguiente jugador comenzará una nueva historia.



Silencio

El cuento ha de continuar utilizando solo gestos hasta que le vuelva a tocar el turno a la persona que tiró esta carta. Si alguien rompe esta regla, deberá dejar todas las cartas que hubiese conseguido en el centro de la mesa.

Todas las cartas que los jugadores consigan llevarse del montón central (por ganar un duelo o por ser el más rápido tras una carta de autor) formarán la pila de puntuación de ese jugador y no se han de mezclar con las cartas que forman su pila y que aún han de jugarse.

¿Quién ha ganado?

Cada vez que se resuelva una carta de autor, dejad esa carta formando una fila a un lado de la mesa de forma que todos los jugadores puedan ver cuantas cartas de autor han salido durante la partida. Cuando se juegue y se resuelva la sexta carta de autor, la partida finalizará.

Cada jugador se anotará tantos puntos como cartas haya ganado durante el juego y quién haya conseguido más será el ganador de la partida.



How to play

WHAT'S UP? is an exciting game where you will have to make up and narrate a crazy tale using the various elements shown on the cards. During the game, the action cards will force you to follow the narrative with gestures, challenge peers to duels, and even introduce yourself into the story.

Preparation...

Shuffle and deal all the cards faced down to all the players.



Play!

The youngest player will begin the game by turning a card over and placing it face up in the centre of the table. The player should start telling a tale that includes the image shown on the card, using between one and three sentences.

One by one each player will add a card to the centre of the table and continue the story, adding the object shown on the card they have just played. The tale must be logical and relate to the previous players' narrative, but can be as crazy as you want.

When one of the action cards are turned over the players must:

Me

The player must introduce themselves into the tale.

Change direction

Change the direction of the game. If you were playing clockwise you must now change and go anti-clockwise, and vice versa.

Challenge

The player that turned the card over must choose another player to have a "rock, paper, scissors" duel. The winner will take all the cards from the centre of the table and the next player must start a new story.

Author

The first player to put their hand on the central pile ends the story and takes the cards. The next player must start a new story.

Silence

The tale has to continue using only gestures until it is the turn of the player who pulled this card again. If someone breaks this rule they must leave all the cards they have won in the centre of the table.



All the cards the players win from the central pile (by winning a duel or being the fastest after an author card) will form the players score pile, and should not be mixed with the pile that has yet to be played.

Who wins?

Whenever an author card is revealed, this should be put to one side so that all the players can see how many have appeared during the game. Once the sixth author card is played and revealed the game ends. The player with the most cards in their score pile wins.



Comment y jouer ?

WHAT'S UP? est un jeu trépidant dans lequel il vous faudra créer et raconter ensemble avec tous les joueurs une histoire farfelue en utilisant les éléments amusants figurant sur les cartes de jeu. Pendant la partie, les cartes d'action vous obligeront à suivre la narration avec des gestes, à lancer des défis aux autres joueurs et même à vous introduire vous-mêmes dans l'histoire.

Prêts...

Mélangez toutes les cartes et distribuez-les face cachée entre tous les joueurs pour que chacun ait une pioche de cartes face cachée devant lui.



Jouez !

C'est le joueur le plus jeune qui commencera à jouer en retournant la première carte de sa pioche et en la plaçant au centre de la table. Ce joueur devra commencer à raconter une histoire incluant l'image figurant sur cette carte en utilisant entre une et trois phrases.

Ensuite et chacun à son tour, chaque joueur ajoutera l'une de ses cartes au tas central et poursuivra l'histoire en y introduisant l'objet figurant sur la carte qu'il vient de jouer. L'histoire doit être cohérente avec ce qui a été raconté par les joueurs précédents mais peut également être aussi farfelue que le souhaitent les joueurs.

Lorsque l'une des cartes d'action sera retournée, les joueurs devront :



Moi

Le joueur doit s'introduire lui-même en tant que personnage dans l'histoire qui est racontée.



Changement de sens

Change le sens du jeu. Si le tour de jeu se faisait vers la droite, il se fait vers la gauche et vice-versa.



Duel

Le joueur qui a montré la carte choisira un autre joueur pour un duel « pierre-feuille-ciseaux ». Le gagnant remportera toutes les cartes du centre de la table et le joueur suivant devra commencer une nouvelle histoire.



Auteur

Le premier joueur qui mettra sa main sur le tas central de cartes déclarera l'histoire terminée et pourra remporter toutes les cartes. Le joueur suivant commencera une nouvelle histoire.



Silence

L'histoire doit continuer en utilisant uniquement des gestes jusqu'à ce que soit de nouveau le tour de jouer au joueur ayant retourné cette carte. Si un joueur ne respecte pas cette règle, il devra laisser toutes les cartes qu'il aura obtenues au centre de la table.

Toutes les cartes que les joueurs réussiront à remporter du tas central (en gagnant un duel ou en étant le plus rapide après une carte d'auteur) formeront le tas de ponctuation de ce joueur et ne devront pas être mélangées avec les cartes qui forment sa pioche et n'ont pas encore été jouées.

Qui a gagné?

À chaque fois qu'il y aura une carte d'auteur, poser cette carte sur la table afin de former une ligne pour que tous les joueurs puissent voir combien de cartes d'auteur ont été jouées pendant la partie. La partie sera finie lorsque la sixième carte d'auteur aura été posée et jouée.

Chaque joueur un nombre de points équivalant au nombre de cartes gagnées pendant le jeu et le gagnant sera le joueur en ayant le plus.



Como se joga?

WHAT'S UP? é um jogo frenético, no qual terão de criar e narrar entre todos os jogadores um conto invulgar, usando os elementos divertidos mostrados nas cartas de jogar. Durante a partida, as cartas de ação irão obrigar-vos a seguir a narração com gestos, desafiar os adversários e, inclusive, introduzir-vos a vós próprios na história.

Preparados...

Misturar todas as cartas e reparti-las entre todos os jogadores para que cada um forme uma pilha de cartas virada para baixo, à sua frente.



Vamos jogar!

Começa a jogar o jogador mais novo, que colocará (virada para cima) a primeira carta da sua pilha no centro da mesa. Esse jogador deverá começar a contar um conto que inclua a imagem mostrada por esta carta, usando entre uma e três frases.

A seguir e à vez cada jogador adicionará uma das respetivas cartas ao monte central e irá seguindo a história, introduzindo na mesma o objeto mostrado pela carta que acaba de jogar. O conto deve ter lógica relativamente ao que é narrado pelos anteriores jogadores, mas pode ser tão disparatado como os jogadores quiserem.

Quando for mostrada uma das cartas de ação, os jogadores deverão fazer o seguinte:

Eu

O jogador deve introduzir-se como protagonista no conto que está a ser narrado.

Mudança de sentido

Muda o sentido do jogo. Se estava a jogar para a direita, agora jogará para a esquerda e vice-versa.

Duelo

O jogador que mostrou a carta escolherá outro jogador para realizar um duelo de "pedra, papel ou tesoura". O que ganhar ficará com todas as cartas do centro da mesa e o jogador seguinte deverá começar uma nova história.

Autor

O primeiro jogador que tapar o maço central de cartas com a mão dará o conto por terminado e poderá ficar com todas as cartas. O jogador seguinte começará uma nova história.

Silêncio

O conto deve continuar utilizando apenas gestos, até que volte a chegar a vez da pessoa que tirou esta carta. Se alguém quebrar esta regra, deverá deixar todas as cartas que tiver conseguido no centro da mesa.



Todas as cartas que os jogadores conseguirem levar do monte central (por ganharem um duelo ou por serem os mais rápidos após uma carta de autor) formarão a pilha de pontuação desse jogador e não devem ser misturadas com as cartas que formam a respetiva pilha e que ainda devem ser jogadas.

Quem ganhou?

Cada vez que for resolvida uma carta de autor, deixar essa carta formando uma fila num lado da mesa, de modo a que todos os jogadores consigam ver quantas cartas de autor saíram durante a partida. Quando se jogar e se resolver a sexta carta de autor, a partida terminará.

Cada jogador anotará tantos pontos quantas cartas tiver ganho durante o jogo e quem tiver conseguido mais será o vencedor da partida.



¡Y si te gusta jugar con amigos no dejes pasar estos juegos!
And if you like playing with your friends, try these games!
Et si tu aimes jouer entre amis, ne laisse pas passer ces jeux !
E se você gosta de brincar com os amigos, não perca esses jogos!

