2–10 +1

LEV GO!

¡DIVERSIÓN VYGOTSKYANA EN FAMILIA!

MÁS QUE UNO, UN MUNDO DE JUEGOS EN CADA CAJA. ¡CREA, JUEGA, DIVIÉRTETE!

CONEXIONES MÁGICAS

OBJETIVO

El objetivo del juego es ser el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas. Si nadie logra hacerlo, el ganador será aquel que tenga menos cartas cuando se agoten las cartas de la pila.

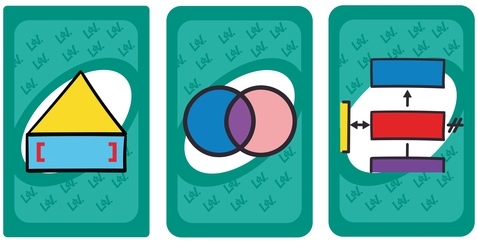
PREPARACIÓN

1. Baraja el mazo de cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
2. Coloca el resto de las cartas boca abajo en el centro como la pila de robo
3. Los jugadores deben formar una pila de descarte colocando en el centro los pares de cartas de su mano.

DESARROLLO DEL JUEGO

1. En su turno, cada jugador debe intentar formar pares con las cartas que tiene en la mano. Un par se forma cuando dos cartas tienen el mismo símbolo.
2. Si un jugador tiene un par, debe colocarlo en el centro de la mesa.
3. Si un jugador no tiene un par, debe tomar una carta de la pila de robo. Si la nueva carta hace un par con alguna de sus cartas, debe colocar en la pila de descarte.
4. Si un jugador no puede formar un par después de tomar una carta, su turno se pasa al siguiente jugador.

JUEGOS ESPECIALES



Mentefactos

Si un jugador tiene los 3 mentefactos (nocional, proposicional y conceptual), puede descartarlos todos a la pila.

Valores

Si un jugador tiene las 5 cartas con los valores institucionales (respeto, honestidad, solidaridad, justicia y responsabilidad), puede descartarlas todas a la pila.

Uniformes

El jugador que lance la pareja de uniformes puede elegir intercambiar su mano con la de otro jugador. Esto puede agregar una capa estratégica al juego, ya que los jugadores intentarán evitar jugar estas cartas si tienen una buena mano.

FIN DEL JUEGO:

El juego termina cuando un jugador se deshace de todas sus cartas.
Si nadie logra deshacerse de todas sus cartas y la pila se agota, el ganador es el jugador que tiene menos cartas.