

ABUELAS CON HACHAS

En los 80 pasaba los veranos en el pueblo de mi abuela. Cuando salíamos al fresco, las vecinas hablaban siempre de hachas. Las usaban bastante, por lo visto. Ellas vivieron una época de escasez y valoraban mucho tener garbanzos. Los ponían para comer día sí y día también. Decían que daban fuerza. Y ellas de eso sabían un rato.

GARBANZOS

Otra cosa que aprendí de mi abuela es que las cosas se reutilizan y es mejor no volver a pagar por algo que podemos tener por casa. Por eso, antes de empezar, acércate a la cocina y coge **30 garbanzos**. ¿Que no tienes? Pues coge cubitos de otro juego, o piedras pequeñas o trozos de papel que hagan de garbanzos. Algo tendrás cerca...

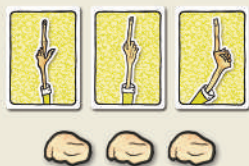
CARTAS

Aunque luego te explicaré más, te cuento ahora en qué fijarte de cada tipo de carta.



CONFIGURACIÓN

Coge 3 garbanzos y 3 cartas de manos del color que elijas.



Haz un mazo con todas las cartas de hachas y barájalo.

Separa 3 cartas por jugador para la ronda actual.

Las hachas se colocarán por el lado de los puntos, ocupando un máximo de 4x4 de la siguiente forma: Coloca la primera carta en la **1ª posición** de la **fila 1**.

A continuación y respecto a la última carta colocada, ve poniendo el resto según su reverso: **a la izquierda o abajo**.

Si tocara colocar una carta fuera de ese 4x4, no lo hagas y pásala automáticamente a la siguiente fila, y si es la última, pásala a la primera.



Prepara también las cartas de abuelas que aparecerán en cada ronda y deja visible las de la **1ª ronda**.



Dependiendo de cuántos juguéis, se ponen más o menos abuelas. Para 2j pon 1 carta en cada ronda (ejemplo). Con 3j, 2 cartas en la 3ª ronda. Con 4j, 2 cartas en cada ronda.

TURNO

Se juega por turnos. Habrá 3 turnos por ronda y 3 rondas por partida. En tu turno tienes que colocar una de tus **cartas de mano** a la derecha de cualquier **fila** de hachas.

Al poner la carta de mano puedes poner encima garbanzos, que indicarán la fuerza de esa mano.



ADELANTAR PUESTO

La posición en la cola determina el orden en el que cogeréis las hachas al final de la ronda. Si te pones en una cola en la que ya había alguien, **adelantas** a todas las manos que **tengan menos garbanzos** que la tuya.

Ej. Pones tu mano con 2 garbanzos. Adelantas al verde, pero al azul no.



En este ejemplo, la carta verde junto con sus garbanzos vuelve a su dueño y podrá volver a usarla en su turno. Porque en cada fila **no puede haber más manos que hachas**.

FIN DE LA RONDA

Cuando ya no os queden manos por poner, descartáis los garbanzos que haya sobre las cartas de manos y empezáis a recoger las cartas de hachas por orden. Se empieza por la **fila 1** y se sigue hacia abajo.

En cada fila, **la primera mano elige** qué carta quiere coger, la coge y pasa el turno a la siguiente mano de esa fila. Y así, fila por fila.



Cuando recojas una carta de hacha que tenga dibujados garbanzos, **coge** ese número de **garbanzos nuevos**.



CONSEGUIR ABUELAS

Cuando coges una **nueva hacha**, puedes cambiarla junto con otras que tengas por una abuela que aún quede por canjear.



Las abuelas pueden pedir hachas iguales (como en el ejemplo) o hachas de cualquier tipo (sin el "="). También pueden pedir que les des algún garbanzo extra.

Las hachas y garbanzos por los que se canjean las abuelas **se descartan**.

NUEVA RONDA

Cuando hayáis recogido todas las cartas, se vuelve a empezar una nueva ronda. Vuelve a colocar nuevas cartas de hachas como al principio y da la vuelta a las nuevas cartas de abuelas de esta ronda. El turno seguirá por el siguiente a **quien cogiera la última carta** en la ronda anterior.

Si se agota el mazo de hachas, se usan las hachas descartadas.

FIN DE LA PARTIDA

Después de la tercer ronda se acaba la partida. Contáis los puntos y **quien más puntos tenga, gana**.

PUNTOS

Además de los puntos por las cartas de abuelas y de hachas que tengas, **súmate 1 punto por cada 2 garbanzos** que conserves al final.

Ejemplo:



Total = 32 puntos

Aprende a jugarlo en la web:

juegos.nrnmm.com/abuelasconhachas

