

La Macarena está en busca de su próximo aprendiz y el elegido será quien primero le entregue un amuleto. Los aspirantes se enfrentarán para recolectar los cuatro elementos: tierra, aire, agua y fuego, con los que podrán formar un amuleto. Con astucia y con la ayuda de sus Macas harán lo posible por ver los primeros en lograrlo y convertirse en su futuro aprendiz.



En cada mano se ponen en juego los cuatro elementos: tierra, aire, agua y fuego. El que más cartas de cada uno tenga en su colección al levantar la mano, ganará el elemento correspondiente. Cuando se consiguen los cuatro elementos, se cambian por un amuleto. Si un jugador lo consigue, será el ganador.

**Objetivo del juego**

De 2 a 3 jugadores: consigue 2 amuletos  
De 4 a 5 jugadores: consigue 1 amuleto

**Contenido**

**CARTAS**

Dos mazos de 52 cartas de cuatro elementos:

agua, aire, tierra y fuego.



**ELEMENTOS**

Estas fichas se ganan al recolectar cartas de elementos.



**MACAS**

Son protectores del pozo. Al empezar el juego cada jugador elige un color y toma 7 macas.



**AMULETOS**

Con los cuatro elementos se consigue un amuleto. Conseguirlos es el objetivo del juego.



**MONEDAS**

Las monedas son premios especiales. Cuando se juntan cuatro monedas se debe comprar un elemento a elección.



**OTROS JUEGOS DE MALDÓN**



Este juego es un homenaje a nuestra querida Macarena Summers y su alegría contagiosa. Gracias a todos los amigos que lo probaron, sobre todo a María Lacoste y Florencia Reguera.

Impreso en Buenos Aires en abril de 2016  
Fabricado en Argentina por Maldón S.R.L.  
Godoy Cruz 2027, CP 1414, Capital Federal, ARGENTINA  
Diseño: Christian Argiz  
Ilustraciones: Alberto Montt



Si te gustó, no te gustó, no lo entendiste o simplemente querés decirnos algo, escribinos.

[www.maldon.com.ar](http://www.maldon.com.ar)



**LA MACARENA**



UN JUEGO DE MESA DE MALDÓN

Ilustrado por Alberto Montt

## Resumen

Cada jugador elige un color y toma sus 7 **MACAS**. Se mezclan los dos mazos, se reparten 7 cartas a cada jugador y se ubican 7 cartas alrededor del mazo formando 7 pozos, como muestra el dibujo. Los elementos, las monedas y los amuletos se ubican a un costado de la mesa. Éstos se repartirán al final de cada mano. El jugador que más recientemente haya cumplido años comienza la mano.

### TURNO



**ROBAR UNA CARTA DEL MAZO** Un jugador comienza su turno robando una carta del mazo. Cuando no haya más cartas para robar se termina la mano.

**JUGAR** Los jugadores intentarán bajar su juego en alguno de los 7 pozos. Se pueden bajar cartas siempre y cuando se sigan las reglas explicadas debajo. La última carta quedará en el pozo y el resto irá a su **colección personal**.

**PASAR** Si no se quiere o no se puede jugar, **se puede pasar**.

El turno pasa al jugador de la derecha

**Una mano se termina cuando el mazo se acaba o algún jugador se "va", es decir, se queda sin cartas.**

Al terminar la mano se compararán las colecciones y se entregarán las fichas de elementos y monedas (Ver Fin de la mano).

**Si alguien cumplió el objetivo, se termina el juego.**

Si no, se jugará otra otra mano.

### OBJETIVO DEL JUEGO

De 2 a 3 jugadores: conseguir 2 amuletos

De 4 a 5 jugadores: conseguir 1 amuleto

### JUGAR

En cada turno, el jugador intentará recolectar la mayor cantidad de cartas en su **colección personal**. Para ello intentará conectar su juego -las cartas que tiene en la mano- con alguna carta del pozo y así poder bajarlo. Deberá ordenar su juego según las reglas de: **ESCALERA, IGUAL NÚMERO, COMBINACIÓN NÚMERO ESCALERA**. Cuando logre conectar al menos una carta de su juego con alguna carta de los pozos podrá bajarlo. Podrá bajar cuantas cartas quiera. Si es **una sola carta** (el jugador tiene un 2 y en un pozo está el A) el jugador ubicará la carta (2) en el pozo que corresponda (A) y **no se guardará nada en la colección personal**. Si es **más de una carta** (el jugador tiene el 2, 3, 4) el jugador mostrará toda la serie sobre el pozo que corresponda (A), dejará en ese pozo la última de la serie (4) y **guardará en su colección todas las cartas intermedias** (2, 3). Siempre que se jueguen más de una carta, la última quedará en el pozo y el resto irá a la colección personal. Los pozos irán sumando cartas a lo largo de la mano, en ningún momento se retirarán cartas de ellos.

### COLECCIÓN PERSONAL

Cada jugador irá sumando cartas a su colección personal a lo largo de la mano. Esta se mantendrá oculta al resto de los jugadores pero podrá ser consultada por el propio jugador en todo momento. Esta colección es la que determinará los ganadores de los elementos al final de cada mano. Las cartas entregadas a los pozos no suman en ninguna forma para juntar elementos.

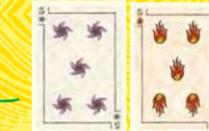
### REGLAS PARA BAJAR:

**ESCALERA:** Cartas consecutivas del mismo elemento. Puede ser creciente y/o decreciente. El A y la K se consideran consecutivas.



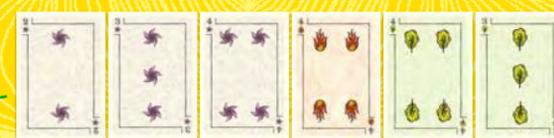
coleccion personal queda en el pozo

**IGUAL NÚMERO:** cartas de igual número y distinto elemento.



coleccion personal queda en el pozo

**COMBINACIÓN NÚMERO-ESCALERA:**

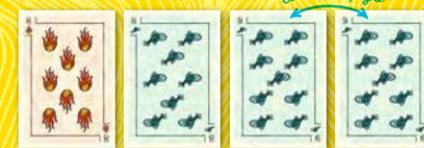


coleccion personal queda en el pozo

### TURNO ESPEJO

Es un turno extra. La dinámica es la misma: se roba una carta, se juega o se pasa. La particularidad de este turno extra es que **se puede jugar en CUALQUIER pozo, aunque esté hechizado por una MACA ajena.**

No se puede optar por rechazar el turno espejo. Cuando se juega una carta espejo, SIEMPRE sigue un turno espejo.



coleccion personal queda en el pozo

### + TURNO ESPEJO

Se coloca delante del pozo

### CARTAS ESPEJO

El mazo está compuesto por 2 juegos de 52 cartas. Es decir, todas las cartas están repetidas. **Dos cartas idénticas jugadas seguidas son cartas "espejo"**. Las cartas espejo se pueden jugar **solas** (cuando se tiene en la mano una carta idéntica a una que está en algún pozo) o como **última de una serie** (se tiene en la mano dos cartas idénticas conectadas de alguna manera a una de algún pozo). Cuando se juegan se produce un efecto especial: se anuncia "espejo", se activa una **MACA** y se gana un **turno espejo**.

Al jugar una carta espejo **sola** se mostrará la carta espejo sobre el pozo correspondiente y **se guardará en la colección personal**.

Este es el único momento del juego que jugando una carta sola se guarda en la colección personal y no queda en el pozo.



### + TURNO ESPEJO

Se coloca delante del pozo

De ser **parte de un serie**, la carta espejo será la última y la que quedará en el pozo.

-SIEMPRE que se jueguen dos cartas idénticas seguidas se consideran **espejo** y se corta la serie.

-NO se puede optar por usarlas como "igual número".

## Fin de la mano

Cuando termina la mano, todos los jugadores cuentan las cartas que tienen en la mano.

El que **más cartas tenga en su mano** debe **entregar un elemento** a su elección. Esto se debe decidir **antes** de ver las colecciones de los otros jugadores.

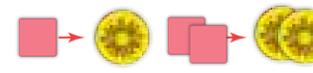
De haber empate, ambos entregarán un elemento. En el caso de no tener elementos, entregará todas las monedas que tenga. De no tener nada, o sólo un amuleto, no entregará nada. La primer mano, al no tener elementos, no se entregará nada.



Luego se ordenan las **colecciones personales a la vista de todos** y se entregan los siguientes premios.

### MACAS ACTIVAS

Una moneda por cada MACA activa



### COLECCIÓN MÁS GRANDE

(más cartas en su colección personal)

En caso de empate, ambos se llevarán una moneda.



### IRSE

(quedarse sin cartas en la mano)

Si la mano se termina porque un jugador se va, éste recibe una moneda.



### MÁS CARTAS DE CADA ELEMENTO

En cada mano se entregará una ficha de cada elemento. El que más cartas tenga de cada elemento se llevará la ficha correspondiente. En caso de empate en cantidad, el jugador con la carta más alta de ese elemento, siendo el As la carta más alta. De haber todavía empate, la segunda más alta, y así sucesivamente hasta romper el empate.



En el momento que se obtengan **cuatro monedas**, se deberán cambiar por **un elemento** a elección.

En el momento que se obtengan **cuatro elementos** distintos, se deberá cambiar por **un amuleto**.



Si un jugador gana un **elemento que ya tiene y no necesita** recibirá **una moneda** a cambio. Ese elemento no se entregará a nadie.

### PASAR

Si un jugador no puede o no quiere jugar, tiene la opción de pasar. Luego de tomar la carta del mazo dice "Paso" y el turno pasa al jugador de la derecha. **Cuando un jugador pasa, se desactivan todas sus MACAS.**

## MACAS



Las MACAS son hechizos que protegen los pozos. Todos los jugadores cuentan con siete MACAS. Al jugar una **carta espejo**, el jugador **activa una de sus MACAS** pone la MACA de su color delante del pozo donde jugó la carta espejo. Esto quiere decir que durante el tiempo que su MACA esté activa, será **el único que pueda jugar en ese pozo**. La MACA estará **activa** y protegerá el pozo siempre y cuando el jugador en los turnos siguientes juegue al menos una carta en la mesa (no necesariamente en ese mismo pozo). **Si decide pasar** (porque no quiere o no puede jugar), **todas** sus MACAS activas en la mesa **se desactivarán** y volverán a su lugar cerca del jugador, liberando los pozos al resto de los jugadores.

El único momento en que un jugador puede jugar en un pozo hechizado es durante un **turno espejo**. Si durante un turno espejo el jugador logra jugar otra carta espejo en un pozo hechizado, activará una MACA en ese mismo pozo y lo compartirá con el dueño: ambos podrán jugar en ese pozo. Si la

MACA era suya, ubicará una segunda MACA. Podrá ubicar hasta siete MACAS en un mismo pozo. Si un jugador tiene todas las MACAS activas y logra jugar una carta espejo, deberá mover alguna de las macas ya en juego.

En un turno normal, de tener un espejo en la mano de una carta que está en un pozo hechizado, el jugador no podrá bajarla sobre ese pozo.

**Los jugadores que tengan MACAS activas al terminar la mano ganarán una moneda por cada Maca activa.**

**SI EN ALGÚN MOMENTO DEL PARTIDO UN JUGADOR LOGRA HECHIZAR TODOS LOS POZOS, UBICANDO UNA MACA EN CADA UNO DE LOS POZOS, LA MACARENA LO ELEGIRÁ COMO SU APRENDIZ Y SE CONVERTIRÁ AUTOMÁTICAMENTE EN EL GANADOR DEL JUEGO.**



## EJEMPLO:

Cata (■), Caro (■) y Mateo (■) juegan una Macarena. La mano se termina porque Mateo se quedó sin cartas en la mano. Las colecciones quedaron así:



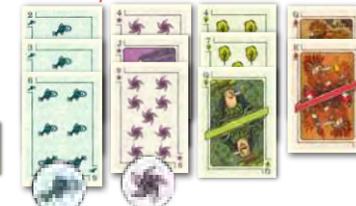
### CATA

Macas activas 1

Cartas que quedaron en la mano 5



### Colección personal



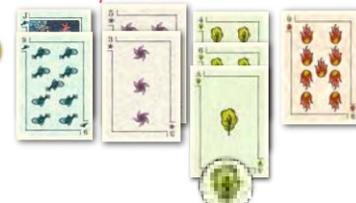
### CARO

Macas activas 2

Cartas que quedaron en la mano 3



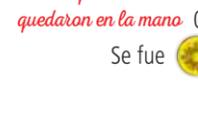
### Colección personal



### MATEO

Macas activas 1

Cartas que quedaron en la mano 0



### Colección personal

