



Oopsy Poopsy Games LLC

Por Chloe & Jeff Pritchett (2017)

Para: 2 to 5 jugadores

Edades: 6 to 106

Duración: 10-30 minutos

OBJETIVO:

Unir un cachorro con su collar correcto y colocarlo en su patio para jugar. Solo necesitas cinco cachorros en tu jardín para ganar, pero no es tan simple. Otro jugador puede intentar atraer a uno de tus cachorros a su patio con un hueso. A veces uno de tus cachorros se perderá persiguiendo a un loco cuando otro jugador grita: "¡Squirrel!" (Ardilla). Otras veces, un vecino le hará saber que es hora de limpiar su patio con una carta Oopsy Poopsy, lo que le hará perder un turno. ¿Suena imposible? Bueno, si juegas bien tus cartas, podrías ser el primero en tener cinco cachorros en tu patio y ganar!

COMPONENTES:

- 100 Cartas
- Folleto Instructivo

***** CÓMO JUGAR (en pocas palabras para comenzar a jugar) *****

CONFIGURACIÓN

- Reparte 5 cartas a cada jugador y asegúrate de barajar las cartas muy bien entre juegos.
- La jugabilidad es en sentido horario desde el distribuidor.

Si **NO** tienes una **carta Oopsy Poopsy** en tu patio, elige **UNA** de las siguientes acciones para tu turno:

- Coloque un Combo de Cachorro/Collar (una sola **carta Puppy (cachorro)** con una **carta Collar** a juego en su patio.
 - o Estas dos cartas permanecen juntas durante todo el juego
- Juega una **carta Bone (hueso)** contra el cachorro de otro jugador.
 - o Úsala para atraer al cachorro de otro jugador a tu patio
- Juega una **carta Squirrel (ardilla)** contra el cachorro de otro jugador.
 - o No más de DOS cartas de squirrel pueden estar en el patio de un solo jugador en todo momento.
- Juega una **carta Oopsy Poopsy** contra cualquier jugador.
 - o La víctima no necesita tener cachorros en su patio (a menos que se aplique una regla de juego alternativa)
- Juega una **carta Dog Whistle (Silbato de perro)** para encontrar **TU** cachorro perdido.
 - o El silbato de perro **NO** funcionará en el cachorro perdido de otro jugador
- Juega una **carta Pet Carrier (Porta Mascotas)** para encontrar el cachorro perdido de **OTRO JUGADOR**.
 - o No hay contador para la **carjeta Pet Carrier**
- Juega una **carta Diploma** en uno de los cachorros de tu patio.
 - o Esta carta garantiza que tu cachorro permanecerá en tu patio hasta el final del juego
- No se puede hacer nada? Luego debes descartar **UNA** carta (de tu mano) y tomar **UNA** carta nueva.
 - o Esta acción **NO** es opcional si no puede hacer nada más
- Gire los extremos una vez que su mano se reponga a 5 cartas

Importante: Si tienes una **carta Oopsy Poopsy** en **TU** patio, tu ÚNICA opción es descartarla y perder tu turno.

Una **carta Stay** solo se puede *jugar* durante el **OTRO** turno de jugador y, por lo tanto, no cuenta como una acción en tu turno:

- Esto solo cuenta cuando se *juega* la **carta Stay** para **contrarrestar** una **carta Bone** o **carta Squirrel** que se está jugando contra ti.

NOTAS DE JUEGO (Es bueno saber cosas):

- Diciendo: "***¡Oopsy Poopsy!, ¡Squirrel! (Ardilla), ¡Here Puppy Puppy! (Aquí cachorro, cachorro) y ¡Stay! (quédese)***" puede parecer opcional, pero realmente hace que el juego sea más divertido y divertido, ¡especialmente para cualquier espectador!
- El **PATIO** es el área inmediatamente enfrente de un jugador donde se colocan los cachorros.
- Oopsy Poopsy es un juego de "jugar de la mano" y luego "dibujar para refrescar". Esto puede llevar tiempo acostumbrarse. Los jugadores veteranos deben estar atentos a los nuevos jugadores que alcanzan la pila de sorteos al comienzo de su turno.
 - o A veces, un jugador puede darse cuenta de que olvidó actualizar su mano después de un turno. Cuando esto suceda, simplemente permita que ese jugador actualice su mano tan pronto como lo note.
- **Las cartas Stay** son **opcionales** y se usan solo para **contrarrestar las cartas Squirrel y Bone**.
 - o Nunca se juega durante tu propio turno y, por lo tanto, nunca contará como una acción.
- La **carta Perfect Collar (Collar Perfecto)** es como una carta comodín. Tiene los tres encantos y combina con **cualquier** cachorro de color.
- Hay **2** tipos de **Cartas Puppies Especiales**:
 - o Algunos tienen un filete de T-bone en la boca:
 - Ellos no están interesados en los bones (huesos) por lo que va a **nunca** ser engañado en el patio de otro jugador por un **Bone (hueso)**
 - o Algunos visten tonos oscuros y chaquetas de cuero negro:
 - Son demasiado geniales para perseguir a las **Squirrels (Ardillas)**, por lo que **NUNCA** se perderán persiguiendo a una **squirrel (ardilla)**
- Un cachorro perdido siempre tendrá una carta squirrel (ardilla) (girada de lado), hasta que se encuentre.
- Los Cachorros perdidos aún pertenecen a su dueño hasta que otro jugador lo use con un **Pet Carrier (Porta Mascotas)**, o el dueño del Cachorro use un **Dog Whistle (Silbato de perro)**.
 - o Las **cartas Pet Carrier y Dog Whistle** y son **NO** intercambiables
- El juego puede tomar algunos turnos para comenzar a medida que los jugadores construyen sus manos y emparejan cachorros con collares.
 - o Se necesitan menos turnos para ponerse en marcha con más jugadores.

LAS CARTAS (Los detalles íntimos sobre todas y cada una de las cartas):

Las Cartas de Puppy (Cachorro)

Las cartas de Puppy se colocan en su patio (una a la vez) y **SOLO** con su carta de collar correspondiente debajo.

Las Cartas Regulares de Puppy

Hay tres cartas de puppy **regulares** diferentes:

- Cachorros naranjas con forma de diamante en la parte superior
- Cachorros verdes con forma de trébol en la parte superior
- Cachorros morados con forma de triángulo en la parte superior

Las Cartas Especiales para Puppy

Hay dos diferentes cartas **especiales** de puppy para cada cachorro de color:

- **"Too Cool to Chase" (Demasiado Genial para Perseguir)**
 - Estos cachorros visten gafas oscuros y chaquetas de cuero negro. Nunca se perderán porque son demasiado geniales para perseguir ardillas
- **"In a "MEATing" Right Now" (En una Reunión de CARNES "en este momento)**
 - Estos cachorros tienen un filete de T-bone en la boca. Nunca pueden ser atraídos con un hueso porque tienen un filete y no están interesados en los huesos.

Las Cartas de Collar

Las Cartas de Collar solo se colocan en su patio cuando van acompañadas de una carta de puppy a juego en la parte superior.

Las Cartas de Collar Regulares

Hay tres diferentes cartas **regulares** de collares:

- Collares naranjas con un encanto en forma de diamante
- Collares verdes con un encanto en forma de trébol
- Collares púrpuras con un amuleto en forma de triángulo

Las Cartas de Collar Perfectas

- Existen tres cartas de collar **perfectas**. Estos tienen los tres encantos y van con **cualquier** cachorro de color.

La Carta Stay (Quédese)

- Las Cartas Stay son opcionales y se usan solo para contrarrestar las cartas **squirrel** o **bone**.
- Cuando se juega, la persona que juega la carta debe decir, "**iPuppy Stay!**"
- Debido a que la carta de permanencia se usa como **contador**, nunca se jugará durante tu propio turno y, por lo tanto, nunca contará como una acción cuando se juegue.
- Después de jugar la carta Stay, tanto ella **como** la carta que contrarrestó (Bone/Squirrel) entran en la pila de descarte.
- El **ÚNICO** tiempo que usa una carta Stay cuenta como una acción para su turno, es cuando se descarta en lugar de jugarse.

La Carta Bone (Hueso)

- La Carta Bone se usa para atraer al cachorro de otro jugador a tu patio.
- Cuando se juega una carta bone, el jugador debe decir: "**iHere puppy puppy!**" mientras señala al cachorro específico del jugador que está por venir.
- Si tiene éxito, el jugador que use la carta bone colocará al nuevo cachorro con collar en su patio.
- El jugador defensor puede optar por contrarrestar la **carta Bone** mostrando inmediatamente una **carta Stay** y diciendo: "**iPuppy stay!**"
 - Si esto se hace, tanto las cartas de bone como las de permanencia se colocan en la pila de descarte.
 - Ambos jugadores repondrán sus manos a 5 cartas.

La Carta Squirrel (Ardilla)

- Cuando se juega la carta Squirrel, el jugador debe gritar "***Squirrel!***" y apuntar en cualquier dirección.
- Luego, el jugador coloca la carta Squirrel encima de una combinación de cachorro/collar en el patio de otro jugador, haciendo que el cachorro de ese jugador se pierda persiguiendo a la ardilla.
 - o Si no se contrarresta la carta squirrel, el cachorro se perderá.
 - o Un "cachorro perdido" se define como un combo de cachorro/collar, en su patio, con una carta squirrel hacia los lados en la parte superior.
- Un cachorro perdido todavía pertenece a su dueño, pero no cuenta como uno de los cinco cachorros en el patio.
- Su cachorro perdido SOLO se puede encontrar usando una **carta dog whistle (silbato de perro)** en su próximo turno.
- El jugador defensor puede optar por contrarrestar INMEDIATAMENTE la carta squirrel colocando una carta **Stay** de encima de ella, agarrando las cartas de squirrel y de queda y luego descartándolas.
- No más de DOS cartas de squirrel pueden estar en el patio de un solo jugador en cualquier momento.
- Los cachorros perdidos se pueden encontrar o compensar con cachorros adicionales que se colocan en el patio.

La Carta Dog Whistle (Silbato de Perro)

- Un Dog Whistle SOLO se puede utilizar para encontrar uno de tus cachorros perdidos.
 - o Un "cachorro perdido" se define como un combo de cachorro/collar, en su patio, con una carta squirrel hacia los lados en la parte superior.
 - o NO PUEDE usarse para encontrar un cachorro perdido en el patio de OTRO jugador (solo una carta **Pet Carrier** puede hacer eso).
- NO se puede usar para contrarrestar una carta squirrel.
- Cuando se juega, la carta squirrel se retira del cachorro perdido y se descarta con la carta Dog Whistle.

La Carta Pet Carrier (Porta Mascotas)

- La carta muy rara Pet Carrier se usa para llamar a un cachorro perdido de **OTRO** del patio jugador a **TU** patio.
- Cuando se juega, **AMBAS** las cartas de Pet Carrier y Squirrel van a la pila de descarte.
- NO hay mostrador para la carta Pet Carrier.

La Carta Diploma

- La Carta Diploma muestra que un cachorro se ha graduado con éxito de la Puppy Obedience School.
- Se coloca encima de **UNO** de los cachorros en su patio.
- Cuando se juega la carta Diploma, cuenta como una acción.
 - o Por lo tanto, **NO se** puede jugar al mismo tiempo que se coloca un combo de cachorro/collar.
- Un cachorro con un diploma se comporta demasiado bien para ser atraído por un hueso o una ardilla de caza.
- La carta Diploma garantiza que tu cachorro permanecerá en tu patio hasta el final del juego.

La Carta Oopsy Poopsy

- La carta Oopsy Poopsy se juega durante tu turno y hace que otro jugador pierda su próximo turno.
- La persona que juega la carta debe contener la nariz y decir: "**¡Oopsy Poopsy!**"
- Luego se coloca de lado y boca arriba en el patio de CUALQUIER jugador (incluso si no tienen cachorros).
 - o Es una forma de informar a su vecino para limpiar su patio
- Un jugador con una carta Oopsy Poopsy en su patio ...
 - o Todavía puede contrarrestar una carta Bone o Squirrel si se juega contra ellos
 - o Debe descartarlo en su próximo turno, perdiendo así su turno (su ÚNICA opción)
- Solo **UNA** carta Oopsy Poopsy puede estar en el patio de un jugador al mismo tiempo.

OPCIONES DE JUEGO ALTERNATIVAS (Algunas opciones no son para los débiles de corazón):

Prueba estas divertidas variaciones después de que hayas dominado el juego REGULAR.

- La carta Oopsy Poopsy no se puede jugar hasta que las víctimas potenciales tengan al menos un cachorro en su patio.
 - o Una mejor manera de jugar.
- Todos los jugadores comienzan con un combo de cachorro/collar ya en sus patios.
 - o Para que los nuevos jugadores aprendan el juego más rápido.
- Un jugador que se olvida de reponer después de su turno **NO** puede reponer hasta su próximo turno.
- Aumenta el límite máximo de ardillas de **2 a 3**.
- Aumenta el límite de cachorros para ganar de **5 a 6** (para hasta 4 jugadores).
- Si un jugador tiene un **Puppy** con un **Perfect Collar** en su patio, puede **cambiar** ese collar perfecto por uno en su mano **SI...**
 - o La carta collar en su mano coincide con el cachorro en el patio
 - o La carta collar ya estaba en sus manos con su turno comenzado
 - o Esta acción cuenta como su turno, por lo que no se les permite descartar o reponer.

Oopsy Poopsy no tarda mucho en aprender, pero dominarlo sí. ¡Tiene estrategia, faroles y diversión para toda la familia! Visítanos en [jwww.OopsyPoopsy.com](http://www.OopsyPoopsy.com) para noticias, juegos y actualizaciones de versiones! Además, ¡nos encantaría escuchar tus comentarios sobre el juego y obtener fotos de tus reuniones de OopsyPoopsy! No dude en enviar un correo electrónico a Jeff@OopsyPoopsy.com o simplemente complete el formulario en línea "contact us". ¡Gracias y esperamos saber de ti!