

Hoy, toda la familia ha salido para hacer algunas compras en unos grandes almacenes, pero hay una gran multitud de gente frente a los ascensores. ¿Podremos llegar a nuestros pisos favoritos? Las madres se colocarán delante de los padres, los abuelos delante de las niñas, ¡todo el mundo está saltándose la cola! Cuando 3 amigos se encuentran, se saldrán de la fila e irán a tomar café. ¿Conseguirá tu familia entrar en estos ascensores abarrotados?

## Componentes

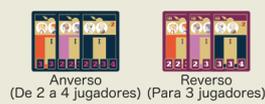
49 cartas:

### 35 Cartas de Persona

5 colores (azul, rojo, verde, amarillo, marrón) 7 cartas por color (los colores también se muestran en el reverso)



### 9 Cartas de Ascensor



### 5 Cartas de Familia

1 de cada color (azul, rojo, verde, amarillo, marrón)



### 1 Bloc de Puntuación Reglas en Español

## Objetivo del juego

El objetivo del juego será ayudar a los miembros de tu familia a entrar en el siguiente ascensor, al que solo podrán subir unas cuantas personas. Obtendremos puntos por cada miembro de nuestra familia que consiga subir. Además, si consiguen subir al ascensor que va a su piso favorito, obtendremos el doble de puntos. La partida dura 3 rondas. La puntuación se lleva a cabo al final de cada una de ellas. Al finalizar la partida se suman los puntos de las diferentes rondas para decidir un ganador.

## Preparación

### Cartas de Familia:

	En partidas de 3 o 4 jugadores	Cada jugador coge 1.
	En partidas de 2 jugadores	Cada jugador coge 2.

Las Cartas de Familia muestran qué color de las Cartas de Persona nos otorgará puntos. Coloca esta carta frente a ti de manera que el resto de los jugadores puedan verla. Devuelve las Cartas de Familia sobrantes a la caja.

### Cartas de Ascensor:

Pondremos las Cartas de Ascensor por el lado adecuado según el número de jugadores, clasificándolas por colores en 3 grupos, después apilaremos cada grupo por separado, y ordenadas por número ("I", "II", "III") con "I" en la parte superior. Coloca los 3 grupos formando una columna en cualquier orden.

### Cartas de Persona:

Seguiremos los siguientes pasos para preparar las Cartas de Persona.

1. El número de Cartas de Persona varía según el número de jugadores.

En partidas de 2 o 4 jugadores	Todas las cartas de los 5 colores (35 cartas)
En partidas de 3 jugadores	4 Colores (27* cartas)

\* Importante: con 3 jugadores, de los 4 colores, 1 color no corresponderá a ningún jugador. Devuelve 1 Carta de Persona de este color, sin mirar, a la caja. También se retiran del juego las 7 cartas de Persona del color que no se utiliza.

2. Mezclar todas las Cartas de Persona que se vayan a utilizar en la partida. Cada jugador busca en el mazo, mirando solo el reverso, y coge 2 Cartas de Persona, al azar, del mismo color que su Carta de Familia. Ésta será su mano inicial.

\* En una partida para 2 jugadores cada uno coge 1 Carta de Persona del color de cada una de sus 2 Cartas de Familia, un total de 2. Si ambas cartas son Niñas Perdidas entonces elegirán una de ellas y robarán una nueva carta del mismo color, la carta de Niña Perdida descartada se mezcla con el resto de cartas del mazo.

3. Mezclar las Cartas de Persona restantes en una pila y colocar la primera carta, boca arriba, a la derecha de cada uno de los ascensores.

\* Si sale alguna carta de Niña Perdida, ésta será reemplazada por otra carta. En el caso de que las 3 cartas que se han sacado sean iguales, se reemplazará la última que se sacó.

Según vaya avanzando la partida, las Cartas de Persona se irán añadiendo en línea a la derecha de cada una de las Cartas de Ascensor. Estas líneas serán las Líneas de Ascensor o Líneas. El número de Cartas de Persona que se pueden añadir en cada Línea de Ascensor es ilimitado. La parte de la Línea más cercana a la Carta de Ascensor se llamará el Frente, la parte más alejada será el Final.

4. La pila de Cartas de Persona restante se dividirá en 3 mazos, boca abajo, de tamaño similar que se colocarán a la izquierda de las Cartas de Ascensor.

Aquí concluye la preparación del juego. La persona que más recientemente subió a un ascensor sin hacer cola será el jugador inicial.

## Turno de juego

Cada jugador, en su turno, elige una Carta de Persona de su mano, la añade a una Línea de Ascensor y roba una carta de uno de los 3 mazos disponibles. Su turno termina. A continuación, será el turno del siguiente jugador siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

### 1. Jugar carta

Se elige una carta de la mano y se coloca en 1 de las 3 Líneas de Ascensor, generalmente en la parte Final de la misma. Cada Carta de Persona (7 tipos de cada color) tiene una habilidad que marcará la posición en la que debe ser colocada a lo largo de la Línea de Ascensor. Si la habilidad de la carta que se va a colocar puede llevarse a cabo en la línea de Ascensor seleccionada, ésta debe realizarse, moviendo las cartas afectadas.

### Habilidad de Corte

Existen 6 cartas con habilidades de corte: Niñas, Niños, Madres, Padres, Abuelas y Abuelos. (ver imagen a la derecha).

Después de elegir la Línea de Ascensor en la que se va a colocar la Carta de Persona, hay que revisar a qué personas afecta y si hay alguna Carta de ese tipo colocada en la Línea de ese Ascensor. De ser así, la nueva Carta de Persona no se colocará al Final de la Línea, sino delante de la Carta de Persona afectada (a la izquierda de ésta). Si hay 2 Cartas de Persona afectadas, se colocará a la izquierda de la que esté más al Frente de la Línea.

\* La habilidad de corte depende del tipo de Persona de las cartas. Los colores de las mismas no se tendrán en cuenta.

### Ejemplo de colocación



Va a colocarse un Padre azul. En la Línea de Ascensor ya hay 2 Abuelas. La carta de Padre se colocará delante de la Abuela que se encuentra más cerca del ascensor.



## Habilidad de Niña Perdida



La carta de Niña Perdida hará que una de las **Personas del mismo color** que se encuentre en la Línea de Ascensor donde ha sido colocada, se desplace al final de la misma. (La Niña Perdida nunca corta una línea).

Quando se añade una Niña Perdida a una Línea en la que haya al menos una Persona del mismo color, 1 carta de su color será desplazada al final de la Línea (a la derecha de la Niña Perdida).

Si hay varias Personas del mismo color en la Línea, el jugador activo **decidirá cuál** de las cartas de Persona moverá al final de la Línea.

Si no existen Personas del color de la carta de la Niña Perdida en la Línea, no se produce ninguna acción.

Todas las cartas de la Línea se desplazan a la izquierda para rellenar los espacios que se hayan podido crear.

\* La habilidad de Niña Perdida solo tiene en cuenta el color de las cartas. El tipo de Persona de las cartas no se tendrá en cuenta.



Mueve 1 Persona del mismo color al Final.

## Regla del Café

Si al colocar una Carta de Persona, coinciden 3 Personas del mismo tipo (sin tener en cuenta el color) en la misma Línea, se aplica la Regla del Café.

Las 3 Personas serán retiradas de la Línea y colocadas, boca arriba (para que el resto de jugadores puedan verlas), delante del jugador activo. El resto de cartas de la Línea se desplazan para rellenar los espacios que se hayan podido crear.

\* La Regla del Café solo considera el tipo de Persona de las cartas. Los colores de las mismas no se tendrán en cuenta.



Colocar delante del jugador activo.

## Ejemplo Especial [Regla del Café y Niña Perdida]

Quando aparece una 3ª carta de Niña Perdida en una Línea, también se aplicará la regla del Café. Primero se llevará a cabo la habilidad de la Niña Perdida y después se realizará la regla del Café.



Colocar delante del jugador activo.

## 2. Reponer mano

El jugador activo elige uno de los mazos (de los 3 que se formaron al inicio), coge la primera carta y la añade a su mano. En este momento su turno termina y será el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

A medida que la partida avanza, es posible que se agoten 1 o 2 mazos pero la partida continuará hasta que se agoten los 3.

## Final de la ronda

Quando los 3 mazos se hayan agotado, el paso 2 no se lleva a cabo (reponer mano). Cada jugador podrá jugar 1 turno más, después la ronda termina y se lleva a cabo el cálculo de puntos. (Cada jugador tendrá una Carta de Persona sin jugar en su mano).

## Puntuación

Calcular los puntos (ver abajo), y anotar los puntos en el bloc de puntuación.

### Puntos de Ascensor

La parte inferior de las Cartas de Ascensor muestra la **Capacidad del Ascensor**. Las Personas que se encuentren en los primeros puestos de la Línea podrán subir, el resto de Personas que se encuentren más allá de la capacidad del ascensor serán retiradas.

Cada Persona que consiga subir al ascensor, otorgará puntos. La Persona que se encuentre más atrás en la Línea otorga los puntos indicados en el recuadro que se encuentra más a la derecha de la parte inferior de la Carta de Ascensor. Continuará con la siguiente Carta de Persona a la izquierda de la anterior, que otorgará los puntos indicados en el siguiente recuadro a la izquierda. Esto se cumple **aunque el ascensor no esté completamente lleno**.

El jugador que recibe puntos de Ascensor de las Cartas de Persona será aquel cuya **Carta de Familia sea del mismo color**.



El número de recuadros en la parte inferior de la Carta de Ascensor muestra cuántas Personas pueden puntuar en este ascensor. 4 Personas pueden puntuar en este Ascensor.

### Regla de doble puntuación

En cada ascensor aparece la **imagen de 2 tipos de Persona**. Quando los tipos de Persona que aparecen en la carta puntúan en esa Línea, su **puntuación se duplica**.

### Regla de Niña Perdida: 0 puntos

La Carta de Niña Perdida **se tiene en cuenta** cuando se determina el orden de puntuación, pero **siempre puntúa 0 puntos**.



### Puntos de Café

Los jugadores ganan puntos por cada grupo de Personas obtenidos con la Regla del Café, que tengan delante.

Niñas, Niños, Madres, Padres, Abuelas, Abuelos	1 Pt. por cada set de 3
Niña Perdida	2 Pts. por cada set de 3

### Ejemplo de Puntuación (Partida de 3 jugadores)

El jugador con la Carta de Familia Verde  
Abuelo: 6 Pts. (3 Pts. x2) + Niña Perdida: 0 Pts.  
+ Niña: 8 Pts. (4 Pts. x2) = **14 Pts.**

El jugador con la Carta de Familia Roja  
Madre: 4 Pts. + Niño: 2 Pts. + Abuela: 2 Pts.  
+ Café: 2 Pts. (1+1) = **10 Pts.**

El jugador con la Carta de Familia Azul  
Padre: 3 Pts. + Madre: 10 Pts. (5 Pts. x2)  
+ Café: 2 Pts. (Niña Perdida = 2 Pts.) = **15 Pts.**

El número de recuadros en la parte inferior de la Carta de Ascensor muestra cuántas Personas pueden puntuar en este ascensor. 4 Personas pueden puntuar en este Ascensor.

### Preparación de la siguiente ronda

- Devuelve a la caja la primera Carta de Ascensor de cada Grupo de Ascensores.
- Toma todas las Cartas de Persona usadas en la última ronda (incluida la carta que los jugadores seguían teniendo en su mano) y barájalas, a continuación se preparará la Ronda igual que la anterior (en una partida para 3 jugadores las cartas que se retiraron al principio continuarán fuera del juego, por lo que se jugará con las mismas 27 cartas).
- Los jugadores continuarán con la misma Carta de Familia.
- El jugador que más puntuó en la ronda anterior será el siguiente jugador inicial. (En caso de empate será el jugador que esté más cerca, en orden de turno, del último jugador inicial).

Se juegan 3 rondas. El jugador que haya acumulado más puntos gana. Si se produce un empate, todos los jugadores empatados ganan.