

Jorge Tabanera Redondo

FRIEGAS TÚ

¿Conseguirás librarte de frotar los cacharros?



Componentes:



54 cartas de cacharro



10 cartas especiales

Preparación de la partida

Una partida de Friegas tú se puede jugar en una sola ronda o al mejor de 3, después de la cuales, **la persona con menos puntos ganará la partida.**

Mezcla bien todas las cartas y reparte **3 cartas a cada persona.** En partidas de 2 jugadores reparte 5 cartas a cada persona. Con las restantes forma el mazo de robo y colócalo boca abajo a un lado de la mesa y deja un espacio al lado para los descartes.

Cómo se juega

El centro de la mesa se convierte en el “fregadero”. Se juega en el sentido de las agujas del reloj en un número indeterminado de turnos, hasta que ninguna persona tenga cartas en la mano. Comienza a jugar la persona más joven.

En tu turno podrás hacer una de estas 3 cosas:

- (1) **Colocar una carta de cacharro** en el “fregadero”, o (2) **jugar una carta especial.** En caso de no poder realizar ninguna de estas 2 acciones, te tocará
- (3) **fregar todos los cacharros**, llevándote todas las cartas del centro de la mesa, que tendrás que colocar delante de ti formando tu **“pila de cacharros”**.

Cada carta que acumules en tu **“pila de cacharros”** te otorgará un punto, independientemente del número de la carta. Pero cuidado porque **ganará la persona que menos puntos tenga al final de la partida.**

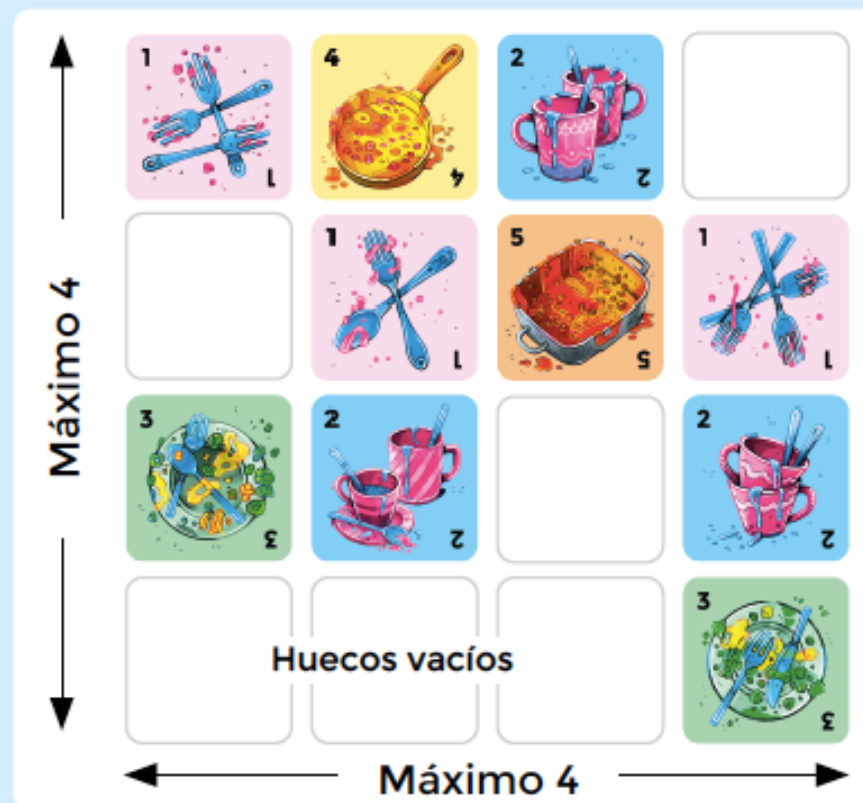
Al final de tu turno siempre robarás cartas del mazo de robo hasta volver a tener 3 cartas en la mano. Si no hay cartas en el mazo de robo, no robas.

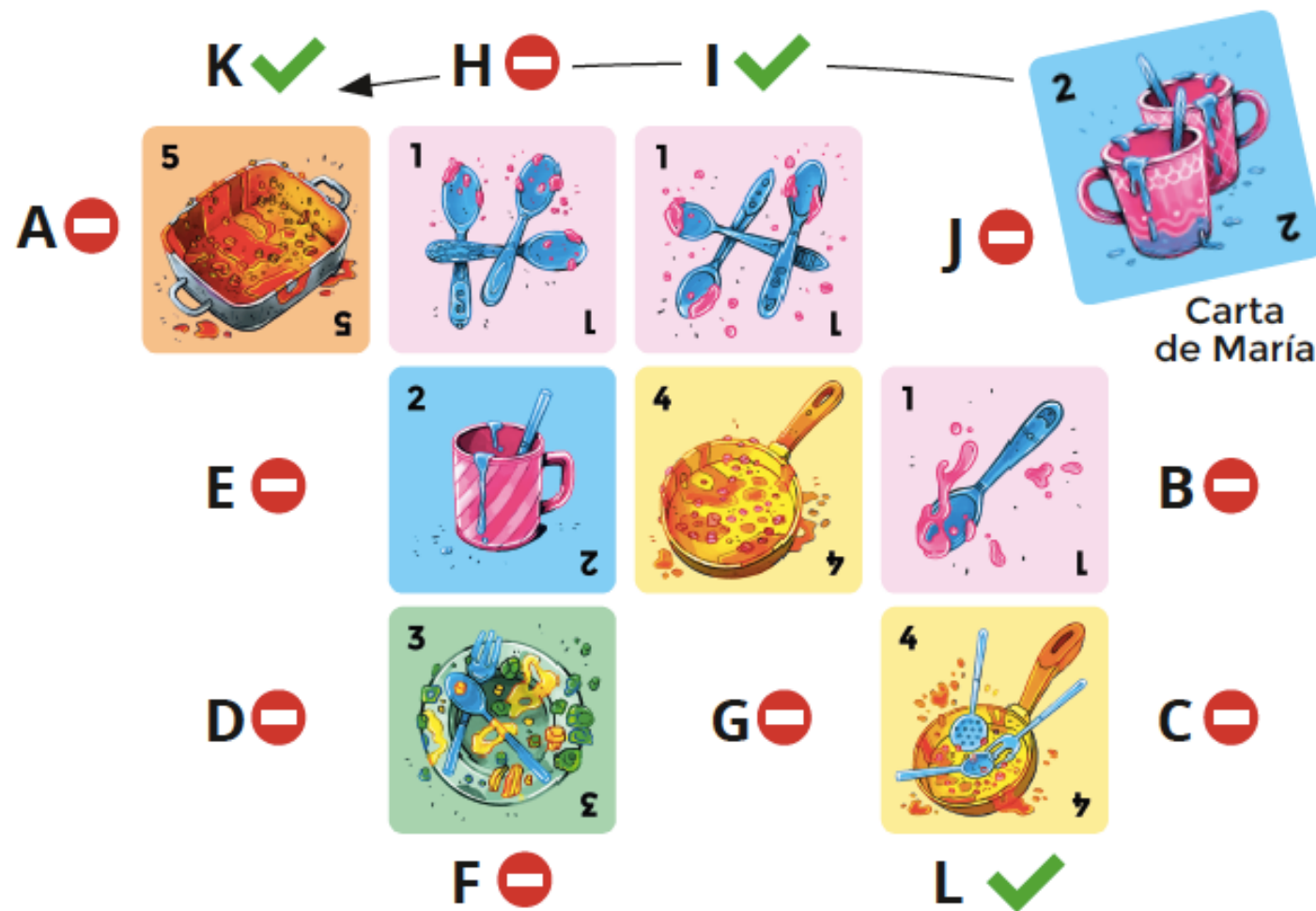
1 - Colocar una carta de cacharro

Si el **“fregadero”** está vacío, colocas una carta de cacharro en el centro.

Si ya hay cartas en el fregadero, podrás colocar una carta de cacharro tocando al menos uno de los lados de las cartas que ya hay en el fregadero (nunca en diagonal). Para ello deberás siempre cumplir estas condiciones:

- **El tamaño del fregadero nunca puede ser mayor de 4x4 cartas.** En caso de que el fregadero estuviese completamente lleno y ninguna de las filas y columnas sumase más de 7, al no tener espacio para colocar tu carta, te tocaría fregar.
- Al colocar tu carta, **ninguna de las filas o de las columnas puede sumar más de 7, incluyendo los huecos vacíos.**





Ejemplo colocando una carta de cacharro: María quiere colocar un 2. El fregadero ya mide 4 cartas de ancho así que no puede colocarla en la posiciones **A**, **B** y **C**. En la posición **D** tampoco puede porque sumaría más de 7 ya que los huecos se incluyen en la suma. En la posiciones **E**, **F**, **G**, o **H** tampoco puede porque sumaría más de 7 en las filas o columnas. En la posición **J** tampoco, porque la fila superior sumaría más de 7. A María le quedan **K**, **I** y **L** como opciones válidas. Decide colocarla en **K**, sumando así 7 ¡Buena jugada María!

2 - Jugar una carta especial

Juega una carta especial de tu mano y realiza su acción en el momento. Algunas cartas especiales se pueden jugar para contrarrestar la acción de otras cartas.



Paso de fregar (5 cartas)

Puedes jugarla para saltar tu turno y así evitar colocar una carta en el “fregadero” (incluso cuando esté activa una carta de **“Fiesta en casa”**). Puedes jugarla también si te toca fregar por el efecto de **“Viene el casero”** o **“Tenemos visita”**. En ese caso no contarás para el reparto de las cartas. Después descarta esta carta y roba otra si quedan en el mazo de robo.



Viene el casero (2 cartas)

¡Friege todos menos tú! Por turnos, empezando por tu izquierda, **cada persona menos tú, coge una carta del “fregadero” y la pone boca arriba en su “pila de cacharros”**, hasta que no quede ninguna. Es posible que alguna persona tenga que coger más cartas que otras. Si alguien juega un **“Paso de fregar”**, se libra y no cuenta para el reparto del “fregadero”. En caso de que todo el mundo jugase un “Paso de fregar”, “Viene el casero” no tendrá efecto y tu turno pasa. Después descarta esta carta y roba otra si quedan en el mazo de robo. Empieza el nuevo fregadero la siguiente persona por orden de turno.



Tenemos visita (1 carta)

¡Friega todo el mundo! Por turnos, empezando por tu izquierda, **todas las personas, incluyéndote a ti, cogen una carta del “fregadero” y la ponen boca arriba en su “pila de cacharros”**, hasta que no quede ninguna. Es posible que alguien tenga que coger más cartas. Si alguien juega un **“Paso de fregar”**, se libra y no cuenta para el reparto del “fregadero”. En caso de que todo el mundo jugase un “Paso de fregar”, “Tenemos visita” no tendría efecto. Después descarta esta carta y roba otra si quedan en el mazo de robo. Empieza el nuevo fregadero la siguiente persona por orden de turno.



Fiesta en casa (2 cartas)

Juégala frente a ti y no la descartes para que todo el mundo sepa que están de fiesta. Roba otra carta del mazo de robo (si quedan) para volver a tener 3 en la mano. Tu turno pasa. A partir de ahora, **en vez de colocar 1 carta de cacharro en el “fregadero”, habrá que colocar 2 para poder pasar el turno**. Si se tiene menos de dos cartas en la mano y ya no quedan en el mazo de robo, solo habrá que colocar 1 carta. No se

repone la mano de cartas hasta que no se colocan los 2 cacharros. Después roba 2 cartas del mazo de robo si hay. **En vez de colocar cartas de cacharro**, las personas podrán jugar “Paso de fregar”, “Tenemos visita” o “Viene el casero”, aplicando su efecto en el momento. **No se puede jugar** otra “Fiesta en casa” mientras hay una en juego.

Cuando alguien friega, se acaba la fiesta y se vuelve a las reglas habituales de colocación (Ver página 3). Después descarta esta carta.

Ejemplo de “Fiesta en casa”: Julia juega “Fiesta en casa”. Ahora le toca jugar a Andrés, que tiene que colocar 2 cartas en el fregadero y lo consigue. Después roba para volver a tener 3 cartas en la mano y pasa el turno a Lara que decide jugar un “Paso de fregar”. Ahora le toca a Pablo que no puede jugar ninguna carta y le toca fregar (llevarse todas las cartas del centro de la mesa). Pablo comienza otro nuevo fregadero colocando otra vez 1 carta de cacharro por turno.



3 - Fregar todo los cacharros

Si no puedes colocar una carta de cacharro correctamente o no puedes jugar una carta especial, te toca fregar todo (llevarte todas las cartas del centro de la mesa). En vez de colocar carta, coge todas las que hay en el “fregadero” (el centro de la mesa) y colócalas boca arriba delante de ti formando tu “**pila de cacharros**”. **Cada carta cuenta como 1 punto.**

El valor de las cartas de cacharro sólo se usa en caso de desempate.

¡Eso sí! **Siempre que quieras, puedes elegir fregar todos los cacharros de la mesa** ya que a veces no haber fregado nada te puede penalizar al final de la ronda. La persona que acaba de fregar comienza el siguiente “fregadero”.

Final de la ronda

Se juega hasta que nadie tenga cartas en la mano. **Si al final de la ronda quedan cartas en el "fregadero", se las lleva la persona que menos cartas tenga en su "pila de cacharros"**. En caso de empate se lo lleva la persona con la suma más baja de los números de las cartas de su pila de cacharros (ver ejemplo). En una partida de 3 rondas, sumad los puntos y empezad una nueva. Si es la tercera ronda será el final de partida.

Ejemplo de desempate: Al final de la ronda Juan y Manuela están empatados con 2 cartas en sus respectivas "pilas de cacharros". Juan tiene un 5 y un 2 que suman 7. Manuela tiene un 5 y un 4 que suman 9 así que le toca a Juan llevarse todas las cartas del último fregadero.

Final de partida ¿Quién gana?

La persona con menos puntos gana. En caso de empate, gana la persona con la suma más baja de su última "pila de cacharros". Si persiste el empate se comparte la victoria.

Gracias a todas las personas que de manera desinteresada han prestado su tiempo para probar, mejorar y hacer posible que este juego exista. Especialmente a mi familia y a los amigos/as que me han apoyado siempre.



Autor: **Jorge Tabanera Redondo**
Ilustraciones: **J.T.R. @gatotonto**
Publicado por Cacahuete Games
Rafael Álvarez Abengózar 06272540A
Fabricado en Polonia.
© **Cacahuete Games 2022.**
Todos los derechos reservados.