

Esta baraja está diseñada para jugar de muchas maneras, con diversos grados de complejidad. Además, su contenido puede aprovecharse de variadas formas estando al servicio de la creatividad de nuestros jugadores.

Para jugar con tus compañeros, te recomendamos que marques tus cartas.

Modos de Juego

Juego de atributos

OBJETIVO:

Acumular la mayor cantidad de tarjetas.

(2 o más participantes)

1. Se reúnen todas las tarjetas para conformar un mazo. Este se revolverá y se colocará en el centro boca abajo.
2. Cada jugador tomará tres tarjetas, sin dejarlas ver de los demás.
3. El primer turno corresponderá a la persona cuya fecha de cumpleaños esté más cerca. Esta persona elige una de sus tarjetas y de ella, un atributo con el que quiera iniciar la competencia ya sea Esplendor, Entereza o Impacto. Puede competir por mayor o por menor puntaje de este. Por ejemplo, ¡mayor Entereza! O ¡menor Impacto!
4. Los demás jugadores deberán, al mismo tiempo, lanzar una de sus tarjetas. Quien haya competido con el puntaje más acorde a la premisa enunciada por el primer jugador, ganará la ronda y tomará las tarjetas para sí. Las acumulará, pero no seguirán estas en el juego, sino que todos tomarán del mazo para completar las tres iniciales. Ahora el jugador a la derecha del primero tendrá el siguiente turno y así sucesivamente.
5. En caso de empate, todas las tarjetas permanecerán en el centro y con una siguiente ronda de desempate se resolverá quien tiene el derecho de tomarlas.
6. Al acabar el mazo se contarán las tarjetas acumuladas por cada jugador y así se determinará el ganador. Gana quien tenga más tarjetas.

Memoria

OBJETIVO:

Ganar el mayor número de parejas, mientras ejercitas tu concentración y memoria, al reconocer y recordar dónde están ubicadas las tarjetas.

(2 o más participantes)

1. Se distribuye el mazo de tarjetas, conformando un rectángulo de cartas boca abajo. Según la cantidad que se tenga (por ejemplo 5 x 3).
2. El primer turno será para el mayor en edad, luego según las manecillas del reloj.
3. Cada jugador tiene un turno para levantar cartas de dos en dos, en forma muy rápida pero, dejándolas ver de todos los participantes. (Deberán estar muy atentos para recordar en qué lugar se encuentran las tarjetas).
4. Si encuentran un par de tarjetas que pertenezcan al mismo continente, se han ganado ese par. De lo contrario, las tarjetas vistas se vuelven a colocar boca abajo en el mismo lugar.
5. El jugador con más pares de cartas gana la ronda.



Combate y memoria

OBJETIVO:

Ganar las cartas de tu contrincante.

(de 2 a 5 jugadores)

1. Primero, todos los jugadores deben revolver las tarjetas de su baraja.
2. Cada jugador toma el número de tarjetas encima de la baraja dependiendo del número de jugadores. Por ejemplo, si van a jugar cuatro personas, cada jugador toma las primeras cuatro tarjetas de su baraja.
3. Cada jugador puede ver rápidamente las cartas que tomó y luego colocarlas en la mesa, de manera que el puntaje de los atributos quede oculto.
4. El jugador que empieza escoge una de sus tarjetas (tratando de recordar sus puntajes sin verlos) la coloca boca abajo en el centro y dice el atributo con el que se va a competir, luego los demás jugadores escogen la tarjeta de la mesa con la que creen que pueden ganar sin mirar los puntajes.
5. Todos los jugadores colocan sus tarjetas boca abajo en el centro y al mismo tiempo las revelan; aquella con el puntaje más acorde al atributo escogido designa al ganador, quien se llevará las cartas en juego. El jugador que se lleva las tarjetas no las puede volver a poner en juego.
6. Se repondrá la tarjeta jugada, teniendo la posibilidad de mirarla nuevamente y jugar la siguiente ronda.

Escalerilla del planeta

OBJETIVO:

Completar cinco tarjetas de un mismo continente.

(de 2 a 5 jugadores)

1. Reúne las cartas y revuélvelas muy bien, reparte de a 5 cartas por cada jugador (una de cada color) y deja el mazo en el centro boca abajo.
2. Cada jugador decidirá, sin decirle a los demás jugadores, la categoría de la cual conformará la escalerilla, puede cambiarla durante el juego.
3. El juego consiste en reunir cinco cartas de la misma categoría que pertenezcan a continentes diferentes.
4. Por ejemplo, si escojo animales tomaré una carta, si es de animales y es de un continente que no tengo, la conservo y a cambio lanzo otra que no me sirva, dejándola boca arriba junto al mazo.
5. Otro jugador puede tomar la carta que acabó de ser lanzada, si es su turno. Si no es su turno y necesita la carta, puede tomarla siempre y cuando no le sirva a otro jugador que esté antes que él, pero a cambio perderá otro turno de más (es decir no juega en el turno que ya tomó por adelantado y en el siguiente). Aún si completó la escalera no podrá anunciarlo hasta que le corresponda el turno.
6. El jugador que logre completar la escalerilla gritará ¡FILOCOSMOS! y deberá mostrarla a sus compañeros dando alguna explicación de sus cartas.
7. Si hay un empate, se escogerá entre todos un Atributo cuyo puntaje total definirá al ganador.

*Los comodines pueden reemplazar cualquier carta.

Esta escalerilla se puede variar, por ejemplo, armando del mismo continente uno o dos elementos por categoría, en cuyo caso sería de cuatro o de ocho cartas.

Además, al final todos los jugadores podrán explicar, argumentar y parafrasear a sus compañeros la información de sus tarjetas, buscando convencerlos que su categoría o grupo es el mejor.

El invento del siglo

OBJETIVO:

Muy atentos en reconocer los inventos de los diferentes continentes.

(de 2 a 10 jugadores)

1. Se reparte toda la baraja en partes iguales.
2. Se elige un jugador que inicie la partida.
3. Este jugador comienza mostrando la primera carta en el centro del juego, y así sucesivamente los otros integrantes en forma rápida.
4. Si la baraja llega a un INVENTO, todos los jugadores deben colocar la mano encima de las cartas lanzadas.
5. El último en poner la mano se lleva las cartas y debe leer o parafrasear las características del invento en cuestión.
6. Gana el jugador que quede sin cartas.

**Esta modalidad se puede variar con cualquier otra categoría.*

Salpicón del Mundo

OBJETIVO:

Consiste en completar cuatro cartas, una de cada categoría y que pertenezcan al mismo continente.

(de 2 a 5 jugadores)

1. Reúne las cartas, escoge dos cartas del mazo.
2. Al tiempo todos los jugadores revelan la carta y compiten con el Impacto.
3. El ganador tiene derecho a seleccionar otra carta del mazo o de un oponente.
4. Las cartas que no se escojan en esa ronda se colocan debajo, deben jugar hasta que se acaben todas las cartas del mazo.
5. Gana el primero que logre completar las cuatro cartas que se relacionen entre sí, según el lugar de origen o continente.
6. El ganador deberá leerlas a sus compañeros o explicar que personaje, lugar, invento o animal se está hablando y convencer o persuadir a los demás.

Juego de verbos y adjetivos

OBJETIVO:

Terminar con el menor número de cartas al final del juego.

(de 2 en adelante)

1. Se reparten de 5 a 10 cartas al azar, para cada jugador. Las demás se colocan en el centro. Se da un minuto para que los jugadores lean sus tarjetas.
2. En el primer turno el repartidor coloca la primera carta del mazo en centro de la mesa, y dice una de las palabras resaltadas (un verbo o adjetivo de la descripción de la carta).
3. El jugador a su izquierda debe escoger rápidamente una de sus cartas que pueda relacionar con el adjetivo o el verbo mencionado. Por ejemplo, si escoge el verbo volar debe buscar una carta que realice o se relacione con esta acción como un avión o un ave.
4. Al colocarla, debe enunciar una oración con sentido que incluya el nombre de su tarjeta y la palabra en cuestión (puede ser conjugada de distinta manera). Una vez colocada la carta, dice otro verbo o adjetivo de su carta para que el jugador a su izquierda siga jugando.
5. Si un jugador se demora en colocar la carta o si juega una carta que no tenga relación con el verbo dicho, tendrá que quedarse con la carta y además tomar una carta del mazo.
6. Si no encuentra relación de la palabra con ninguna de sus cartas deberá tomar del montón hasta que encuentre una que se relacione, máximo tomará tres, si no encuentra perderá el turno.
7. La forma de escoger el verbo o adjetivo (roja o amarilla) debe ser intercalada. Es decir, si un jugador escogió un verbo el siguiente deberá escoger un adjetivo o viceversa.
8. El juego termina cuando uno de los jugadores se quede sin cartas o cuando se acaben las cartas de la baraja.
9. Gana el jugador que acabe con sus cartas de primeras o el que tenga menos cartas cuando las del mazo se hayan terminado.

Línea de tiempo-lugar

OBJETIVO:

El juego consiste en lograr hacer la línea de distancia o de tiempo más precisa y más larga.
(de 2 en adelante)

1. El primer jugador reparte una tarjeta para cada participante y deja el resto boca arriba en el centro. Las tarjetas siempre deben estar boca arriba.
2. Cada uno coloca su tarjeta boca arriba, frente a sí. El objetivo es conformar una línea de tarjetas organizada de izquierda a derecha según la distancia a la que se encuentra dicha tarjeta respecto a Colombia.
Es decir, las tarjetas de lugares exóticos tienen un dato que se refiere a qué tan lejos está dicho lugar de Colombia, en tanto que las tarjetas de personajes, animales o inventos tienen un lugar del que son originarios, este es el dato de distancia que está en cada tarjeta.
3. A medida que los jugadores toman una carta del mazo la van ubicando en su línea de distancia.
4. Cuando todos completan 7 tarjetas, cambian de posición los jugadores, quedando frente a la línea hecha por el participante a su derecha. Voltean las cartas cuidando de no cambiarlas de posición y con los datos de distancia expuestos van sacando las cartas mal ubicadas.
5. Gana el jugador que tenga más cartas bien ubicadas.

**Esta misma modalidad se puede aplicar con la edad, que se refiere a la antigüedad de dicho personaje, lugar, animal o invento respecto al tiempo presente.*

Descubre el personaje

OBJETIVO:

Describir y descubrir el personaje, animal o invento del que se habla.
(2 o mas participantes)

1. Se conforman dos equipos y se seleccionan solo las tarjetas que sean de animales, personajes o inventos.
2. Cada equipo toma 9 cartas (3 de cada categoría).
3. El primer equipo elige una carta para que el otro equipo la adivine, no debe mostrarla tan sólo decir pistas o características.
4. El otro equipo tiene un minuto para adivinarla. Si la adivinan la dejan frente a sí boca arriba, si no la tarjeta sale del juego.
5. Gana el equipo que más cartas adivine.

**Defiende tu victoria: con las cartas adivinadas por cada equipo estos deben crear un encadenamiento que use la mayor cantidad de palabras resaltadas en las tarjetas, si la construcción es ingeniosa y coherente lograrán corroborar su victoria o quitársela al otro equipo.*

Inventa y dramatiza

OBJETIVO:

Consiste en dramatizar un animal o invento.
(2 en adelante)

1. Se realiza el juego con dos integrantes o por equipos.
2. Es un juego de participación y creatividad, que consiste en dramatizar un animal o invento con las manos.
3. También se pueden ayudar de un tablero, marcador o pedazo de papel para dar claves con respecto al personaje dramatizado.
4. La pareja que logre adivinar más personajes será la ganadora y debe terminar gritando ¡FILOCOSMOS...!

**¡ÁNIMO, SON MUCHAS FORMAS DE JUGAR,
DE APRENDER Y DE CONOCER!**