

# ME CRECE LA NARIZ

## CONTENIDO

- 4 gafas de plástico
- 11 "narices"
- 1 Tapiz de juego
- 24 cartas (4 Yetis – 4 fantasmas – 4 extraterrestres – 4 brujas – 4 dragones – 4 comodines)

## OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el jugador con la nariz "más corta" al final de cada ronda.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

- 1 Cada jugador se pone un par de gafas..
- 2 Coloca el tapiz de juego en el centro de la mesa. Coloca las "Narices" alrededor del tapiz.
- 3 Reparte las cartas equitativamente entre todos los jugadores.
- 4 Empieza a jugar el jugador situado a la izquierda del que reparte; el juego continua hacia la derecha (a la izquierda del repartidor).

## COMO JUGAR

- 1 Si eres el primer jugador, escoge **CUALQUIERA DE TUS CARTAS** y ponla "en juego". Colócala **boca abajo en el centro del tapiz de juego** para formar una pila de descartes. A continuación, anuncia la carta (por ejemplo, "Veo una Bruja").
- 2 El siguiente jugador (a tu izquierda) tiene 2 opciones: jugar una carta o decir "Embustero".
  - a) **Juega una carta**
    - Si tiene **la misma carta** (una Bruja), puede jugarla y colocarla boca abajo en el tapiz y decir "Veo una Bruja".

## EJEMPLO DE UNA PARTIDA



Veo un Yeti

### Jugador 1

Dice la verdad.

Se descarta de Yeti, boca abajo



Veo un Yeti

### Jugador 2

Dice la verdad

Se descarta de Yeti, boca abajo



Veo un Yeti

### Jugador 3

¡Miente!

Se descarta de un Dragón,



¡Estás mintiendo!

### Jugador 4

No se cree al Jugador 3 y le llama "Embustero"

- Si no tiene la misma carta, puede jugar **cualquier otra carta que tenga en mano** y debe decir "Tengo una Bruja".
- a) **O decir "Embustero"**. Si cree que la carta que acabas de jugar no es la carta que dices, puede llamarte "**Embustero**".
- Si **no estabas** mintiendo, el jugador que te ha acusado (situado a tu izquierda), debe coger una "Nariz" y añadirla a sus gafas. A continuación, debe **escoger** de entre las cartas que tiene en mano, anunciarla y colocarla boca abajo en el tapiz. Ahora esta carta está en juego.
  - Si **estabas** mintiendo, TÚ debes recoger la carta jugada y añadir una "Nariz" a tus gafas. A continuación, **escoge cualquier carta** de tu mano, anúnciala y colócala boca abajo en el tapiz. Esta carta está ahora en juego.
- 3 El juego continúa hacia la derecha, con jugadores descartándose y anunciando cualquiera de las cartas que está en juego.

## JUGAR UN COMODÍN

Un Comodín ocupa el lugar de cualquier otra carta. No se anuncia nunca; juegas el Comodín y anuncias cualquiera de las cartas que esté en juego. Nunca mientes cuando juegas un Comodín.

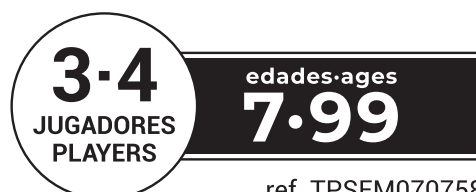
## PUNTUACIÓN DE CADA RONDA

Cuando ya se han jugado todas las cartas, acaba la ronda. Cada jugador debe anotarse 1 punto por cada nariz que tenga en sus gafas

## GANADOR DEL JUEGO

Se deben ir sumando las puntuaciones de cada jugador después de cada ronda. El jugador con **menor puntuación** después de 5 rondas, gana.

El jugador 3 coge una "Nariz" y su carta del Dragón, y después escoge una carta y la pone en juego.



ref. TPSEM070758

# ME CRECE LAINARIZ

## I NOSE GROWS

### CONTENT

- 4 Eyeglasses
- 11 "noses"
- 1 Game mat
- 24 cards (4 Bigfoot – 4 ghosts – 4 Alien – 4 Witches – 4 Dragons – 4 Wilds)

### OBJECT

Be the player with the "shortest nose" at the end of each round.

### SET UP

- 1 Each player puts on a pair of glasses.
- 2 Put the game mat in the centre of the table. Place the Noses around the game mat.
- 3 Deal out the cards evenly to all players.
- 4 Player to the left of the dealer starts; play continues clockwise (to the dealer's left).

### HOW TO PLAY

- 1 If you are the first player, choose **ANY card** from your hand to be "in play". Lay it **face down in centre of game mat** to form a discard pile. Then, announce the card (for example, "I saw a Witch").
- 2 The next player (to your left) has two choices: play a card or call "Fibber".
  - a) **Play a card**
    - If they have **the same card** (a Witch), they can play it face down on the mat and also announce "I saw a Witch".

- If they **don't have** the same card, they must play **any other card** from their hand but must say "I saw a Witch".
  - b) **Or call "Fibber"**. If they think that the card you just played isn't the card that you announced, they can call you "**Fibber**".
  - If you **weren't fibbing**, the player who accused you (to your left) must take a Nose and add it to their glasses. They then **pick any card** from their hand, announce it and play it face down on the mat. This card is now in play.
  - If **you were fibbing**, YOU must put the played card back in your hand and add a Nose to your glasses. Then **pick any card** from your hand, announce it and lay it face down on the mat. This card is now in play.
- 3 Play continues in a clockwise direction, with players discarding and announcing whatever card is in play.

### PLAYING A WILD CARD

A Wild Card takes the place of any other card. You cannot announce a Wild Card; you play the Wild Card and announce whatever card is in play. You are never fibbing when you're playing a Wild Card.

### SCORING THE ROUND

After all the cards have been played, the round is over. Players score 1 point for each nose they have on their glasses.

### WINNING THE GAME

Keep a running total of each player's score per round. The player with the **lowest score** after playing 5 rounds, wins.

### EXAMPLE OF A PLAY



I saw a Bigfoot

#### Player 1

Tells the truth.  
He discards a Bigfoot, face down



I saw a Bigfoot

#### Player 2

Tells the truth.  
He discards a Bigfoot, face down



I saw a Bigfoot

#### Player 3

Fibs!  
He discards a  
Dragon, face down



#### Player 4

Doesn't believe Player 3  
and calls "Fibber"

Player 3 gets a Nose, picks up his Dragon card and then chooses the next card to be "in play".

