

A vibrant, cartoon-style illustration of a large group of people playing board games in a grand, arched hall. The scene is filled with people of various ages and ethnicities sitting at long yellow tables, some looking at cards, others at board games. In the foreground, a man with glasses and a woman are smiling and holding up their hands. The background features high, vaulted ceilings and arches, suggesting a large indoor space like a cathedral or a grand hall. The overall atmosphere is festive and communal.

Reglas **Festival** JUGAMOS TOD@S

Un juego cooperativo de Jesús Torres Castro &
asociación cultural Jugamos Tod@s

¡Vamos a organizar el Festival Internacional de Juegos de Córdoba! Muchos juegos, editoriales, actividades, premios, partidas... y mucha gente con ganas de jugar y disfrutar del mejor ambiente lúdico en el Palacio de la Merced. La asociación cultural cordobesa Jugamos Tod@s organiza en equipo este evento abierto al público desde 2006. ¡En 2025 celebramos la 20ª edición! (y por eso este juego gira en torno al número 20).

Durante la partida deberéis afrontar colaborativamente diferentes tareas para organizar y llevar a cabo el mejor Festival. Con cada nueva tarea, hablad y decidid cómo la vais a intentar solventar y qué recursos guardaréis para el futuro. Las cartas amarillas de Jugamos Tod@s siempre serán de utilidad y cada tarea realizada exactamente proporcionará ayudas imprescindibles para llegar con alegría al final. Tras 3 días de juegos, debéis conseguir celebrar la clausura del Festival hasta el mejor fin de fiesta. ¡Nos jugamos!

COMPONENTES

- Reglamento

- 130 cartas repartidas así:

- a) 20 cartas de tareas (blancas, del 1 al 20)
- b) 20 cartas de juego amarillas (comodines, del 1 al 20)
- c) 60 cartas de juego en 3 colores (azul, rojo y verde, del 1 al 20)
- d) 20 cartas de ayuda
- e) 3 cartas de Inauguración (doble cara)
- f) 2 cartas de ¡Otro día! (doble cara)
- g) 2 cartas de Fin de fiesta (doble cara)
- h) 3 cartas de día (La carta de Día 3 tiene un dorso de puntuación).



Algunas cartas blancas especiales tienen en una cara el símbolo del Festival ☀ que significa un punto extra al final de la partida si se solventa esa cara de la carta. Estos puntos no importan para ganar o perder, pero sirven para dar una puntuación a vuestra partida.

OBJETIVO

Festival Jugamos Tod@s es un juego colaborativo, ganaréis o perderéis en grupo. Una partida dura 3 días (rondas). Cada día es una vuelta al mazo de juego (que será cada vez más pequeño). Parte de vuestra estrategia será decidir qué cartas queréis que vayan formando el mazo del Día Siguiente. Si en algún momento una persona no puede jugar carta en su turno, habéis fallado en realizar el mejor Festival y perdéis la partida. Si conseguís llegar al final del mazo del tercer día y solventar todas las tareas, ganáis la partida. Podéis contar vuestra puntuación contabilizando los ☀ que hayáis conseguido según vuestras cartas de tarea realizadas, ¡y felicidades para el equipo!

LAS TAREAS

Las cartas blancas numeradas del 1 al 20 son tareas que hay que organizar y llevar a cabo en cualquier Festival. Cuando una carta blanca de tarea se pone en juego sobre la mesa, inmediatamente todas las personas debéis hablar y decidir quién coloca una de sus cartas (de color) de la mano como muestra debajo de la carta blanca de tarea. La carta de muestra debe colocarse tapada (su número no es relevante) pero sobresaliendo por el borde para que su color sea claramente visible. Ese color de muestra indica el tipo de cartas que se pueden usar en el futuro para solventar esa tarea. Las cartas del color adecuado se irán jugando sucesivamente en columna sobre la tarea, dejando ver sus números. Una tarea estará solventada cuando las cartas asignadas sumen el valor de la tarea o más. Por otra parte, las cartas que coloquéis de muestra en los Días 1 y 2 irán formando el mazo del Día Siguiente, así que también influye en vuestras decisiones con qué cartas queréis jugar más adelante.

Ejemplo: Tarea blanca 10, con una muestra roja ya colocada (el valor de esa carta roja de muestra no importa).

Para solventar esta tarea hay que jugar cartas rojas (o amarillas).



LAS CARTAS DE JUEGO

Son las cartas amarillas, azules, rojas y verdes. Las cartas amarillas representan personas de Jugamos Tod@s que ayudarán de todas las maneras a montar y organizar el Festival (pueden valer por cualquier otro color). Las cartas azules, rojas y verdes representan gente y juegos, todo lo necesario para que un Festival sea un éxito. Todas están numeradas del 1 al 20.

COMUNICACIÓN DE GRUPO

No podéis enseñar las cartas de vuestra mano a las demás personas en la partida. No podéis hablar sobre los números y valores de vuestras cartas, pero sí podéis hablar del color de las mismas y si son adecuadas para una tarea u otra, así como en qué tarea queréis jugar. ¡Un Festival es trabajo de equipo! Comunicaos bien, porque si una persona pone una carta en juego sobre la mesa, ya está jugada y no es posible retirarla (*salvo que sea una carta imposible de jugar correctamente*).

PREPARACIÓN

- Colocad las 3 cartas de inauguración en el centro de la mesa por el lado que queráis (a más valor numérico, mayor dificultad). Para la primera partida, probad con los valores menores o sin ☀.
- Colocad la carta de Día 1 junto a las tareas de Inauguración.
- Elegid 1 carta de Fin de fiesta del Festival y qué cara usaréis. Dejadla aparte junto con la carta de Día 3.
- Las cartas de ¡Otro día! son opcionales (*Ver variantes y niveles de dificultad al final de estas reglas*)
- Barajad las 20 cartas de ayuda y dejad su mazo bocabajo.
- Barajad las cartas de tarea y de juego bocabajo (100 cartas en total), formando el mazo de juego del Día Actual. A su lado, colocad la carta de Día 2 (sobre ella se irá formando el mazo del Día Siguiente). Además, dejad sitio para un montón de descartes.
- Repartid 5 cartas del mazo de juego a cada persona en la partida. Si alguien recibe una carta de tarea (blanca), la cambia por otra del mazo hasta que no tenga cartas blancas en la mano, y volved a barajar el mazo con las cartas blancas devueltas.

- Decidid quién coloca una de sus cartas como muestra en cada tarea de inauguración (Tras hacer esto, habrá personas que empiecen a jugar con menos de 5 cartas en la mano).
- Elegid quién quiere empezar a jugar, después cada persona va tomando un turno en sentido horario.



¡NOS JUGAMOS! (Cómo se juega un turno)

Cada turno de juego consta de 2 acciones: **Jugar 1 carta** (Obligatorio)

+ **Robar cartas** (Opcional)

- En tu turno es **obligatorio** que juegues exactamente **1 carta** en alguna tarea. El color de la carta que juegues debe ser del mismo color que la muestra de la tarea. Si no puedes jugar en tu turno, ¡habéis perdido la partida!

- Tras jugar 1 carta, **puedes** robar cartas del mazo de juego hasta que desees. Deberás detenerte si aparece una carta blanca de tarea, o bien alcanzas a tener el límite de cartas en la mano al robar (Ver más adelante).

SOLVENTAR TAREAS EN EL DÍA 1

Si juegas una carta que completa una tarea, igualando o sobrepasando su valor numérico (posiblemente sumando los valores de otras cartas en la misma tarea), has finalizado con éxito la tarea. ¡Enhorabuena!

- Las cartas jugadas para solventar la tarea se retiran bocarriba al mazo de descartar (están fuera de la partida).
- La carta de muestra se coloca bocabajo en el mazo del Día Siguiente.
- La carta de tarea solventada se coloca bocabajo en el mazo del Día Siguiente.
- Si has solventado la tarea justo por su valor exacto, roba como premio 1 carta de ayuda, que dejas bocarriba sobre la mesa delante de ti.



Ejemplo: En su turno, Dirk juega la carta verde 8 en una tarea de valor 6 que tenía muestra verde. Resuelve la tarea, aunque no exacta. La carta verde 8 va al descartar. La carta de muestra y la carta de tarea van al mazo del Día Siguiente (bocabajo).

- Las cartas blancas de tareas especiales (Inauguración, ¡Otro día! y Fin de fiesta, con ilustraciones por ambas caras) nunca van al mazo del Día Siguiente. Durante el Día 1 o el Día 2, cuando una tarea especial se resuelve, se retira del juego o se reserva aparte si otorga algún ☀ extra. Si una tarea especial se resuelve en el Día 3 (*Ver más adelante*) se coloca en la carta de puntuación donde corresponda (según se haya resuelto de forma exacta o no), dejando bocarriba la cara usada (que puede otorgar ☀ extra).

LAS CARTAS DE AYUDA

Cuando en el Día 1 o el Día 2 solventes una tarea de forma exacta, obtienes una carta de ayuda al azar (Si no quedasen más, ya no consigues ninguna). Cuando robes una carta de ayuda, déjala sobre la mesa delante de ti con el texto visible. Puedes usarla en cualquier momento para beneficiar al equipo, incluso en el turno de otras personas. Tú decides cuándo jugarla y a quién ayudar. En el Día 3 ya no se consiguen nuevas cartas de ayuda, pero las que hayáis conseguido antes serán fundamentales. Cada carta tiene un texto propio cuyas normas se imponen a las reglas generales. Si decides jugar una carta de ayuda, ejecuta sus efectos en orden por completo y después descártala, retirándola de la partida.



Ejemplo: La tarea de valor 17 está en juego en el Día 1 con la muestra de color rojo. Ya tiene colocada una carta roja de valor 14 de un turno anterior. Ahora en su turno Bárbara juega una carta amarilla de valor 3, solventando la tarea de forma exacta.

Las cartas usadas (roja 17 y amarilla 3) van al descarte. La carta de muestra y la carta de tarea van al mazo del Día Siguiente (bocabajo). Bárbara podía haber jugado su carta amarilla también en la otra tarea, pero es mejor una resolución exacta porque como premio roba una carta de ayuda.

NUEVA TAREA EN EL DÍA 1

Si robas una carta de tarea (blanca), ya no puedes robar más cartas y tu turno finaliza. Colocad provisionalmente la carta blanca delante de la persona en turno (para recordar por dónde va la partida). Entonces hay que poner en juego la carta de tarea en dos pasos:

- 1) 2 cartas para mañana:** Sacad 2 cartas del mazo de juego y colocadlas bocabajo sobre la tarea sin tapar su valor.

Nota: Es posible que estas cartas deban salir de la mano de alguna persona si alcanza o sobrepasa el límite de cartas - Ver más adelante.

- 2) Muestra:** Debéis decidir que alguien coloque una de las cartas de su mano como muestra para esa tarea. Si en algún momento no es posible, perdéis la partida.

Una vez que se hayan realizado ambos pasos, pasad las 2 cartas bocabajo sin verlas al mazo del Día Siguiente (La carta del Día 1 sirve de recordatorio de esto). Además la nueva tarea, junto con su muestra, se coloca junto al resto de tareas pendientes.

Siempre que se robe alguna carta blanca del mazo de juego por otros efectos, debe ponerse en juego de la misma forma.

Recompensa del jugador



Ejemplo: 1) Stefan roba una carta blanca de tarea de valor 10. Toma 2 cartas del mazo del Día Actual y las coloca encima (bocabajo). Todas las personas del grupo hablan entre sí. Michael dice tener una carta buena para esa tarea, pero necesita que la muestra sea roja. 2) Barbara dice que ella puede colocar la muestra. Saca de su mano una carta roja (su valor es irrelevante) y la coloca como muestra. 3) Después Stefan pasa las dos cartas bocabajo al mazo del Día Siguiente y continúa la partida.

LAS CARTAS AMARILLAS

Estas cartas representan a personas de la asociación Jugamos Tod@s y son comodines de color en el juego. Así, siempre podrás jugar una carta amarilla en cualquier tarea, sin importar qué color de muestra tenga. También es posible colocar una carta amarilla como muestra y en este caso para solventar esa tarea se podrá jugar posteriormente una carta de cualquier color. Una vez jugada una carta de color, las siguientes cartas que se jueguen en esa tarea deben ser de ese mismo color (o amarillas).

En el juego básico las cartas valen del 1 al 20.

Las cartas amarillas del 10 al 19 tienen la cifra 1 de las decenas diferenciada, pero eso solo se tiene en cuenta en variantes avanzadas.



Ejemplo: La carta de tarea 20 tiene una muestra amarilla. Dirk tiene en su mano la carta roja 9 y la carta verde 15. Puede jugar cualquiera de ellas en esa tarea. Tras consultarlo con el resto de personas, decide jugar la carta verde porque Barbara, que le toca turno después, dice que solo tiene cartas verdes en la mano y así podrá jugar alguna e intentar completarla.

LÍMITE DE CARTAS AL ROBAR

Cuando robas en tu turno, el número máximo de cartas en tu mano es de 7. Si ya tienes 7 o más cartas en la mano y hay al menos alguna tarea pendiente sobre la mesa, no puedes robar más y tu turno finaliza.

Pero si no hubiese tareas sobre la mesa, debes seguir robando cartas hasta que aparezca una carta blanca (porque si no, la siguiente persona no tendrá dónde jugar y perderéis la partida). Por este motivo, o por otros efectos de juego, puedes sobrepasar el límite de 7 cartas en la mano.

Si cuando aparece una tarea, alguna persona tiene más de 7 cartas, esa persona deberá elegir y sacar de su mano 1 o las 2 cartas para mañana, e



incluso la muestra, mientras esté por encima del límite. Si al sacar alguna carta se queda sin sobrepasar el límite, ya no estaría obligada a sacar las restantes y se sigue jugando normalmente.

Si hubiera varias personas por encima del límite, pueden decidir quién de ellas saca cada carta.



FIN DEL DÍA 1

Cuando el mazo de juego se agote, automáticamente comienza el Día 2.

1) Barajad bien el mazo del Día Siguiente, que se convierte en el mazo del Día 2. 2) Colocad visible la carta de Día 2 cambiándola por la de Día 1 (que se retira de la partida). 3) Colocad la carta de Día 3 (por su lado sin puntuación) junto al mazo de juego (sobre ella se irá formando de nuevo el mazo del Día Siguiente). ¡Ya podéis continuar la partida en otro día de magnífico Festival!



EN EL DÍA 2

Se juega de forma idéntica al Día 1.

FIN DEL DÍA 2

Cuando se vuelva a agotar el mazo de juego, automáticamente finaliza el Día 2 y comienza el Día 3. Es posible que cuando el mazo del Día 2 se agote quede alguna carta por pasar al mazo del Día Siguiente, pero como ya comienza el último día de Festival (Día 3), no hay día siguiente y no se pasan más cartas.

- 1) Retirad de la partida las cartas de ayuda que no hayáis conseguido.
- 2) Barajad el mazo del Día Siguiente, que se convierte en el mazo de juego del Día Actual (Día 3).
- 3) Retirad la carta de Día 2.
- 4) Colocad la carta del Día 3 (con su dorso de puntuación visible) junto al mazo de juego (allí se irán colocando las tareas solventadas durante el Día 3).

¡Y continuad jugando la partida con un gran día final de Festival!



EN EL DÍA 3

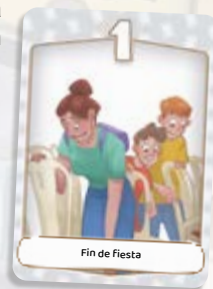
Se juega como en los días anteriores, con estos cambios:

- Cuando aparece una carta de tarea, tenéis que poner una carta de muestra como es habitual, pero en el Día 3 no hay que pasar 2 cartas al mazo del Día Siguiente (que ya no existe).
- Cuando se finaliza una tarea, la muestra se descarta y la carta de tarea se coloca bocarriba junto al lado ☀️ (1 punto) de la carta de puntuación del Día 3 si no se ha resuelto exacta, o bien junto al lado de ☀️☀️ (2 puntos) si se ha solventado exactamente (pero ya no se obtiene carta de ayuda). Las sucesivas cartas de tarea a cada lado irán formando una columna dejando sus valores numéricos visibles.

FIN DEL DÍA 3 Y VICTORIA

Cuando se agote el mazo del Día 3, colocad en juego la carta de tarea de Fin de fiesta que elegisteis en la preparación. Si conseguís solventar todas las tareas en el Día 3, ¡habéis ganado en equipo! Pero si alguien no puede jugar carta en su turno, perdéis la partida, ¡no tendréis final perfecto ni victoria!

Tened en cuenta que en el día 3 os aparecerán las 20 tareas en juego, mientras que en los días 1 y 2 es posible que varias tareas pasen bocabajo del mazo de juego del Día Actual hasta el mazo del Día Siguiente (sin tener que resolverlas). No olvidéis que perderéis la partida si cualquier persona no puede jugar en su turno, así que intentad que vuestras manos de cartas estén repartidas lo más equitativamente posible sobre todo en el Día 3. Hablad, comunicaos, usad las cartas de ayuda para colaborar, ¡y a disfrutar del Festival!



PUNTUACIÓN

Si habéis ganado (o perdido), podéis contabilizar vuestros 🌞 en la partida:

- Las cartas de tarea valen 🌞 o bien 🌞🌞 (según se hicieron exactas o no en el Día 3).
- Las cartas de tarea no realizadas (si habéis perdido la partida) no valen nada.
- Sumad los posibles 🌞 de las cartas de Inauguración, de ¡Otro día!, o de Fin de fiesta, si las habéis resuelto por una cara que otorga esos puntos extra.

¿Cómo lo habéis hecho?

0-19 🌞 : El próximo Festival será mejor...

20-29 🌞 : La gente se lo ha pasado bien jugando.

30-39 🌞 : Todo el mundo quiere volver el año que viene.

40-45 🌞 : ¡El mejor Festival de juegos del Sur de Europa!

46-50 🌞 : Un Festival imprescindible de recuerdos imborrables.

51+ 🌞 : ¡NOS JUGAMOS!



Ejemplo: El equipo ha resuelto todas las tareas y ha agotado el mazo del Día 3, ¡victoria! Han solventado 11 tareas de forma exacta (22 🌞), y entre ellas hay una carta de Fin de fiesta que otorga 1 🌞 extra. Han resuelto 10 tareas sin ser exactas (9 normales y 1 de ¡Otro día!). Además, una de sus cartas de Inauguración también otorga 1 🌞 extra. En total han obtenido: $22+1+10+1=34$ 🌞.

NIVELES DE DIFICULTAD

Podéis enfrentaros a la partida haciéndola un poco más sencilla, o con diferentes retos avanzados. ¡Organizar un Festival siempre es una aventura! Os proponemos añadir estas variantes en vuestra partida de forma progresiva hasta alcanzar el nivel de Festival Internacional de Juegos, o aplicad las que queráis en cada partida:

- **Un poco más fácil:** Podéis hablar sin restricciones sobre vuestras cartas (pero sin enseñarlas). Si se juega una carta a la mesa, no se puede volver atrás.
- **Recursos limitados:** Para una partida más sencilla, aumentad el límite en la mano al robar a 9 cartas. Para una partida con más riesgo, reducidlo a 5 cartas.
- **¡Otro día!** Cuando empiece el Día 2, elegid una carta de tarea de ¡Otro día! y ponedla como tarea pendiente (y debéis ponerle una muestra). Cuando empiece el Día 3, poned en juego la otra carta de ¡Otro día! (Podéis elegir la cara de cada carta hablando en equipo o al azar).
- **Festival atareado:** Al ser solventadas las cartas de tarea en el Día 3, se colocan bocabajo sobre su puntuación correspondiente (no pueden consultarse sus valores).
- **Gran clausura:** Poned en juego todas las cartas de Fin de fiesta (Elegid su cara al principio de la partida).
- **Actos protocolarios:** Jugad con los valores más altos de todas las cartas de Inauguración, ¡Otro día! y Fin de fiesta (más complicadas, pero otorgan 🌞 extra).
- **Festival Internacional de Juegos:** En las Cartas Amarillas del 10 al 19 no se tiene en cuenta la cifra de la decena (1) señalada en amarillo. Así, las cartas amarillas del 10 al 19 valen en realidad de 0 a 9 (Por ejemplo, la carta amarilla 13 solo vale 3 a efectos de juego).

- **Festival bajo la lluvia (¡Difícil!)**: Cuando aparece una carta de tarea (en el Día 1 o el Día 2), al menos 1 de las cartas que van al mazo del Día Siguiente debe siempre salir de la mano de alguna persona y no del mazo de juego (Esto no modifica las reglas sobre el límite de cartas en la mano).

PARTIDA MÁS CORTA

Antes de empezar, podéis retirar del mazo de juego algunas cartas blancas de tarea. Retirad también las 3 cartas de colores y la carta amarilla con el mismo valor (Por ejemplo, retirad 5 conjuntos de cartas para partidas de 3 personas).

PARTIDA A 2 PERSONAS

Se juega la partida normalmente pero con un mazo reducido. Seleccionad 10 cartas blancas y retiradlas de la partida, junto con las cartas de colores y amarillas de la misma numeración. ¡La partida puede ser muy distinta según los valores elegidos! Para una primera partida os aconsejamos jugar con las cartas del 1 al 10 (y retirad por tanto todas las cartas con números del 11 al 20).

Una carta de Fin de fiesta de valor 20 es obligatoria.

Podéis aplicar de forma normal todas las variantes de juego que deseéis.



20 años de juegos no caben en una caja. Vivir y organizar un Festival requiere muchas más tareas, también previas y posteriores, de las que se muestran en este juego, que solo pretende ser una celebración de la mejor fiesta lúdica del mundo. Con agradecimiento a todas las personas que han jugado en Córdoba. ¡Y que viva Jugamos Tod@s!

Con reconocimiento a Bruno Faidutti y Steffen Benndorf por sus creaciones que han contribuido a la idea de este juego de cartas.

Equipo JT@ de pruebas de juego: Sonso, Raúl, Ainhoa, Miriam, Antonio, Cristina F., Carlos, Dani, Terry, Rocío, Minerva, Julio A., Jacob, Tino, Iván, Cristina E., Miranda, José Luis A., Adrián, Julio C., Manuel, Jaime;

y además: Raúl L., Jose, Barea, Elisa, Daysa, Rafa, Marta, Alejandro, Fernando, Mari, Lucas, Pilar, Lucas G., Lucía, Jokin, Benoît, Noe, Alberto, Cristina y Manolo.

Gracias a todas las personas que han contribuido a 20 Festivales de Jugamos Tod@s. ¡Nos jugamos!





Diputación
de Córdoba



Un juego de Jesús Torres Castro con la participación de asociación cultural
Jugamos Tod@s - Ilustraciones: Xisco Javier Romero Cordobés & Jesús Gutiérrez
GRIZZ - Diseño gráfico: Lorena Gestido - Producción: GDM & Jugamos Tod@s