



## DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS



### CARTAS DE PELO

Valor de aguante del pelo y puntos que dará al jugador que lo consiga al final de la partida.

Número de cartas de piojo que aguanta Pualani hasta tener cosquillas.



### CARTAS DE PIOJO

Valor de fuerza del piojo

### REVERSO CARTAS DE PIOJO (DOS TIPOS)

Los números, indican los posibles valores de esa carta. Exceptuando los piojos de valor -1 y 0 que son cartas para engañar al resto de jugadores.



Todas las tribus de piojos tienen las mismas cartas siguiendo esta distribución.



### CARTAS DE COSQUILLEO

Lo que sucede al colocarse la carta.

Tipo de cosquillas: **inaguantables** (con icono de rayo) o **soportables** (con icono de reloj de arena).

## Cómo jugar a Aloha Pioha

### JUGAR UNA CARTA DE PIOJO

Empezando por el jugador inicial y en orden de las agujas del reloj, cada jugador en su turno **debe elegir y jugar** una carta de piojo de su mano. La jugará en uno de los extremos de los pelos de Pualani o en algún pelo en el que ya se encuentre. Un mismo jugador nunca podrá jugar en los dos extremos de un mismo pelo. En cada pelo solo pueden jugar dos tribus (una por cada extremo), así que ¡sé cuidadoso y aprovecha los huecos libres! Puedes elegir jugar tu piojo de una de estas dos maneras:



#### BOCA ABAJO

Juega un piojo boca abajo y descarta **todas las cartas que tengas en la mano menos una, debajo de tu peine** (Para que el resto de jugadores no sepan sus valores). La carta jugada no se podrá volver a consultar.



#### BOCA ARRIBA

Juega un piojo boca arriba, y **no descartes ninguna carta de tu mano**. No hay límite de cartas en la mano. Tras jugar una carta **siempre roba dos cartas** de tu mazo de piojos.



*Jugar boca abajo te obliga a descartar cartas pero te permite esconder tu jugada al resto de jugadores.*

*Jugar boca arriba no te obliga a descartar cartas pero todo el mundo sabrá qué cartas has jugado.*



### PUALANI TIENE COSQUILLAS (SALTAD ESTA PARTE SI ESTÁS JUGANDO SIN COSQUILLOS):

La niña aguanta a los piojos hasta que tiene cosquillas. En el momento en el que un jugador juega el piojo que hace que Pualani tenga cosquillas, éste deberá elegir y colocar (sobre ese pelo) una de las 3 cartas de cosquilleo disponibles. También puede robar una del mazo boca abajo y colocarla sobre el pelo.

Algunos cosquilleos son inaguantables y tienen efecto inmediato (con icono de rayo) y otros son soportables, que tendrán efecto al final de la partida (con icono de reloj). **Una vez colocado el cosquilleo, se podrán seguir jugando piojos en ese pelo a menos que se indique lo contrario.**

Si tras colocar y resolver el cosquilleo hay menos de 3 cartas visibles junto al mazo de cosquilleo, se debe revelar otro cosquilleo.

**Importante:** Si en algún momento se ha olvidado colocar un cosquilleo, el próximo jugador que juegue un piojo en ese pelo, tendrá que colocarlo.



En este pelo Pualani soporta 2 cartas de piojo antes de tener cosquillas. La carta de cosquilleo dice que "El valor de aguante del pelo es el doble". Por lo tanto, ahora el pelo se romperá al superar 14.



Podéis seguir jugando piojos en un pelo con un cosquilleo a menos que éste indique lo contrario.



### Final de la Partida

Cuando el jugador inicial roba sus dos últimas cartas de tribu, **su próximo turno será el último**. Cuando todos los jugadores hayan jugado su último turno se resuelven los pelos.

Habréis jugado 7 cartas de piojo cada uno al terminar.



### ¿CÓMO RESOLVER UN PELO?

- Poned boca arriba todos los piojos.
- Sumad el valor de todos los piojos dispuestos a ambos lados del pelo, teniendo en cuenta el cosquilleo (si hubiera) y comprobad si el pelo se rompe o no.
- Un pelo se rompe cuando la suma de fuerza de todos los piojos es **mayor** al aguante del pelo.

- **Si el pelo NO se rompe:** Gana la tribu que tire más fuerte (suma mayor). Si hubiera empate, gana el pelo el jugador que haya jugado mayor número de cartas en ese pelo.



La tensión que aguanta este pelo antes de romperse es de 14 ya que se ve modificado por el cosquilleo 18. El jugador de la izquierda tira con una fuerza de 7 y el de la derecha con fuerza 6. La suma de ambos es de 13, el pelo **NO** se rompe. El jugador de la izquierda gana el pelo porque está tirando con más fuerza.

- **Si el pelo se rompe:** Gana la tribu que tire más flojo (suma menor). Si hubiera empate, gana el pelo el jugador que haya jugado menor número de cartas en ese pelo.



La tensión que aguanta este pelo antes de romperse es de 6. Ambos jugadores empatan porque tiran con fuerza 4 y el pelo se ROMPE. Ganaría el pelo el jugador de la derecha porque ha jugado menor número de cartas. El jugador de la izquierda ganaría 5 puntos debido al cosquilleo 19.

*Si persiste el empate en un pelo, se descarta y no lo consigue nadie.*



### ¡El jugador con la mejor suma de pelos gana la partida!

Para ello sumad el valor de los pelos conseguidos. En caso de empate los jugadores comparten la victoria o juegan otra partida para determinar el ganador.

### Cosquilleos al Detalle

Los cosquilleos **siempre** se colocarán sobre el pelo donde se han provocado. Sus efectos, si son inaguantables, no siempre se darán en él. Cuando un cosquilleo dice “el primero de cada lado” se refiere a las dos cartas de piojo que están a izquierda y derecha de la carta de pelo.

*Recordad que el 0 es un número par.*



### COSQUILLEOS INAGUANTABLES

- 1. Da la vuelta a todos los piojos de este pelo (x2):** Los piojos jugados en este pelo que estén boca abajo pasan a estar boca arriba y viceversa.
- 2. Mira un piojo oculto de cualquier pelo (x2):** Puedes mirar un piojo oculto de cualquier jugador incluido tú mismo en cualquier pelo.
- 3. Elimina todos los piojos de este pelo menos el primero de cada lado (x1):** Retira del juego las cartas de piojo indicadas.
- 4. Cada jugador mueve uno de sus piojos de este pelo a otro (x1):** Cada jugador con presencia en este pelo deberá mover uno de sus piojos siempre que le sea posible.
- 5. No se pueden poner más piojos en este pelo. (x1)**
- 6. Elimina todos los piojos de otro pelo menos el primero de cada lado (x1):** El jugador que coloca el cosquilleo retira del juego las cartas de piojo de otro pelo.
- 7. Cambia este pelo por uno que no esté en juego (x1):** El jugador que coloca el cosquilleo elige un pelo y lo cambia por el que está en juego. El cosquilleo se mantiene en este nuevo pelo.



**8. Elimina algún cosquilleo disponible o anula uno ya aplicado (x1):** Retira uno de los 3 cosquilleos disponibles y revela otro en su lugar. Si anulas uno de los aplicados, dale la vuelta y no lo tengas en cuenta.

**9. Elimina un piojo de cualquier pelo menos el primero de cada lado (x2):** Nunca se podrá eliminar el primer piojo de cada lado.

### COSQUILLEOS SOPORTABLES

**10. Todos los piojos de número impar valen 1 menos (x1):** Por ejemplo un 1 pasa a valer 0, un -1 pasa a -2, etc.

**11. Todos los piojos valen exactamente 1 (x1).**

**12. Todos los piojos de número par valen exactamente -1 (x2):** Las cartas de valor 0, 2 y 4 pasan a valer -1.

**13. Todos los piojos de número par valen exactamente 1 (x1):** Las cartas de valor 0, 2 y 4 pasan a valer 1.

**14. Los piojos de valor 3 valen exactamente 0 (x1):** las cartas de valor 3 pasan a valer 0.

**15. Los piojos de valor 2 valen exactamente 0 (x1):** las cartas de valor 2 pasan a valer 0.

**16. Los piojos de valor 4 y 5 valen exactamente 1 (x2).**

**17. El valor de aguante del pelo es la mitad (x1):** Se redondeará hacia abajo el valor de aguante. No afecta a los puntos que otorga el pelo.

**18. El valor de aguante del pelo es el doble (x1):** No afecta a los puntos que otorga el pelo.

**19. El perdedor de este pelo gana 5 puntos (x1):** Al final de la partida el jugador que no obtenga este pelo sumará 5 puntos a su puntuación final.

### Variantes

#### ALOHA PIOHA POR RONDAS:

Antes de comenzar decidid el número de rondas que vais a jugar.

Una ronda será igual que una partida a Aloha Pioha de manera normal.

Guardad los pelos conseguidos en cada ronda y sumad los puntos al finalizar todas las rondas.

#### ALOHA PIOHA A LO LOCO:

En la preparación formad la pila de cosquilleos, pero no descubráis ninguno. Cuando tengáis que aplicar un cosquilleo sobre un pelo lo cogeréis de la pila directamente. Según su intensidad se aplicará al instante o al final de la partida. El resto de reglas no cambian.

### **ALOHA PIOHA CON NIÑOS:**

Para jugar con niños, retirad del juego las cartas de cosquileo, no jugaréis con ellas. Al inicio de cada turno robad de vuestra tribu dos cartas de piojo. Elegid uno de los dos piojos y jugadlo boca arriba o boca abajo, pero siempre descartad el otro bajo el peine. Seguid jugando de esta manera hasta que todos agotéis vuestras cartas de tribu (jugaréis 7 piojos cada uno). Resolved los pelos de la manera habitual, contad los puntos y aplaudid al vencedor.

### **ALOHA PIOHA PARA PIOJOS SOLITARIOS:**

Prepara una partida para dos jugadores, pero no coloques ningún cosquileo boca arriba, saldrán al azar. Elige una de las dos tribus de piojo para ti, la otra será para el jugador fantasma, **Grunchie**.

Como en el modo normal de juego, comienzas robando dos cartas de piojo, jugarás una de ellas sobre alguno de los pelos (boca arriba). Tras jugar un piojo, siempre descartarás el otro. Ahora, es el turno de Grunchie. Roba dos de sus cartas boca abajo y elige una de ellas, sin mirar su valor real. Juégala sobre uno de los pelos boca abajo, la otra se descarta. Sigue jugando de esta manera hasta agotar tus cartas de tribu y las de Grunchie (jugaréis 7 piojos cada uno). Al final de la partida Grunchie debe haber jugado al menos una carta de piojo en cada pelo. Las cartas de cosquileo se colocarán de la manera habitual aunque se robarán directamente del mazo. Si aparece un cosquileo inaguantable, aplícalo. Si tienes que tomar una decisión por Grunchie tómalala a tu favor. Tras jugar todas las cartas, se harán efectivos los cosquileos soportables, se resolverán los pelos y se contarán los puntos. **¿Habrás conseguido ganar a Grunchie?**

### **LA RASTA Y CARTAS PERSONALIZABLES:**

Esta edición incluye la expansión opcional La Rasta y tres cartas personalizables en blanco (dos de cosquileo y una de pelo).

### **ESTE JUEGO ESTÁ DEDICADO A...**

Nuestras familias y amigos por aguantarnos en esta aventura. A Paula por ser fuente de inspiración y a Paco por hacerla real, tú eres un tercio de este juego. A todos nuestros tester en especial a Gurney y a aquellos que jugaron a romper pelos de 45 a ciegas (Javi, Patri, Vilvoh, Teresa y Rubén). A Mike y Chemo por dejar campar a los piojos a sus anchas en sus tiendas. A todos los apfóbicos y al club Da2 por acogernos siempre. ¡Ah! Y a Grunchie por recordarnos que además de jugar hay que comer y dormir.

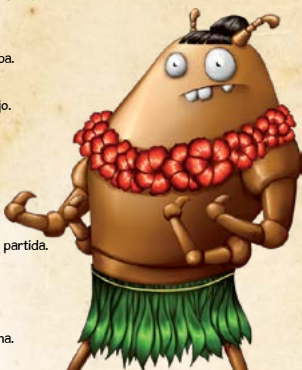


## LOGROS



¡MARCA LOS LOGROS CONSEGUIDOS!

- PELUQUERO**  
Has roto todos los pelos en los que estabas.
- HIPPY**  
Has ganado sin romper ningún pelo.
- POCAS LUCES**  
Has jugado un piojo con valor -1 o un piojo con valor 0 boca arriba en una partida.
- MENOS LUCES TODAVÍA**  
Has jugado un piojo con valor -1 y otro con valor 0 boca arriba en la misma partida.
- POLI BUENO**  
Has jugado todas tus cartas boca arriba.
- POLI MALO**  
Has jugado todas tus cartas boca abajo.
- LENDERA**  
Has eliminado 1 piojo de la partida.
- CAPITÁN VINAGRE**  
Has eliminado 3 piojos de la partida.
- SUGESTIONABLE**  
No te has tocado la cabeza en toda la partida.
- EL PELUCAS**  
Has regalado 1 copia de Aloha Pioha.
- RASCA Y PICA**  
Tienes las dos ediciones de Aloha Pioha.



## créditos

**Autores:** Israel Cendrero y Sheila Santos.

**Ilustración y diseño gráfico:** Paco Dana.

**Desarrollo y reglas:** Sheila Santos, Israel Cendrero y Sergio Vaquero.

**Edición:** Nancy Yao y Sergio Vaquero.



WWW.EDICIONESPRIMIGENIO.COM