

REGLAMENTO ALEBRIJES

3-6 20' 8+

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenidos y bienvenidas al mágico mundo de los Alebrijes!

En este juego de bazas te adentrarás en un universo lleno de color y fantasía, donde tu objetivo será evitar acumular puntos negativos. Juega astutamente tu mano de cartas, aprovecha sus efectos y usa en los momentos oportunos los comodines para alcanzar la victoria en este increíble juego de cartas.

COMPONENTES

60 cartas de Alebrije de
4 colores distintos con
valores entre 1 y 5

Roedores
(azul 🐹)



Aves
(verde 🦉)



Felinos
(rosa 🐈)



Cánidos
(naranja 🐕)



20 cartas de Alebrije comodín
(multicolor 🌈) con valores
entre 1 a 5



6 cartas
de ayuda



1 marcador
inicial



1 libreta
de puntuación



1 lápiz

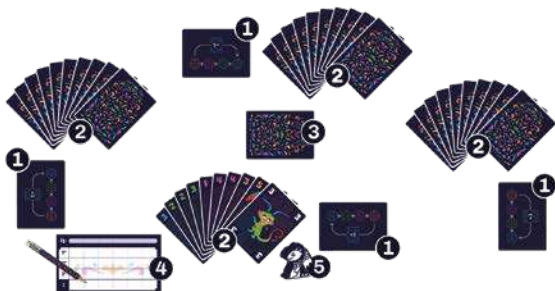


OBJETIVO DEL JUEGO

Optimiza tu mano e intenta jugar todas tus cartas antes que el resto. Al final de cada ronda, las cartas que no hayas jugado te otorgarán puntos negativos. La partida termina al final de la tercera ronda y gana la persona que haya acumulado menos puntos negativos en total.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1 Reparte a cada persona una carta de ayuda. Devuelve el resto a la caja.
- 2 Baraja las cartas de Alebrije y reparte **10 a cada persona**.
NOTA: En partidas a **5 o 6 personas**, reparte solo **8 cartas**.
- 3 Forma un mazo de robo con el resto y colócalo en el centro de la mesa. En este momento cada persona **puede modificar** su mano de cartas, cambiando un máximo de **2 cartas** de su mano y tomando la misma cantidad del mazo de robo. Coloca las cartas cambiadas boca arriba junto al mazo, formando una pila de descarte.
- 4 Deja la libreta de puntuación y el lápiz a un lado de la mesa.
- 5 La última persona que haya soñado con animales espirituales tomará el marcador inicial y dará inicio a la primera baza.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Alebrijes es un juego de bazas que se divide en 3 rondas, y en cada ronda se juegan varias bazas. En cada baza, la persona que tiene el marcador inicial empieza jugando una o varias cartas iguales.

A continuación, en sentido horario, cada persona en su turno puede superar la combinación anterior o pasar.

Cuando todas las personas hayan jugado **un turno**, quien haya jugado la mejor combinación gana la baza, toma el marcador inicial y comienza la siguiente.

Las bazas se juegan de forma consecutiva hasta que una persona se queda sin cartas; en ese momento, la ronda termina.

■ COMENZAR UNA BAZA

Quien tenga el marcador inicial debe jugar una o varias cartas de su mano. Para jugar varias cartas, estas deben ser iguales, es decir, del **mismo color y número**. También puedes incluir Alebrijes comodín 🎨 del número jugado, que **adoptan el color** que elijas.

Si alguna de las cartas jugadas tiene el icono de **Ollin** ⚡, podrás activar su efecto inmediatamente (ver página 7).

NOTA: Si juegas únicamente cartas de Alebrije comodín, **debes** indicar al resto de qué **color** son.

EJEMPLO: Ana decide jugar un 3 🌊 y un 3 🎨, por lo que ha jugado un par de «3» 🌊.



El resto de personas, en sentido horario, tendrán un turno para **superar la combinación anterior o pasar**.



■ SUPERAR LA COMBINACIÓN ANTERIOR

Para superar una combinación debes jugar la **misma cantidad de cartas** ya sean del **mismo color con un número mayor**, o de cualquier número del **siguiente color** en la **cadena de valor**:



IMPORTANTE: No puedes saltarte un color en la cadena de valor.

EJEMPLO: Adrián debe superar lo jugado por Ana, por lo que podría jugar un par de «4» o «5» (🌀), o cualquier par (🌀). Decide jugar un par de «4» (🌀).



Si quieres superar una combinación de (🌀), debes jugar cartas (🌀) con un número mayor o jugar **una carta más** (🌀), reiniciando la cadena de valor.

EJEMPLO: Cris ha jugado un par de «5» (🌀), por lo que Gema se ve obligada a jugar una combinación de tres cartas (🌀) o pasar. Decide jugar un trío de «4» (🌀).



■ PASAR

Si eliges **pasar**, ya sea porque no puedes superar la baza anterior o porque decides no jugar, **puedes cambiar** hasta **dos** cartas de tu mano. Para ello, descarta las cartas que quieras y roba del mazo la misma cantidad.

NOTA: Si el **mazo de robo** se agota, no se renueva. A partir de ese momento, si pasas ya **no podrás** descartar ni robar cartas.



EJEMPLO: Ana no puede superar la combinación actual, por lo que tiene que **pasar**. Decide descartar 1 carta de su mano, por lo que roba la primera carta del mazo.



Cuando todo el mundo haya jugado su turno (jugar cartas o pasar), se acaba la baza. La persona que haya jugado la mejor combinación **gana la baza** y toma el marcador inicial para la siguiente baza. Coloca todas las cartas jugadas en la pila de descarte.

EJEMPLO: Ana inicia la baza jugando un par de «4» 🍀. Adrián juega un par de «2» 🍀. Cris no puede superar esa combinación, por lo que pasa y descarta dos cartas de su mano para robar dos del mazo. Gema juega un trío de «1» 🍀. La baza termina, las cartas jugadas se descartan y Gema, que fue quien jugó la mejor combinación, toma el marcador inicial y comienza la siguiente baza.



■ FIN DE UNA RONDA

Cuando alguien juegue la última carta de su mano, la baza y la ronda se acaban **inmediatamente**. En ese momento, el resto debe contar sus puntos negativos según las cartas que le hayan quedado en la mano, y luego anotarlos en la libreta de puntuación.

■ PUNTUACIÓN

Para calcular la puntuación, debes contar únicamente la carta de **mayor valor de cada color**, que te otorga puntos según su número.

NOTA:

- Los **Alebrijes**  cuentan como un **color independiente**.
- Si tienes **dos o más cartas con el valor** más alto de un mismo color, ese valor solo se cuenta una vez.

EJEMPLO: Ana ha jugado su última carta, por lo que la ronda finaliza inmediatamente. Ana puntúa «0» y el resto tiene que calcular sus puntos negativos.



Adrián se ha quedado con un 2 , 2 y 5 , por lo que obtiene 7 puntos ($2 + 5 = 7$).



Cris se ha quedado con un 2, 5 y 5 , por lo que obtiene 5 puntos.



Gema se ha quedado con un 3  y un 3 , por lo que obtiene 6 puntos ($3 + 3 = 6$).



■ COMIENZO DE UNA NUEVA RONDA

Baraja todas las cartas y reparte 10 a cada persona (8 para partidas a 5 o 6 personas). La persona con peor puntuación toma el marcador inicial y comienza la baza. Si hay empate, empieza la persona más cercana a quien tenía el marcador inicial en la última baza, siguiendo el orden de turno.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina tras la tercera ronda. Gana quien tenga menos puntos negativos. En caso de empate, gana quien haya ganado más rondas (quien tenga más «0» en la libreta de puntuación). Si el empate continúa, se comparte la victoria.



EFFECTOS DE OLLIN

Algunas cartas tienen el icono de **Ollin** ☄, cuando las juegas **puedes** activar un efecto especial. **Estos son opcionales**. El efecto que se activa depende del número de cartas que juegues en ese momento:



Una carta con ☄, el resto debe robar una carta del mazo de robo, siguiendo el orden de turno.



Dos cartas, y al menos una con ☄, debes elegir **una**:

- El resto roba una carta del mazo de robo.
- Descarta una carta de tu mano. Si descartas tu última carta, la ronda finaliza inmediatamente.

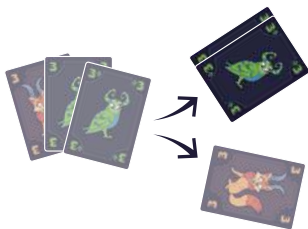


Tres cartas o más y al menos una con ☄, no se activa ningún efecto.

NOTA:

- Si el mazo de robo se ha agotado, el efecto de «robar» no se activa.
- Si juegas las últimas cartas de tu mano y entre ellas hay cartas con ☄, sus efectos **no se activan**, ya que la ronda finaliza inmediatamente.

EJEMPLO: Gema juega un par de «3» 🎲 y una de las cartas tiene ☄, activa el efecto y elige descartar la última carta de su mano. Como se ha quedado sin cartas, la ronda termina inmediatamente.



○ HISTORIA DEL «OLLIN» ☄ ○

El símbolo ☄ representa el movimiento y la transformación en la cosmovisión náhuatl. Es un concepto muy importante para la cultura de los pueblos originarios mesoamericanos, que entienden el universo como un espacio en constante transformación y cambio.

○ HISTORIA DE LOS ALEBRIJES ○

Los Alebrijes son criaturas fantásticas y coloridas que suelen combinar elementos de varios animales, reales o imaginarios, en un solo ser. Su historia se remonta a 1936, cuando Pedro Linares López, un cartonero originario de la Ciudad de México, enfermó gravemente y tuvo un sueño donde se le aparecieron estos seres fantásticos. Hoy en día, son parte del patrimonio inmaterial y un motivo recurrente del arte mexicano.

❖ VARIANTE AVANZADA ❖

La partida sigue las mismas reglas de siempre, con una excepción:

La baza **no termina automáticamente** después de que todo el mundo haya jugado un único turno, se van a jugar **varios turnos** hasta que todas las personas decidan pasar. Cada vez que juegues, debes superar la combinación anterior según las reglas habituales.

Si decides pasar, ya **no podrás** jugar más cartas en esa baza. La baza termina cuando todas las personas han pasado, y quien haya jugado la mejor combinación gana la baza y toma el marcador inicial.

Colocad todas las cartas jugadas en el descarte y comenzad una nueva baza.

❖ CRÉDITOS ❖



EDICIÓN ORIGINAL

Joel Escalante y Rafael Escalante, **diseño del juego**

Gaby Zermeño, **ilustración**

José Manuel Álvarez y Simón Weinstein, **edición y desarrollo**

Paulina Vasconcelo, **diseño gráfico**

José Manuel Álvarez y Simón Weinstein, **redacción del reglamento**

En memoria de Axel, que ahora viaja libre por el mundo.



EDICIÓN ESPAÑOLA

Paola Prieto, **maquetación**

Llubí y Sergio Pérez, **revisión**

Alexis Cavallé, **dirección editorial**

© 2026 TRANJIS GAMES (ES-B87478038)

Calle Clavo 14, 28522, Rivas Vaciamadrid, Madrid, España.

info@tranjisgames.com

