

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando solo queda una o ninguna carta en el Mazo, la partida finaliza. Cuenta cuantas cartas tienes delante de ti. **Quien tenga más ganará la partida.**

¿LO SABÍAS?

En el 11,73% de los casos, quien dice 0 deja su dedo encima de la carta, o quien dice el número máximo levanta su dedo.

EFFECTOS DE LAS CARTAS DE BOTÓN

EL BOTÓN ROJO ALIAS EL BOTÓN



Si la cantidad es 🟡 correcta, quien ha activado la ronda gana la carta y la coloca encima de su pila de cartas ganadas, con el lado del número boca arriba. Además, si el número visible de la carta superior del Mazo es el mismo que el número que ha dicho, ¡también gana esa carta!

EL LADRÓN ALIAS EL BOTÓN ACHUCHABLE



Si la cantidad es 🟡 correcta, quien ha activado la ronda gana la carta y la coloca encima de su pila de cartas ganadas, con el lado del número boca arriba. Además, si el número visible de la carta superior de la pila de cartas ganadas de otro participante/s es el mismo que el número que ha dicho, ¡también gana esa/s carta/s!

EL GEMELO ALIAS EL BOTÓN SUAVESITO



Cuando gires el Botón "Gemelo" al inicio de una ronda, coloca una segunda carta del Mazo a su lado, con la cara del número boca arriba.

Cada participante coloca un índice encima de cada carta. Si la cantidad es 🟡 correcta para cualquiera de las cartas, quien ha activado la ronda gana ambas cartas.

EL CONCEPTO ESENCIAL

La "instantaneidad" es extremadamente importante. Sois libres, como grupo, para juzgar los errores que puedan ocurrir y decidir si una ronda se debe anular o validar.

UN PEQUEÑO CONSEJO: *un poco de malicia no hace daño...*

ONE FINGER!

RESUMEN DEL JUEGO

En **One Finger!** deberás intentar anticipar la reacción de los otros participantes y ganar el máximo de cartas posibles... ¡con un solo dedo!

Un juego de Florian SIRIEIX y Benoit TURPIN, ilustrado por Mohamed CHAHIN

PREPARACIÓN

- Baraja todas las cartas de **Botón**.
- Forma el mazo de cartas de **Botón** en el centro de la mesa, con el lado que contiene un número boca arriba.
- Coloca una carta de **Botón** del mazo delante de cada participante, con la cara del número boca arriba. Asimismo, deja la carta de ayuda al alcance de quien la pueda necesitar.
- Quien se haya mirado el dedo más recientemente, activará la primera ronda.



SIGNIFICA
EL NÚMERO
MÁXIMO DE
DEDOS EN JUEGO

RONDA DE JUEGO

Gira la carta superior del Mazo y déjala a su lado, con la cara del Botón boca arriba (el reverso de la cara del número).



Cada participante pone un dedo índice sobre la carta de **Botón**.



En una **partida a 2**, cada participante pone sus dos dedos índice sobre la carta.



Quien active la ronda dirá un número entre 0 y la cantidad de dedos que haya encima de la carta. En una partida a 4, debería haber 4 dedos. Así que dirá un número entre 0 y 4. ¿Lo pillas?



INSTANTÁNEAMENTE, ni antes, ni después, **EN EL MISMO INSTANTE EN QUE SE DIGA EL NÚMERO, cada participante, incluido quien ha dicho el número, debe elegir:**

- levantar su dedo de la carta.
- dejar su dedo sobre la carta. (En una partida a 2, debes tomar esta decisión para cada uno de tus dedos. Por ejemplo, puedes dejar uno y levantar el otro o dejar los dos).



¡Comprueba si la cantidad es correcta o incorrecta! (ver a continuación) Después aplica el efecto de la carta de **Botón** si fuera necesario.



¿LO SABÍAS?

Tu índice es el dedo que está más cerca de tu pulgar.



CANTIDAD CORRECTA

Si el total de dedos que se han dejado sobre la carta coincide con el número que se ha dicho, entonces se aplica el efecto de la carta de **Botón**.

Luego empieza una nueva ronda, girando la carta superior del mazo y el siguiente participante (en sentido horario) será quien la activará.



CANTIDAD INCORRECTA

Si el total de dedos que se han dejado sobre la carta no coincide con el número que se ha dicho, no se aplica el efecto de la carta de **Botón**, la carta se queda dónde está y cada participante vuelve a poner su dedo sobre ella.

Luego empieza una nueva ronda que activará el siguiente participante (en sentido horario).