

# FÓRMULA PERFECTA

Hoy hay clase de Química y hay que conseguir la ¡Fórmula Perfecta! ¿Serás capaz de elaborar las mejores combinaciones?



## Preparación de la partida:

Se forman dos mazos de cartas agrupándolas por el color del dorso: una pila con las de color gris (frascos) y otra con las de color verde (números). Se ponen visibles y al alcance de todos los jugadores los marcadores de puntuación, se barajan los mazos y se decide quién es el jugador inicial.



Mazo colores



Mazo números

## Objetivo del juego:

Conseguir el mayor número de puntos al finalizar la partida. Los puntos se consiguen haciendo distintas combinaciones en “la probeta” de cada jugador (ver apartado *Puntuar*). La probeta es el conjunto de cartas que cada jugador tiene en su zona de juego y sólo se podrá crear una probeta por jugador al mismo tiempo.

## Cómo jugar:

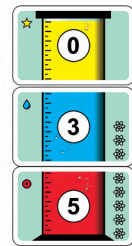
Comienza el jugador que conozca mayor número de elementos químicos o en su defecto el de menor edad. Cada jugador inicia el turno robando una carta de uno de los dos mazos (si sólo queda un mazo es obligado robar de éste). Cuando termine su turno, comenzará el turno del jugador de su izquierda. Con la carta robada puede hacer lo siguiente:

- Si es una **carta especial** se ejecuta inmediatamente (ver *Cartas especiales*)
- Si es una **carta de líquido** debe apilarla de manera correcta en su probeta y comprobar si ha conseguido una “Fórmula Perfecta” para puntuar.

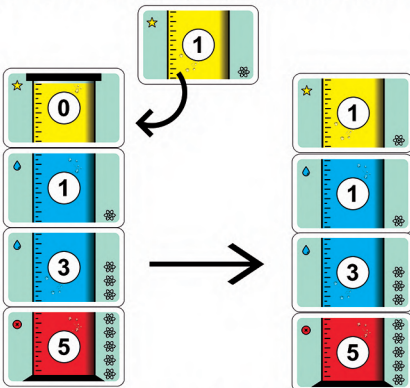
Siempre que se crea una “Fórmula Perfecta” todas las cartas que tiene en juego dicho jugador se descartan. Si se agotan los dos mazos de cartas, se barajan los descartes para crear de nuevo los dos mazos de robo para continuar la partida.

## Cómo apilar una carta de forma correcta

Cada jugador podrá crear una probeta con un máximo de 4 cartas. Los líquidos **siempre se ordenarán** según su densidad (número) de mayor (5) a menor densidad (0) ocupando los menos densos (números menores) la parte de arriba de la probeta.



Ejemplo de probeta con 3 cartas

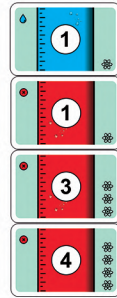


Si un jugador ya tiene 4 cartas en su probeta puede descartar la nueva carta robada o intercambiarla con una carta de líquido que tenga en su zona de juego si comparten el mismo color (mismo tipo) o el mismo número (misma densidad). La carta cambiada se descarta.

Se ha robado la carta “1 Amarillo” y se ha cambiado por el “0 Amarillo” (mismo color) obteniendo una “Fórmula Perfecta” de valor 10.

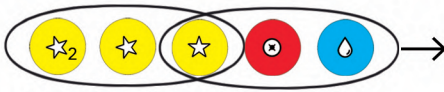
### Puntuar:

- Si se colocan **3 cartas consecutivas del mismo color** se consigue un marcador de 1 punto de ese color. Si no hay de ese tipo se puede coger un marcador de otro color de 1 punto. Si no existe ninguno de 1 punto no se puntuará.
- Si se colocan **3 cartas consecutivas con el mismo número** se consigue un marcador de 1 punto de cualquier color. Si no hay de 1 punto no se puntuará.
- Si la **suma de las cartas (densidades) es justamente 10** se obtiene un marcador de 2 puntos de cualquier color. Si no hubiese se obtendrá un marcador de 1 punto de cualquier tipo.




Se consigue 1 punto rojo

Si al finalizar la partida se obtienen 3 marcadores del mismo color se consigue 1 punto extra. Por cada trío de marcadores de distinto color también se obtendrá 1 punto extra.



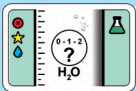
Ganaría 2 puntos extras, 1 por repetición de color y 1 por trío de colores. En total obtendría 8 puntos:  $6 + 2$

### Cartas especiales:

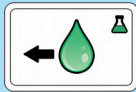
Son las cartas que presentan el icono de un matraz: 



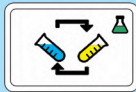
**Disolvente:** el jugador debe descartar una de las cartas que tiene en juego.



**Agua:** se añade a la probeta usándose como comodín, es decir, sirve como cualquier color o como densidades de valor 0, 1 ó 2.



**Goteo:** todos los jugadores deben pasar la carta con menor densidad de su probeta (la que está más arriba) al jugador de la izquierda.



**Cambio de fórmula:** se ha de cambiar la probeta por la de otro jugador, es decir, se cambian todas las cartas con otro jugador.



**Imán:** debe robar una carta de otro jugador e incorporarla a su probeta. Si ya se tienen 4 cartas en la probeta puede intercambiarla con una de las que tenga en juego o descartarla.

### Fin de la partida:

La partida finaliza cuando no quedan marcadores de puntuación. El jugador que tenga más puntos será el ganador.

Aplicaciones didácticas →



[www.class-games.com](http://www.class-games.com)

Autor del juego: Manu Sánchez Montero

Ilustración Portada: Pedro Verdún Cantalejo