



Rules of Play			Contents
Ages 6+	Players 2 to 6	Playing Time About 12 mins	60 cards (5 each of 12 different characters)

Object

Get rid of all the cards in your hand and be the first player to yell, "Wig Out!" The player with the lowest score wins.

Set Up

Get a paper and pencil handy for score keeping. Choose a player to be the dealer. The dealer shuffles the deck and deals cards face down to players accordingly:

- 2-4 players – 7 cards
- 5-6 players – 5 cards

Players may look at and organize their cards. Stack the unused cards face down in the middle of the playing area. Turn over the top two cards and place them face up on opposite sides of the deck. (If they are the same image, stack one on top of the other.)

Game Play

Wig Out is a race that is played out over five rounds. There are no taking turns during the rounds. All players simultaneously draw and play cards as fast as they can until someone plays all his or her cards and yells, "Wig Out!"

When everyone is ready, the dealer says, "GO!" At this point, each player may do one of three things:

1) Start a new pile by playing two or more matching cards from your hand face up in the middle of the playing area.



2) Lay a single card from your hand face up on any pile that it matches.

3) If you can't play cards, you must draw cards from the center deck and add them to your hand until you can make a match.



Ending a Round

As soon as you are out of cards, shout "Wig Out!" This immediately stops the round. All players left with cards in their hands collect one point per card. (Be sure to write down your score.) The player to the left of the last dealer collects, shuffles and deals cards for the next round.

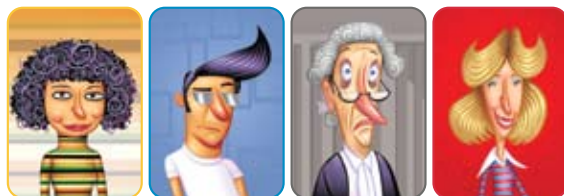
End of the Game

At the end of the fifth round, all players count up their scores. Whoever has the lowest score wins. (For a longer game, choose a higher number of rounds to play before starting.)

Note: On the rare chance that all players end up holding one card that can't be matched, the round ends in a tie. No points are scored and all cards are collected to start a new round.



Alfred Beatrice Stevie Monique



Faye Sully Ludwig Suzie



Omar Eve Ray Ray Ashley

Game by: Forrest-Pruzan Creative
Illustrations by: Dean MacAdam

GAMEWRIGHT® | Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
tel: 617-924-8006 | fax: 617-969-1758
e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com
©2004 Gamewright, a trademark of Ceaco
All worldwide rights reserved.



Un Juego Cartas
y Melenas

Reglas de Juego			Contenido 60 cartas (5 de cada una de 12 imágenes)
Edades	Jugadores	Tiempo de Juego	
6+	De 2 a 6	12 minutos	

Objetivo

Ser el primer jugador en descartar sus cartas y gritar "¡Despelucándose!" El jugador con el puntaje más bajo ganara.

Preparación

Tener papel y lápiz a la mano para la puntuación. Escoja un jugador que será el distribuidor. El distribuidor debe barajar el naipe y repartir las cartas bocabajo a los jugadores de la siguiente manera:

2-4 jugadores – 7 cartas

5-6 jugadores – 5 cartas

Los jugadores pueden mirar y organizar sus cartas. Amontone, bocabajo, las cartas sin usar en el centro del área de juego. De vuelta a las primeras dos cartas del montón y póngalas a lados opuestos del naipe. (Si tienen la misma imagen, ponga una encima de la otra.)

Como Jugar

Despelucándose es una carreta a cinco rondas. No hay necesidad de tomar turnos al jugar. Simultáneamente, todos los jugadores tomaran cartas y las jugaran tan rápido como puedan, hasta que alguien grite "¡Despelucándose!" Cuando todos estén listos, el distribuidor gritara "¡Ya!" Cada jugador puede tomar una de las siguientes acciones:

1) Empiece un montón nuevo al jugar dos o más cartas de su mano (bocarrriba) que hagan par.



2) Ponga una sola carta de su mano sobre un montón con el cual haga par.

3) Si no puede jugar alguna carta, debe tomar cartas del naipe hasta que encuentre una con la que pueda hacer un par.



Terminando la Ronda

Tan pronto se quede sin cartas, grite "¡Despelucándose!" Esto terminara la ronda de inmediato. Todos los jugadores que todavía tengan cartas en su mano reciben un punto por carta. (Asegúrese de anotar la puntuación.) El jugador a la izquierda de quien repartió las cartas, recoge las cartas, baraja y reparte la siguiente ronda.

Terminando el Juego

Al final de la quinta ronda, todos los jugadores deberán sumar el puntaje acumulado. Quien tenga el puntaje más bajo ganara. (Para un juego más largo, escoja un número más alto de rondas a jugar.)

Nota: En la rara ocasión que todos los jugadores terminen con una carta en la mano que no pueden jugar, la ronda terminada en un empate. Nadie ganara puntos y todas las cartas se deben recoger para empezar una nueva ronda.



Alfred



Beatrice



Stevie



Monique



Faye



Sully



Ludwig



Suzie



Omar



Eve



Ray Ray



Ashley

Juego de Forrest-Prusan Creative
Ilustraciones de Dean MacAdam



GAMERIGHT®

Juegos para los infinitamente imaginativos®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758
Correo electrónico: jester@gameright.com
www.gameright.com
©2008 Gameright, a trademark of Ceaco
Todos los derechos reservados.