

El Juego de Cartas

Reglas del juego

Versión 27.28

Consejo de juego

AHRBOL es más divertido cuando no te tomas las reglas demasiado al pie de la letra.

Si tiene sentido, cuenta.

La velocidad y la diversión importan más que la perfección.

Guía de inicio rápido (Juego ABC)

Esta es la forma más rápida de empezar a jugar a AHRBOL y aprender mientras juegas. Empieza de inmediato siguiendo estos pasos.



Preparación

- Usa el dado de letras
- No uses el reloj de arena
- El jugador de mayor edad se convierte en el primer Líder de la Ronda
- El Líder de la Ronda también participa siempre en el juego
- Coloca 30 cartas boca arriba en una cuadrícula de 6 × 5 → esta es la zona de juego
- Coloca las cartas restantes boca abajo en un mazo de robo

Objetivo

Sé el primer jugador en encontrar algo en la zona de juego que empiece por una de las cuatro letras mostradas en el dado de letras. Puede ser cualquier cosa claramente reconocible en la zona de juego, como un animal, un objeto o una persona. Una letra visible en una carta de la zona de juego también cuenta como respuesta.

Cómo se juega

- El Líder de la Ronda lanza el dado de letras
- Todos los jugadores juegan al mismo tiempo, incluido el Líder de la Ronda
- Busca algo en la zona de juego que empiece por una de las cuatro letras

Ejemplo

¿El dado de letras muestra **A, G, M** y **T**?
→ Encuentra algo que empiece por **A, G, M** o **T**

¿Has encontrado algo?

Grita ***«¡AHRBOL!»*** lo más rápido posible.

- Si varios jugadores gritan al mismo tiempo, solo puede responder el jugador que gritó primero

- Ese jugador lo señala y lo nombra

¿La respuesta es correcta?

Los demás jugadores deciden juntos.

- En caso de duda → habladlo entre todos
- Si no hay acuerdo → decide el Líder de la Ronda

Si quien ha dado la respuesta es el Líder de la Ronda, solo deciden los demás jugadores.

Respuesta incorrecta

- Ese jugador queda eliminado durante el resto de la ronda
- Los demás jugadores continúan inmediatamente
- El siguiente jugador que grite ***«¡AHRBOL!»*** puede responder

Si todos los jugadores quedan eliminados

Si todos los jugadores quedan eliminados antes de que alguien consiga un punto:

- no se concede ningún punto
- todos los jugadores vuelven a participar en una nueva ronda
- el Líder de la Ronda actual sigue siendo Líder de la Ronda
- la zona de juego permanece sin cambios
- el Líder de la Ronda vuelve a lanzar el dado de letras y empieza una nueva ronda

Respuesta correcta

- Coge la carta
- Consigues 1 punto
- Te conviertes en el nuevo Líder de la Ronda

Si nadie encuentra nada

El Líder de la Ronda vuelve a lanzar el dado de letras.

Siguiente turno

- Rellena inmediatamente el espacio vacío con la carta superior del mazo de robo
- Siempre debe haber 30 cartas en la zona de juego
- Empieza de inmediato el siguiente turno

Victoria

El primer jugador que consiga 5 puntos gana la partida.

Componentes

- Reglas del juego
- 96 cartas de juego divididas en 6 colores:

(El color del borde de la carta indica su color.)

blanco
verde
amarillo
azul
morado
rojo



- 1 dado de letras de seis caras (D6), con cuatro letras en cada cara
- 1 reloj de arena (30 segundos)





Preparación general

- El jugador de mayor edad se convierte en el primer Líder de la Ronda
- El Líder de la Ronda también participa siempre en el juego
- Elige una de las cinco variantes de juego o juega a la Olimpiada AHRBOL

Definiciones generales del juego

Ronda

Una ronda termina cuando:

- un jugador consigue un punto, o
- se determina un ganador

Turno

Una ronda puede contener varios turnos.
Un turno es una única secuencia de juego dentro de una ronda.
Los turnos funcionan de forma distinta según la variante de juego, por ejemplo:

- un turno con el reloj de arena
- un turno de jugador
- un turno de búsqueda

Nueva ronda

Después de conceder un punto, empieza una nueva ronda, salvo que se indique lo contrario.

Líder de la Ronda

El Líder de la Ronda dirige el juego, pero también participa siempre como jugador.
Si el Líder de la Ronda queda eliminado como jugador, continúa realizando todas sus funciones, como gestionar el reloj de arena y el dado de letras, hasta que se designe un nuevo Líder de la Ronda.

Decisiones en caso de duda (regla del jurado)

Cuando hay que decidir si una respuesta es correcta, los demás jugadores deciden juntos.

- Si hay desacuerdo, decide el Líder de la Ronda
- Si quien ha dado la respuesta es el Líder de la Ronda, solo deciden los demás jugadores

Respuestas válidas

Una respuesta válida es algo claramente reconocible en la zona de juego, como:

- un objeto
- un animal
- una persona
- una parte claramente reconocible de cualquiera de ellos

No se permiten conceptos abstractos ni interpretaciones que no sean claramente reconocibles. Una letra visible en una carta de la zona de juego también cuenta como respuesta.

Gritos simultáneos

Si varios jugadores gritan ***«¡AHRBOL!»*** al mismo tiempo y no está claro quién gritó primero:

- repetid inmediatamente el turno

Claramente reconocible

Una respuesta solo es válida si todos los jugadores pueden reconocer claramente el elemento señalado en la zona de juego.

Objetivo y resumen de las 5 variantes de juego

AHRBOL - El Juego de Cartas incluye cinco variantes de juego de búsqueda visual diferentes en una sola caja, ambientadas en un mundo en constante cambio lleno de objetos repartidos entre 96 cartas.

Elige a qué variante de juego quieres jugar hoy:

- juega a una sola variante de juego, o
- afronta el reto de la **Olimpiada AHRBOL** y juega a las cinco variantes de juego

Cada variante de juego tiene su propio objetivo y su propia forma de ganar, pero las cinco variantes de juego giran en torno a:

- observación
- velocidad
- memoria
- reconocimiento de palabras



Variantes de juego

El Juego ABC

Desafío: ●●○○○

Sé el primero en encontrar algo en la zona de juego que empiece por una de las letras mostradas en el dado de letras.

Encuentra las parejas

Desafío: ●●○○○

Sé el primer jugador en reunir 5 parejas.

El Juego de Velocidad

Desafío: ●●●○○

Sé el primer jugador en encontrar algo en la zona de juego que empiece por una de las letras mostradas en el dado de letras antes de que se agote el reloj de arena.

Cadena de palabras

Desafío: ●●●●○

Sé el último jugador que quede en juego diciendo una palabra válida antes de que se acabe el tiempo en cada turno.

Memoria - Adivina el objeto

Desafío: ●●●●●

Adivina el objeto elegido antes de que se agoten todas las oportunidades restantes.

Al jugar por separado las variantes de juego 1 a 4, los jugadores pueden acordar cambiar el número de puntos necesarios para ganar. En la Olimpiada AHRBOL, las variantes de juego 1 a 4 se juegan siempre hasta 5 puntos.

Olimpiada AHRBOL

En la **Olimpiada AHRBOL**, cada variante de juego vale 1 punto de Olimpiada. En las variantes de juego 1 a 4, el primer jugador que consiga 5 puntos gana esa variante y recibe 1 punto de Olimpiada.

En la variante de juego 5, el ganador de la variante recibe 1 punto de Olimpiada. Después de jugar las cinco variantes de juego, el jugador con más puntos de Olimpiada gana la **Olimpiada AHRBOL**. En total se pueden conseguir como máximo 5 puntos de Olimpiada.

Empate en la Olimpiada AHRBOL

Si dos o más jugadores comparten la puntuación más alta de la Olimpiada después de las cinco variantes de juego, solo los jugadores empatados juegan una ronda decisiva del Juego ABC. El ganador de esa ronda gana la **Olimpiada AHRBOL**. No se concede ningún punto de Olimpiada adicional.

Ese jugador obtiene el título de:

Supercampeón AHRBOL del Día



Crea tu propio diploma de «¡Supercampeón AHRBOL® del Día!» en **ahrbol.com**

El Juego ABC

Desafío: ●●○○○

Este juego se explica por completo en la **Guía de inicio rápido** (Juego ABC) al principio de estas reglas.

Encuentra las parejas

Desafío: ●●○○○



Preparación

- No uses el dado de letras
- No uses el reloj de arena
- El jugador de mayor edad se convierte en el primer Líder de la Ronda
- El Líder de la Ronda también participa siempre en el juego
- El Líder de la Ronda coloca 30 cartas boca abajo en una cuadrícula de 6 × 5 → esta es la zona de juego
- Coloca las cartas restantes boca abajo en un mazo de robo
- Esta variante se juega por turnos
- Empieza el jugador situado a la izquierda del Líder de la Ronda
- El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj

Objetivo

Sé el primer jugador en reunir 5 parejas.
Una pareja está formada por dos cartas con el mismo color de borde.

Cómo se juega

Durante tu turno:

- da la vuelta a dos cartas de la zona de juego

No hay pareja

Si las cartas no tienen el mismo color de borde:

- vuelve a poner las dos cartas boca abajo
- el siguiente jugador empieza su turno

Pareja encontrada

Si las cartas tienen el mismo color de borde:

- quédate con la pareja
- la pareja vale 1 punto

Esto termina la ronda.

A continuación, empieza una nueva ronda.

- Rellena los espacios vacíos con dos cartas nuevas boca abajo
- El mismo jugador sigue jugando

Siguiente ronda

El jugador al que le toca da la vuelta a dos cartas.

Victoria

El primer jugador que consiga 5 puntos gana la partida.



El Juego de Velocidad

Desafío: ●●●○○



Preparación

- Usa el dado de letras
- Usa el reloj de arena
- El jugador de mayor edad se convierte en el primer Líder de la Ronda
- El Líder de la Ronda también participa siempre en el juego
- El Líder de la Ronda reparte todas las cartas por igual entre los jugadores
- Retira las cartas que sobren
- Cada jugador coloca sus cartas boca abajo en una pila
- Los jugadores no pueden mirar sus cartas

Objetivo

Sé el primer jugador en encontrar, antes de que se agote el reloj de arena, algo en la zona de juego que empiece por una de las cuatro letras mostradas en el dado de letras. Puede ser cualquier cosa claramente reconocible en la zona de juego, como un animal, un objeto o una persona. Una letra visible en una carta de la zona de juego también cuenta como respuesta.

Cómo se juega

- El Líder de la Ronda lanza el dado de letras y da la vuelta al reloj de arena al mismo tiempo
- Todos los jugadores, incluido el Líder de la Ronda, juegan al mismo tiempo

Todos los jugadores dan la vuelta al mismo tiempo a la carta superior de su pila y la colocan boca arriba sobre la mesa. Juntas, estas cartas

forman una nueva zona de juego en cada turno.

Ejemplo

Si al lanzar el dado salen **A, G, M** y **T**:

→ Los jugadores deben encontrar algo en toda la zona de juego que empiece por una de esas letras, no solo en su propia carta boca arriba.

Si nadie encuentra nada

Si se agota el reloj de arena y nadie encuentra en la zona de juego algo que empiece por una de las letras:

- el Líder de la Ronda vuelve a dar la vuelta inmediatamente al reloj de arena
- todos los jugadores colocan al mismo tiempo una carta nueva encima de las cartas ya presentes
- las cartas permanecen en su sitio y se apilan, formando una nueva zona de juego en cada turno
- no se vuelve a lanzar el dado de letras

El juego continúa hasta que un jugador encuentre, antes de que se acabe el tiempo, algo en la zona de juego que empiece por una de las letras.

¿Has encontrado algo?

Grita ***«¡AHRBOL!»***

- Si varios jugadores gritan ***«¡AHRBOL!»*** al mismo tiempo, solo puede responder el jugador que gritó primero
- Ese jugador lo señala y lo nombra
- Los demás jugadores deciden juntos si la respuesta es correcta
- En caso de duda → habladlo entre todos
- Si no hay acuerdo → decide el Líder de la Ronda
- Si quien ha dado la respuesta es el Líder de la Ronda, solo deciden los demás jugadores

Respuesta incorrecta

- Ese jugador no puede volver a responder durante el resto de la ronda
- Ese jugador vuelve a participar al principio de la ronda siguiente
- Los demás jugadores continúan jugando
- El Líder de la Ronda reinicia el reloj de arena y comienza un

nuevo período completo de 30 segundos
- El siguiente jugador que grite ***«¡AHRBOL!»*** puede responder

Si todos los jugadores quedan eliminados

Si todos los jugadores quedan eliminados antes de que alguien consiga un punto:

- no se concede ningún punto
- todos los jugadores vuelven a participar en una nueva ronda
- el Líder de la Ronda actual sigue siendo Líder de la Ronda
- las cartas que ya están sobre la mesa permanecen en su sitio
- el Líder de la Ronda vuelve a lanzar el dado de letras y pone en marcha el reloj de arena con 30 segundos completos
- todos los jugadores colocan una carta nueva encima de las cartas que ya están sobre la mesa

Respuesta correcta

- Ese jugador se convierte en el nuevo Líder de la Ronda
- Ese jugador consigue 1 punto
- Ese jugador coloca todas las cartas de la mesa debajo de su pila
- Empieza una nueva ronda

No quedan cartas

Si un jugador se queda sin cartas mientras al menos otro jugador todavía tiene cartas:

- ese jugador queda eliminado durante el resto de esta variante de juego y no puede volver a participar

Si ninguno de los jugadores que siguen en la variante de juego tiene cartas:

- reunid todas las cartas de la mesa
- barajadlas
- repartidlas por igual entre los jugadores que no hayan sido eliminados anteriormente de la variante de juego
- los jugadores eliminados anteriormente no vuelven a participar
- todas las puntuaciones se mantienen
- el Líder de la Ronda actual sigue siendo Líder de la Ronda
- empieza una nueva ronda

Victoria

El primer jugador que consiga 5 puntos gana la partida.

Cadena de palabras

Desafío: ●●●●○



Preparación

- No uses el dado de letras
- Usa el reloj de arena
- El jugador de mayor edad se convierte en el primer Líder de la Ronda
- El Líder de la Ronda también participa siempre en el juego
- El Líder de la Ronda coloca 30 cartas boca arriba en una cuadrícula de 6 × 5 → esta es la zona de juego
- Coloca las cartas restantes boca abajo en un mazo de robo

Objetivo

Sé el último jugador que quede en juego.

Cómo se juega

- El Líder de la Ronda señala algo en la zona de juego y lo nombra
- El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj
- Empieza el jugador situado a la izquierda del Líder de la Ronda
- Al comienzo del turno de cada jugador, el Líder de la Ronda pone en marcha el reloj de arena y le da 30 segundos completos

Antes de que se agote el reloj de arena, ese jugador debe:

- encontrar algo en la zona de juego
- señalarlo
- nombrarlo

La palabra debe empezar por la última letra de la palabra dicha anteriormente. El mismo elemento de la zona de juego solo puede utilizarse una vez dentro de la misma cadena de palabras. Esto también se aplica al elemento elegido por el Líder de la Ronda para iniciar la cadena. ***Ejemplo***: gat**o** → **o**s**o** → **o**reja

Respuesta a tiempo

Si un jugador da una respuesta válida antes de que se agote el reloj de arena:

- termina el turno de ese jugador
- el siguiente jugador que siga en la ronda continúa inmediatamente la cadena de palabras a partir de esa palabra

- el siguiente jugador empieza un nuevo turno con 30 segundos completos

Respuesta no válida

Si un jugador da una respuesta no válida:

- la respuesta no cuenta
- el mismo jugador puede seguir buscando mientras el reloj de arena sigue corriendo
- si el jugador no da una respuesta válida antes de que se agote el reloj de arena, aplica ***«Sin respuesta a tiempo»***

Sin respuesta a tiempo

Si un jugador no da una respuesta válida antes de que se agote el reloj de arena:

- ese jugador queda eliminado durante el resto de la ronda
- el juego continúa sin ese jugador
- el orden de los turnos permanece igual

El siguiente jugador continúa la cadena de palabras a partir de la última palabra válida. El Líder de la Ronda reinicia el reloj de arena y da a ese jugador 30 segundos completos. Antes de que se agote el reloj de arena, ese jugador debe:

- encontrar algo en la zona de juego
- señalarlo **Y** nombrarlo

Continuad hasta que solo quede un jugador.

- Ese jugador gana la ronda
- Ese jugador consigue 1 punto
- Ese jugador se convierte en el nuevo Líder de la Ronda

A continuación, empieza una nueva ronda.

Siguiente ronda

- Volved a colocar todas las cartas de la zona de juego en el mazo de robo
- El nuevo Líder de la Ronda baraja las cartas
- El nuevo Líder de la Ronda crea una nueva zona de juego
- El nuevo Líder de la Ronda señala algo nuevo y lo nombra
- Empezad una nueva cadena de palabras

Victoria

El primer jugador que consiga 5 puntos gana la partida. En grupos más numerosos, los jugadores pueden decidir juntos reducir el número de puntos necesarios para ganar.

Memoria - Adivina el objeto

Desafío: ●●●●●

Preparación

- No uses el dado de letras
- No uses el reloj de arena
- El jugador de mayor edad se convierte en el primer Líder de la Ronda
- El Líder de la Ronda juega contra los demás jugadores escuchando sus preguntas y respondiéndolas
- El Líder de la Ronda coloca 30 cartas boca arriba en una cuadrícula de 6 × 5 → esta es la zona de juego



- Toma 25 cartas del mazo de robo y colócalas boca abajo junto a la zona de juego. → Esta es la pila de oportunidades restantes
- El Líder de la Ronda elige en secreto un objeto de la zona de juego y lo memoriza

Objetivo

Adivina el objeto elegido antes de que se agote la pila de oportunidades restantes.

Cómo se juega

- Los jugadores hacen por turnos preguntas de sí o no al Líder de la Ronda
- No están permitidas las preguntas sobre la posición del objeto elegido
- El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj
- Empieza el jugador situado a la izquierda del Líder de la Ronda

Reglas de las preguntas

Mientras la respuesta sea **«sí»**, el mismo jugador puede seguir haciendo preguntas. Si la respuesta es **«no»**:

- Retira 1 carta de la pila de oportunidades restantes

- Si la pila de oportunidades restantes queda vacía, aplica inmediatamente «No quedan oportunidades»
- De lo contrario, el turno pasa inmediatamente al siguiente jugador

Adivinar

Durante su turno, un jugador puede:

- señalar algo en la zona de juego
- nombrarlo

Un jugador solo puede intentar adivinar una vez por turno.

Intento incorrecto

- retira 1 carta de la pila de oportunidades restantes
- si la pila de oportunidades restantes queda vacía, aplica inmediatamente ***«No quedan oportunidades»***.
- de lo contrario, el turno pasa inmediatamente al siguiente jugador

Acierto

El jugador gana la partida.

No quedan oportunidades

Si la pila de oportunidades restantes está vacía:

- El Líder de la Ronda revela el objeto elegido
- El Líder de la Ronda gana la partida

Los demás jugadores pueden cuestionar una respuesta si creen que el Líder de la Ronda ha respondido incorrectamente a una pregunta. En ese caso, el jugador que haya detectado el error se convierte en el nuevo Líder de la Ronda y la partida empieza de nuevo.

Victoria

El jugador que adivine el objeto antes de que se agote la pila de oportunidades restantes gana la partida.
Si nadie adivina el objeto antes de que se agote la pila de oportunidades restantes, el Líder de la Ronda gana la partida.

Regla opcional para niños pequeños

La zona de juego puede hacerse más pequeña, por ejemplo:

- 4 × 3
- 2 × 2



Créditos e información

Inventor del juego: Arne Lauwers

Edad 7+

2-6 jugadores

15-60 minutos

Visita ***www.ahrbol.com*** para consultar la versión más reciente de las reglas del juego, versiones adicionales en otros idiomas e información útil sobre el juego. Gracias a los comentarios de los jugadores, **AHRBOL** sigue evolucionando.

¿Te ha gustado **AHRBOL?**

No dudes en dejar una reseña sincera online

AHRBOL® es una marca registrada de Lauwers Games bv.
Reglas del juego © 2026 Lauwers Games bv. Todos los derechos reservados.

Lot: AHR-ES-27.28-0101

© 2026 Lauwers Games bv