

Súper Ferro · instructivo plegable · prueba a tamaño real

Abierto 126 × 88 mm, plegado 63 × 88 mm (como una carta). La línea gris es el corte, la línea roja discontinua es el pliegue y lo que queda fuera del corte es sangrado.

¿CÓMO TERMINA?

Elige tu partida

Clásica**20 A 30 MIN**

Las cartas que ganes van **debajo de tu mazo**. Quien se queda sin cartas sale. Gana quien reúne las 32, o quien tenga más a los 30 minutos.

Modo experto**PARA APRENDER EL CATÁLOGO**

Se juega como la Clásica, pero **antes de llevarse las cartas, el ganador dice para qué sirve su producto**, por ejemplo: «La trampa de vapor saca el condensado sin perder vapor». Si no lo sabe, la ronda queda en empate. Sirve para que clientes y asesores conozcan los productos jugando.

Mostrador**FERIAS · 2 JUGADORES**

Cliente contra asesor, **5 cartas cada uno**. El cliente elige el dato en todas las rondas. Si gana 3 rondas, se lleva el obsequio.

Ferroválvulas · desde 1981
Carrera 50 #42-16, Medellín
(604) 604 9543 · ferrovalvulas.com
Cotiza por WhatsApp 304 424 9034

Ferroválvulas

Ferroválvulas

Súper Ferro
INSTRUCCIONES

32 cartas

2 a 6 jugadores

+8 años

20 a 30 min

ESCANEA Y
JUEGA ONLINE

ANTES DE EMPEZAR

Conoce tu carta

- Código.** El número es el grupo y la letra, la carta. **Las A vencen a la Súper Ferro.**
- Producto real** del catálogo de Ferroválvulas.
- Nombre y material.**
- Los 6 datos** con los que se juega.
- Usos:** las líneas donde trabaja el producto.

Los 6 datos · gana el número más alto

Presión que aguanta	psi	Peso de la pieza	kg
Temperatura máxima	°C	Vida útil	años
Diámetro máximo	pulg	Versatilidad	de 6

H Hidrosanitario

V Vapor

N Neumático

A Alimentos

C Hidrocarburos

I Contra incendio

CÓMO SE JUEGA

Una ronda

- Reparte** todas las cartas boca abajo, a partes iguales. Las que sobren van al centro.
- Cada jugador hace un mazo y **mira solo la carta de arriba**, sin enseñarla.
- Empieza quien está a la izquierda del que reparte. **Mirando su carta, elige el dato** que crea más fuerte y lo dice: «Presión, 1.975».
- Todos dicen **ese mismo dato** de su carta. **Gana el número más alto** y se lleva las cartas de la ronda y las del centro.
- Empieza otra ronda. Quien ganó **primero mira su nueva carta y después elige un dato**. Los demás miran la suya.

Empate

Las cartas van al centro. Quien eligió vuelve a elegir y el próximo ganador se lleva todo el centro.

La carta Súper Ferro · 1A

Gana a todas sin mirar el dato. **Solo pierde contra las cartas A** (2A a 8A). Si aparece una o más, las cartas A comparan el dato elegido entre ellas.

Truco: elige el dato en que tu carta destaca. El tubo de PVC pierde en presión, pero en vida útil le gana a casi todos.

Cara exterior: contraportada y portada

Cara interior: se ve al abrir

Para probarlo en casa, recorta las dos caras, pégalas espalda con espalda y dobla por la línea roja.