

KINGPIN

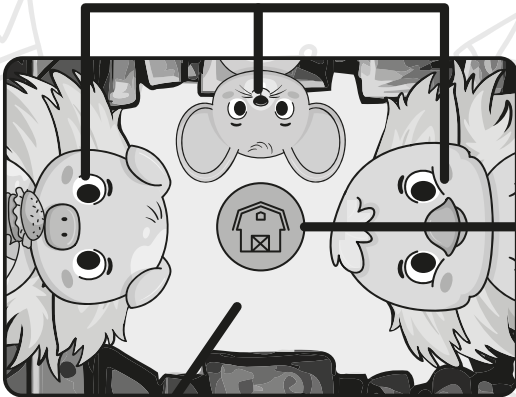
INSTRUCCIONES

CONTENIDO:

16 Tarjetas de lugar (Selva)
16 Tarjetas de lugar (Bosque)
16 Tarjetas de lugar (Granja)
7 Tarjetas King Crown

COMPOSICIÓN DE LA TARJETA:

Cantidad: número de animales en la tarjeta



Categoría:



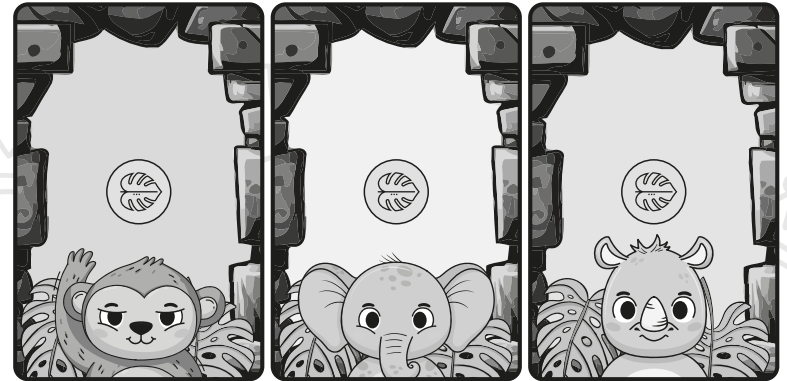
Color de fondo:

Rosado, amarillo, verde y azul.

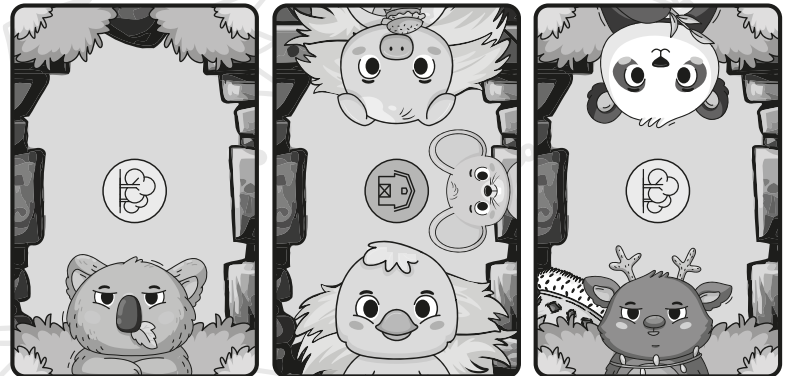
QUÉ ES KINGPIN:

Para hacer un Kingpin debes encontrar la combinación de tres tarjetas que coincidan en alguna de las siguientes características: por color de fondo, por categoría o por cantidad de animales.

EJEMPLO POR CANTIDAD Y/O CATEGORÍA SELVA.



EJEMPLO POR COLOR, ROSADO.



MODALIDAD 1: KING CROWN

Encuentra la corona

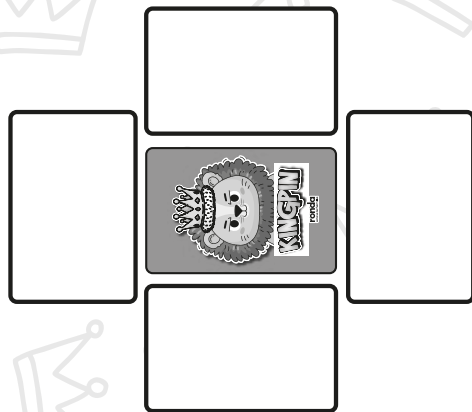
Preparación y reglas del juego:

Baraja las tarjetas y ubica el mazo cara abajo al alcance de todos.

Área de juego: alrededor del mazo en cada turno ubicarán una tarjeta destapada en cada uno de los lados del mazo. (Ver imagen 1)

Turno del jugador: por turnos cada jugador tomará una tarjeta del mazo del centro y la ubicará en orden en uno de los espacios del área de juego, sin repetir en la ronda el espacio usado.

Área de juego
(Imagen 1)



"Kingpin" gruñido: si dos o tres jugadores encuentran al mismo tiempo la combinación de las 3 tarjetas con la misma característica, cada jugador se llevará una tarjeta del "Kingpin". Si el empate es entre 4 o más jugadores el "Kingpin" es inválido, nadie gana y continuará el juego.

"Kingpin" errado: si un jugador grita "Kingpin" por equivocación, devolverá una de sus tarjetas ganadas (esta se

ubicará al final del mazo), si no las tiene, una vez que las consiga durante el juego deberá devolverlas igualmente.

Tarjeta de King Crown: si al destapar una de las tarjetas del mazo aparece la tarjeta de King Crown (ver imagen 2), esta se ubicará fuera del área del juego y se destapará otra, en este caso, esta tarjeta actúa como un bonus y la ganará el primer jugador que encuentre "Kingpin" (tríos) de coronas durante el juego. Este tomará las 3 tarjetas de coronas más la tarjeta "Kingpin" con puntuación. **Nota:** estas coronas están ocultas en algunas de las tarjetas de juego.

Imagen 2



Condiciones para ganar las tarjetas de King Crown:

Si durante el juego se destapa otra de las tarjetas de King Crown y aún nadie ha ganado la anterior, ésta saldrá del juego y entrará a competir la última tarjeta destapada.

La ronda de juego continuará igual, es decir, se pueden seguir armando "Kingpin" de color, cantidad y categoría.

"Kingpin" gruñido también aplicará para competir esta tarjeta.

Objetivo del juego:

Ser el primer jugador en encontrar "Kingpin" (tríos) para ganar la mayor cantidad de tarjetas.

Cómo jugar:

Comenzará el jugador de menor edad tomando una de las tarjetas del mazo y ubicándola cara arriba en el área del juego. Continuará el jugador ubicado a su izquierda realizando la misma acción y así sucesivamente hasta completar los espacios disponibles. **Nota:** si los 4 espacios del área de juego ya están ocupados por otra tarjeta, el jugador en turno debe ubicar la suya encima de una de las tarjetas tapando la anterior.

Si en algún momento del juego se forma un "Kingpin" por cantidad, color, categoría o coronas, entre 3 de las 4 tarjetas del área de juego, el primer jugador en gritar "Kingpin" más la característica, se llevará las tarjetas.

Ejemplo: "Kingpin" por cantidad. **Nota:** estas tarjetas irán cara arriba al lado del jugador, contarán como su mazo de victoria.

Una vez se terminen las tarjetas del mazo de juego, cada jugador contará las tarjetas que ganó durante la partida, incluyendo las tarjetas de King Crown sumando su puntaje.

¿Quién gana el juego?

Ganará el jugador con la mayor cantidad de tarjetas y puntos en su poder.

MODALIDAD 2: KING GAP

Encuentra la diferencia

Preparación y reglas del juego:

Separa las tarjetas de King Crown.

Baraja las demás tarjetas y separa 5 tarjetas del mazo.

Reparte las tarjetas sobrantes en partes iguales a los demás jugadores.

Área de juego: usa la misma área de juego del modo 1 para ubicar las 5 tarjetas.

Turno del jugador: por turnos cada jugador podrá, cambiar de posición una de las tarjetas del área de juego, intercambiar una de su mazo con una del juego o no hacer nada.

Tarjeta de King Crown: estas tarjetas serán el premio para aquellos jugadores que logren identificar primero lo que ocurrió en el turno del jugador.

Objetivo del juego:

Ser el primer jugador en identificar las diferencias y ganar la mayor cantidad de puntos en siete rondas.

Cómo jugar:

Antes de empezar los jugadores deberán memorizar la ubicación y las características de las tarjetas en juego. Comenzará el jugador de mayor edad, los demás jugadores cerrarán sus ojos por 5 segundos contados.

3. En su turno el jugador podrá, cambiar de posición una de las tarjetas del área de juego, intercambiar una de su mazo con una del juego o no hacer nada.

4. Una vez terminado el tiempo, todos abrirán sus ojos y cuando el jugador en turno diga "Kingpin", los demás jugadores colocarán rápidamente su mano sobre la tarjeta que creen se ha movido o intercambiado.

Nota: el tiempo para realizar las acciones ya sea intercambiar, mover tarjetas o identificar las diferencias siempre será de 5 segundos.

¿Quién gana la tarjeta King Crown?

Tarjeta movida o intercambiada: el primer jugador en colocar su mano sobre la tarjeta que cambió de lugar será el ganador. **Nota:** en este caso haya dos tarjetas movidas, la ganadora será la que el jugador en turno movió primero. (Ver imagen 3)



Tarjeta King Crown
(Imagen 3)

Nota general: si hay más jugadores que apostaron sobre la misma tarjeta y está es la correcta, la ganará el jugador que primero haya puesto su mano sobre ella.

Sin acción: si un jugador decide no apostar por ninguna de las tarjetas porque cree que no se realizó ninguna acción y esto es correcto, se llevará la tarjeta.

Nota: en este caso, el empate entre los jugadores se llevará de la siguiente manera; al mismo tiempo los jugadores destaparán de su mazo una tarjeta al azar, ganará aquel jugador que en su tarjeta tenga más cantidad de animales, en caso de que el empate se repita se realizará nuevamente la acción hasta que haya un solo ganador.

¿Quién gana el juego?

Una vez se acaben las tarjetas de "King Crown" ganará el jugador con mayor puntaje.