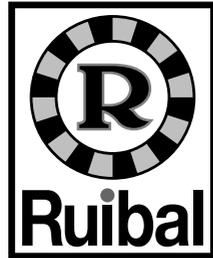


REGLAS DEL JUEGO

COBRAS DE SHANGHAI



Los juegos de la familia



Este habilidoso juego chino ha sido enriquecido por el Emperador Liu-Pang que le agregó la “Cobra de la Suerte” para darle un pequeño porcentaje de azar haciéndolo así, más inquietante y atractivo.

El objetivo del juego consiste en acumular la mayor cantidad de puntos.

El puntaje se obtiene al levantar de la mesa de juego las distintas armas de acuerdo a los valores asignados a las mismas, teniendo en cuenta el premio que otorga la “Cobra de la Suerte” a determinadas armas.

CONTENIDO

1 cobra, 1 girador, 28 armas plásticas, 1 cuento, 1 reglamento.

ARMADO DE LA COBRA

Se coloca a presión la Cobra sobre el perno central del disco giratorio. Se debe tener en cuenta que el frente marcador de la misma coincida con el centro marcador opuesto de la ventana.

EL JUEGO



Comienza el juego un jugador elegido al azar tomando todas las armas como lo indica la figura y las deja caer libremente.

A continuación intentará levantarlas una a una tratando de no mover las restantes.

Tener en cuenta la importancia de obtener el “Sable Corvo”, para el desarrollo del juego, ver “Sable Corvo” más adelante.

En caso de mover otra pieza que no sea la que estaba levantando, se da por terminado su turno, procederá entonces a hacer girar la “Cobra de la Suerte” y teniendo en cuenta el premio asignado, sumará los valores obtenidos.

Continuará el jugador de la izquierda y así sucesivamente lo harán los demás jugadores.

Ganará el juego quien sume más puntos con la misma cantidad de tiros que sus adversarios.

El puntaje establecido para el final del juego se acordará previamente pudiendo ser de 1.000 o 2.000 puntos. Esto queda a criterio de los participantes.

LA COBRA DE LA SUERTE

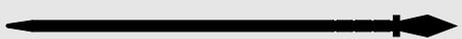
Una vez terminado el turno del jugador hará girar la “Cobra de la Suerte” y esta premiará el arma elegida.

Ejemplo: el jugador en su turno levanta 2 Lanzas, 1 cobra, 3 Lechuzas, etc. Al girar la Cobra aparece en la ventana la Lanza marcada por el señalador y como premio multiplica su valor por 3.

2 Lanzas, 4 puntos cada una = 8 puntos.

8 puntos multiplicados x 3 = 24 puntos.

A estos 24 puntos se les suman el valor de las otras piezas obtenidas. Se procede de la misma forma con todas las armas que elija la Cobra

VALORES DE LAS ARMAS	
 1 Sable Corvo	25 puntos
 2 Cobras c/u	20 puntos
 5 Lechuzas c/u	10 puntos
 5 Arpones c/u	5 puntos
 5 Lanzas c/u	4 puntos
 5 Espadas c/u	3 puntos
 5 Bastones c/u	2 puntos