
Reglas del juego

LA CLAVE DEL ESCORPION



2 jugadores

A partir de 7 años

Contenido: 1 base plástica, 40 marcadores amarillos de plástico, 30 marcadores rojos de plástico, 30 marcadores blancos de plástico, Papel autoadhesivo de Escorpión y agujones, 11 fichas azules, 11 fichas amarillas, 11 fichas violetas, 11 fichas verdes y 11 fichas rojas.

OBJETIVO DEL JUEGO

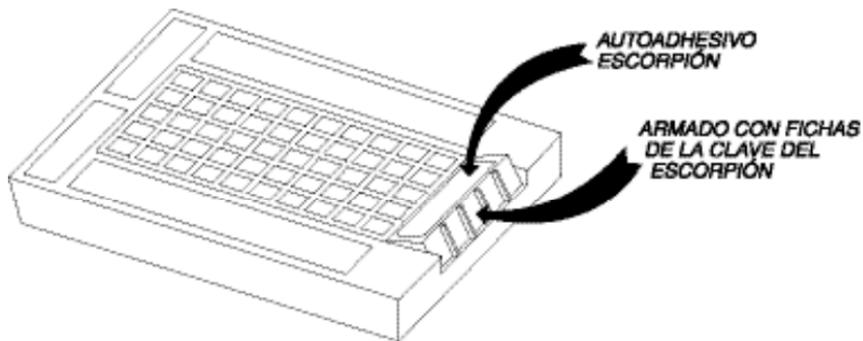
Descubrir el orden de los colores del Escorpión escondido.

PREPARACIÓN

Se pega el Escorpión en la base plástica como se indica en el dibujo. Se pegan los agujones en el centro de cada ficha roja (total: 11 fichas rojas con agujones).

DESARROLLO DEL JUEGO

Un jugador usará marcadores blancos y el otro, rojos. Se elige quien comienza el juego como "Escorpión". Este jugador toma una ficha de cada color y arma el Escorpión sobre la base plástica en el lugar indicado en el dibujo, evitando que su oponente descubra la ubicación de cada color, pero debe colocar siempre en uno de los extremos la ficha con agujón (cola del Escorpión).



Una vez finalizada la construcción del Escorpión, el otro jugador deberá descubrir cuál es el orden de los colores del Escorpión y de qué lado está la cola. Para ello deberá colocar en las casillas de la línea 1 las cinco fichas de distinto color, teniendo en cuenta que la cabeza esté en uno de los extremos.

Una vez presentada la formación, el Escorpión le dirá la cantidad de coincidencias de colores que ha tenido (si las hubiera) sin darle otra información.

El jugador apuntará en los agujeros de su izquierda con los marcadores amarillos la cantidad de coincidencias (si las hubiera) como ayuda para descubrir el objetivo, luego formará otro Escorpión en la línea N° 2, tratando de descubrir cuáles son las coincidencias para lograr en la menor cantidad de avances la combinación de los colores del Escorpión escondido.

Al final de cada avance del jugador, el “Escorpión” está obligado a mencionar las coincidencias.

Una vez que se descubrió la totalidad de los colores del Escorpión, el jugador anotará los puntos obtenidos.

ANOTACIÓN

El puntaje se anotará sobre la base plástica en las dos filas de agujeros a la derecha del jugador. Cada jugador tendrá una fila y un color de marcador plástico: blanco o rojo (los marcadores amarillos son para las coincidencias). El número de la fila en que logró descubrir al Escorpión será su puntaje, tomará esa cantidad de marcadores y los pondrá en su fila comenzando por el N° 1.

El primero que llegue a 30 puntos o los pase en la misma cantidad de jugadas que su oponente, será el perdedor. Si los dos jugadores pasan los 30 puntos, siempre será perdedor el que haya obtenido el mayor puntaje, ya que este ha sido el más lento en deducir la ubicación de los colores de La Clave del Escorpión.

TRES OPCIONES DE JUEGO

- 1) Si los jugadores son niños sin experiencia en juegos de deducción, se facilita el juego designando al color violeta como la cabeza del Escorpión que irá colocada en el lado opuesto de la cola, por lo tanto una vez ubicadas estas piezas, solamente quedan 3 colores por descubrir.
- 2) Un jugador más experimentado puede conceder esa opción a su oponente.
- 3) Si los jugadores son muy experimentados, dan vuelta las fichas y juegan con cinco colores indistintamente (no tiene validez el agujón).

ACLARACIÓN

Es válido descubrir La Clave del Escorpión hasta la 10ª fila. Si no se logra, se anotan 15 puntos.

¡A Jugar!

