

Reglas de juego



Cobras de Shanghai

JUEGOS TRADICIONALES

Este juego se originó en China y desde allí se extendió a todo el mundo. Varían los nombres y los modos de jugar, pero siempre hay un palillo principal que representa al Emperador y que ayuda a ganar el juego.

Antiguamente las piezas se tallaban en marfil o madera siguiendo distintas formas, que perduran en esta versión de Ruibal.

Representa la habilidad del Emperador para anticipar las consecuencias de sus movimientos, la destreza, la sabiduría y la paciencia necesarias para salir airoso de las dificultades de gobernar. De la misma manera, cuanto más habilidad anticipatoria, destreza y paciencia tiene el jugador, más chances tendrá de ganar.

OBJETIVO

RECOGER LA MAYOR CANTIDAD DE PALILLOS
Y ALCANZAR EL MAYOR PUNTAJE.

Hay dos maneras de jugar

Por cantidad: Recoger los palillos hasta que no quede ninguno. Gana quien logró quedarse con más cantidad.

Por puntaje: Recoger los palillos y contar los puntos obtenidos. Los palillos tienen diferente valor según el color y la forma. Gana quien logró hacer mayor puntaje.

Preparación

Los jugadores se ubican en ronda alrededor de una mesa donde se colocaran los palillos.

Un jugador al azar sostiene el mazo completo de palillos verticalmente apoyándolo sobre la mesa, luego los suelta dejándolos



VALOR DE CADA PIEZA

SABLE CORVO: 0 PUNTO



COBRA: 20 PUNTOS



LECHUZA: 10 PUNTOS



caer. Para iniciar el juego hay que esperar hasta que dejen de moverse.

Desarrollo del juego

El primer jugador levanta un palillo. Si no mueve ninguna otra pieza, continúa su turno recogiendo todos los palillos que pueda.

En caso de mover otra pieza que no es la que está recogiendo, pierde el turno. La ronda continúa de este modo en el sentido de las agujas del reloj hasta que se recogen todas las piezas.

Aclaraciones especiales

El palillo Sable Corvo es el único que puede usarse como herramienta para levantar a todos los demás. Los palillos Cobras sólo pueden levantarse con el palillo Sable Corvo.

Final de la partida

Gana la partida quien haya levantado más cantidad de palillos o logrado el mayor puntaje.

ARPÓN: 5 PUNTOS



LANZAS: 4 PUNTOS



ESPADAS: 3 PUNTOS



BASTONES: 2 PUNTOS



JUGADORES
2 A 6



EDAD
A PARTIR DE 7 AÑOS



DURACIÓN PROMEDIO
20 MINUTOS



CONTIENE
28 PALILLOS DE DISTINTOS COLORES Y 1 REGLAMENTO.

Textos: Daniela Pelegrinelli
Arte y Diseño: María M. Aramburu / Facundo Segura



www.ruibalgames.com