

REGLAS DE JUEGO

KINMO



Edad: + 10
Jugadores: de 2 a 7

OBJETIVO

Ser el primer jugador en obtener una gema de cada color.

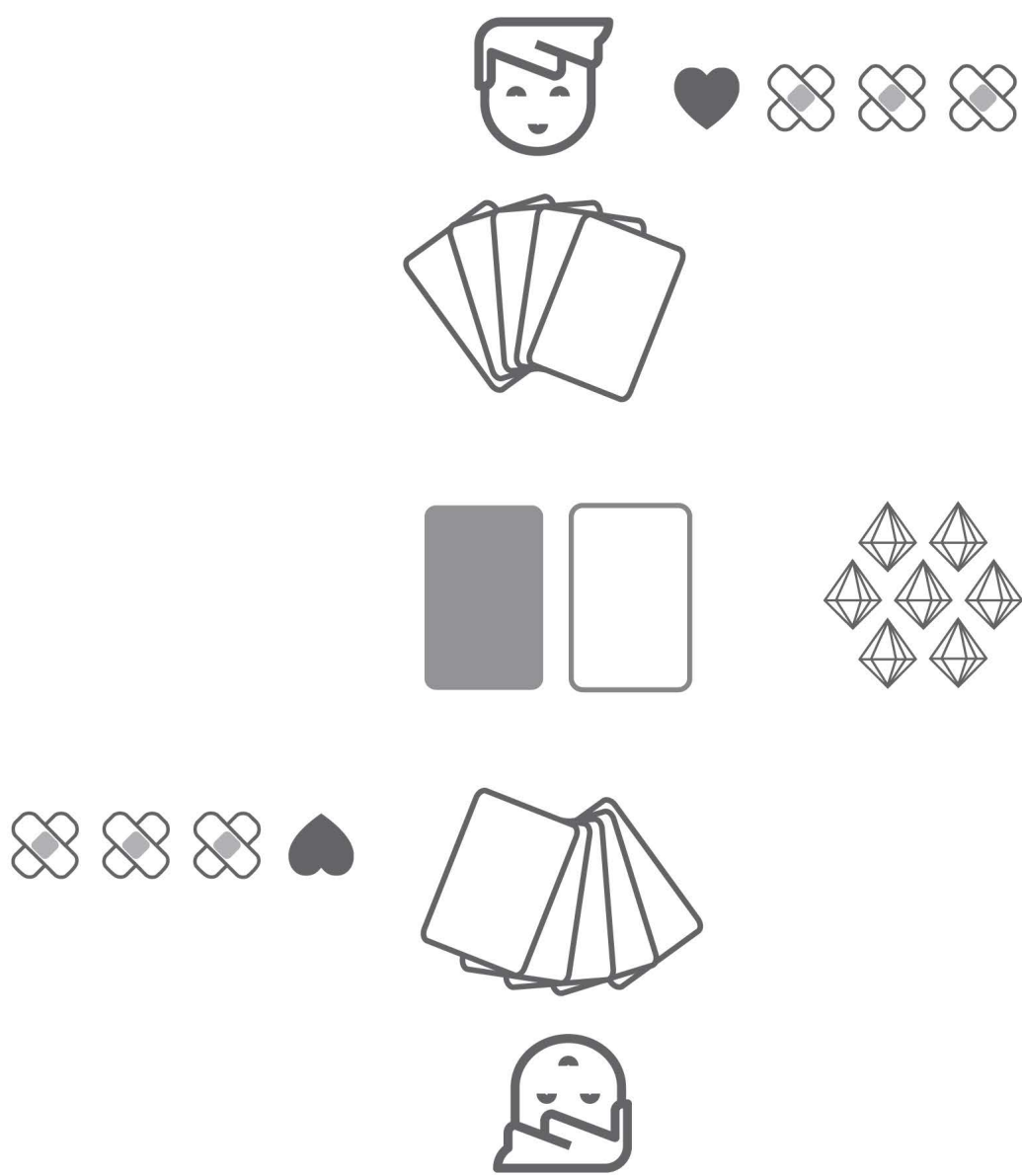
COMPONENTES

- 26 cartas de gema:
4 verdes, 6 azules, 8 violeta y 8 naranja;
- 24 cartas de ladrón;
- 24 cartas de chipote;
- 24 cartas de curación;
- 2 cartas de ayuda;
- 20 gemas:
4 verdes, 5 azules, 5 violeta y 6 naranja;
- 14 fichas de curita;
- 7 fichas de corazón;
- 1 reglamento.

PREPARACIÓN

Mezclar las cartas y repartir cinco a cada jugador. Las cartas sobrantes se colocan boca abajo en el centro de la mesa, formando el mazo. Se da vuelta la primera y se la coloca boca arriba formando el pozo de descarte.

Repartir a cada jugador una **ficha de corazón** y tres **fichas de curita**.



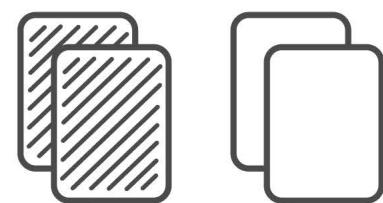
Formar la reserva de gemas según la cantidad de jugadores y colocarlas en el centro de la mesa. Las gemas sobrantes se devuelven a la caja.

JUGADORES				
2	1	2	2	3
3	2	3	3	4
4	3	4	4	5
5 a 7	4	5	5	6

A JUGAR

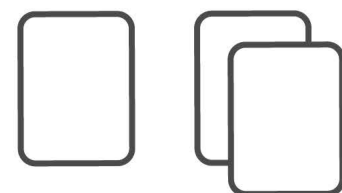
El primer jugador, elegido al azar, comienza la partida realizando una de las siguientes acciones:

DESCARTAR



Descartar las cartas que desee y levantar del mazo la misma cantidad para volver a tener cinco.

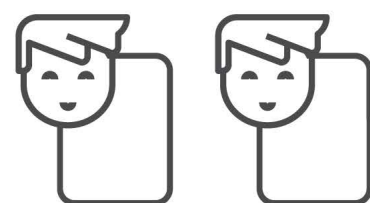
LEVANTAR DEL POZO



Tomar la carta de arriba de la pila de descarte y luego descartar dos de la mano.

Esto significa que se quedará con cuatro cartas (hasta que realice la acción de Descartar o la de Bajar un juego).

INTERCAMBIAR CARTA

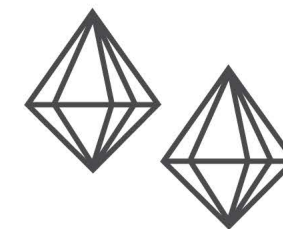


Intercambiar una carta de la mano por otra de un oponente. En su turno, el jugador debe proponer el canje al resto de los jugadores haciendo en voz alta el pedido de una carta que necesite.

Si alguno de ellos acepta el intercambio, las cartas se pasarán boca abajo (¡no deben mostrarse!). De esta manera, los jugadores pueden mentir sobre lo pactado entregando una carta distinta a la que prometieron.

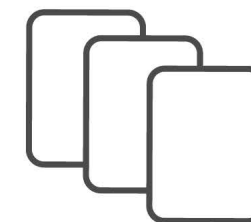
Si nadie responde al ofrecimiento o no llega a acordarse ningún intercambio, el jugador deberá realizar otra de las cuatro acciones restantes.

CANJEAR GEMAS



Cambiar dos gemas iguales por otra de la reserva. Esta acción sólo puede realizarse si el jugador tiene tres gemas del mismo color, dos de las cuales se utilizarán para el canje.

BAJAR UN JUEGO



Descartar un set de tres cartas del mismo tipo para obtener el beneficio correspondiente. Antes del descarte el jugador debe mostrar el juego y luego levantar del mazo otras tres cartas para volver a tener cinco.

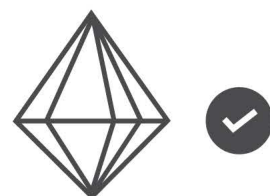
Una vez que el primer jugador ha finalizado su turno, continúa el jugador de su izquierda. La ronda avanza siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

Los jugadores nunca pueden tener más de cinco cartas en la mano. Las cartas utilizadas en cada turno deben colocarse boca arriba en el pozo de descarte (en el orden que elija el jugador), de modo que sólo la última quede visible arriba de la pila.

Si el mazo se termina durante el juego, se deja la última carta boca arriba, se mezcla el pozo de descarte y el juego continúa.

BENEFICIOS

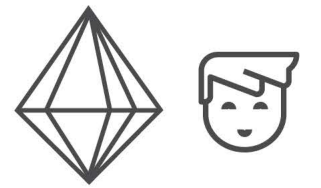
Bajar 3 CARTAS DE GEMA:
Obtener una gema de la reserva.



No es necesario que todas las cartas sean del mismo color. El color de la gema obtenida dependerá de la mayoría de las tres cartas bajadas. Si dos de las tres cartas son iguales pero no quedan gemas de ese color en la reserva, el jugador tomará una del color de la carta restante. Si son de tres colores diferentes, la gema será de uno de los tres colores de las cartas bajadas a elección del jugador en turno.

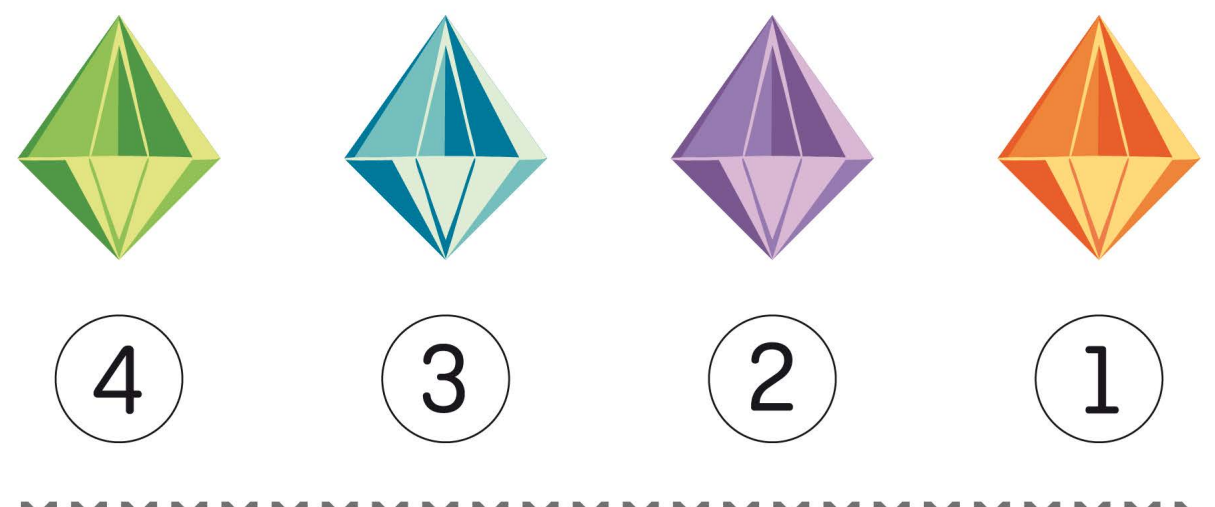
Si en la reserva ya no quedan gemas del color correspondiente, el jugador podrá elegir cuál llevarse.

Bajar 3 CARTAS DE LADRÓN:
Robar una gema a otro jugador.



El jugador elige un oponente al cual robarle una gema. Siempre deberá robarse la de menor valor que tenga ese jugador.

Valor de las gemas:



Bajar 3 CARTAS DE CHIPOTE:
Otro jugador pierde una curita.



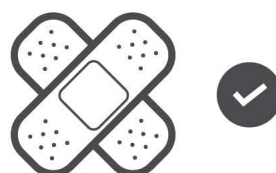
El jugador elige un oponente que perderá una ficha de curita.

Cuando un jugador pierde su tercera curita debe devolver a la reserva todas las gemas obtenidas hasta ese momento y se le quita la ficha de corazón. Si es la primera vez, en ese mismo turno recupera las tres fichas de curita, pero continúa el resto de la partida sin corazón.

Cuando un jugador se queda sin curitas por segunda vez, vuelve a perder sus gemas y la partida se termina para todos los jugadores. Quien sume más puntos con las gemas acumuladas hasta ese momento será el ganador.

Durante toda la partida, el jugador que haga perder a otro su última curita elegirá y se llevará una de las gemas perdidas por el jugador atacado.

Bajar 3 CARTAS DE CURACIÓN: Recuperar una Curita.



El jugador toma una ficha de curita de la reserva. No se puede recuperar la ficha de corazón ni acumular más de tres curitas.

FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina cuando:

- Un jugador consigue tener en su poder una gema de cada color, convirtiéndose en ganador.
- Un jugador que no tiene su ficha de corazón se queda sin curitas. En este caso, quien sume más puntos con las gemas acumuladas hasta ese momento será el ganador.

IMPORTANTE

- Las gemas y fichas acumuladas siempre deben estar a la vista de todos los jugadores.
- Nunca se pueden mostrar las cartas de la mano.
- Cada jugador puede tener tres curitas como máximo.

VARIANTE PARA DOS JUGADORES

En una partida de dos jugadores no se utiliza la ficha de corazón.

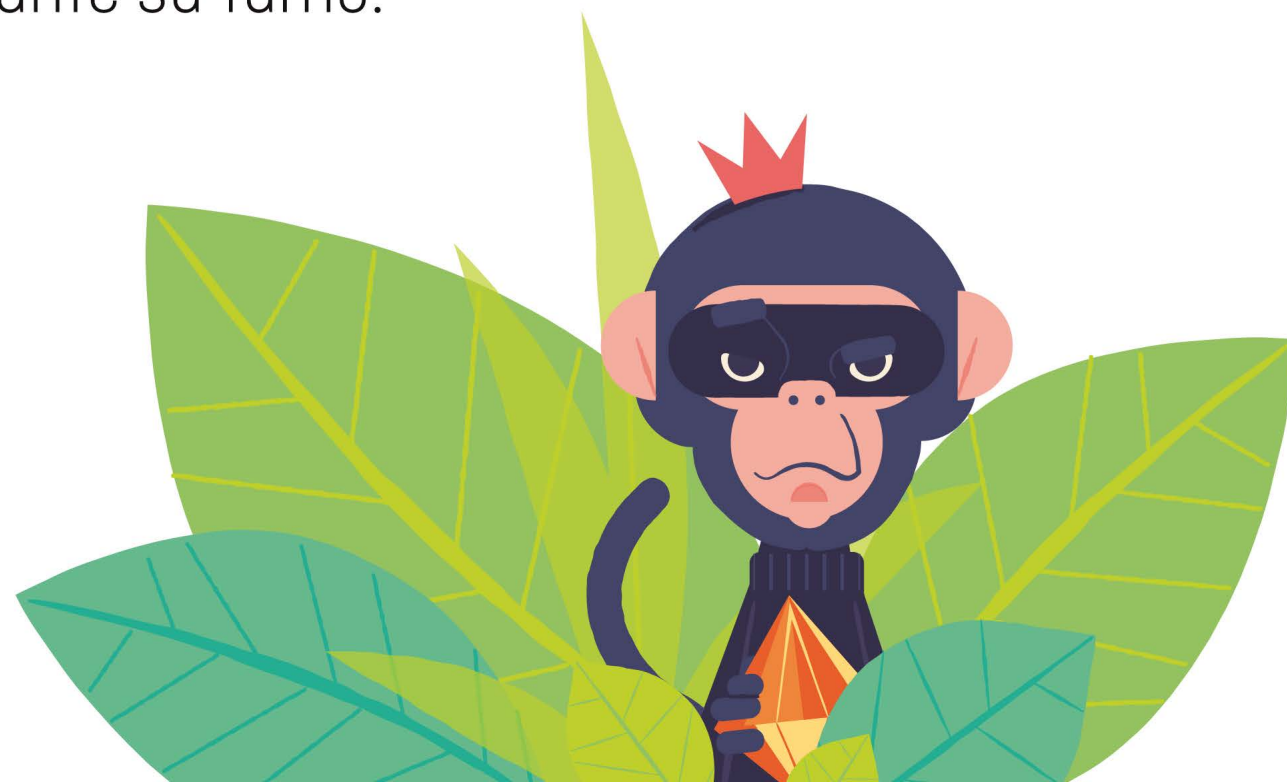
Cuando un jugador pierde su tercera curita, debe devolver a la reserva todas las gemas que haya juntado hasta ese momento, una de las cuales tomará el oponente. Luego, recupera las tres curitas y continúa la partida.

JUEGO EN EQUIPOS (VARIANTE PARA MÁS DE SIETE JUGADORES)

En una partida de ocho o más jugadores, el juego debe realizarse en equipos. Se arman equipos de dos jugadores (si son ocho o diez) o de tres (si son nueve). En esta modalidad no se utiliza la ficha de corazón.

Cada jugador juntará las gemas en forma independiente. Cuando uno de ellos consiga los cuatro colores, su equipo será el ganador.

Si un jugador tiene dos o más gemas iguales podrá, en su turno, canjear una de ellas por otra gema que tenga uno de sus compañeros de equipo, sin poder realizar otra acción durante su turno.





 ruibaljuegos  @ruibaljuegos  @ruibaljuegos

www.ruibalgames.com

Para comentarios o sugerencias escribinos a **sac@ruibalgames.com**

Fabricado por Ruibal S.R.L. - Rivera Indarte 2986 - Buenos Aires

Mecánica: **Bruss Brussco**

Ilustración: **Martín Laksman** / Arte y Diseño: **María M. Aramburu**