



www.ruibalgames.com



ruibalgames

Escribinos a sac@ruibalgames.com

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

Mecánica de juego: Roberto Fraga . Yohan Goh
Arte y diseño: María M. Aramburu . Facundo Segura | Ilustración: Margarita Cubino

KIMBAP

REGLAS DE JUEGO



Los cuatro mercados más importantes de Seúl tienen sus puestos de Kimbap, todos ellos reconocidos por la excelencia de sus platos que, por supuesto, se preparan en el momento. Estos puestos se caracterizan además por la variedad de sus rollos, que adoptan diversas combinaciones según los gustos de sus comensales.

En una competencia de precisión y velocidad, los jugadores deberán responder a cada pedido de su exigente clientela. Cada uno deberá estar atento a la combinación de los dados para ordenar los ingredientes lo más rápido posible.

El jugador que más acierte y arme más rápido los rollos de kimbap será el ganador.



OBJETIVO

SER EL PRIMER JUGADOR EN OBTENER 12 PUNTOS.

COMPONENTES

- 1 tablero;
- 24 ingredientes: 12 paños de tela (4 blancos, 4 rosas y 4 celestes), 12 cilindros (4 amarillos, 4 rojos y 4 verdes);
- 4 dados;
- 24 fichas de puntos (seis de 1 punto, seis de 2 puntos, seis de 3 puntos y seis de 4 puntos).

PREPARACIÓN

Colocar el tablero en el centro de la mesa y repartir a cada jugador los seis ingredientes: 3 telas (una de cada color) y 3 cilindros (uno de cada color). En caso de que sean menos de cuatro jugadores se apartan los ingredientes restantes.

NIVELES

Antes del comienzo, se definirá el número de dados que se utilizarán a lo largo de la partida:

NIVEL SENCILLO: Se utilizan los dados 1 y 2.

NIVEL MEDIO: Se utilizan los dados 1, 2 y 3.

NIVEL ALTO: Se utilizan los 4 dados.

Nota: En todos los niveles deben utilizarse los seis ingredientes asignados a cada jugador.

DADOS

Los cuatro dados indican las siguientes combinaciones:

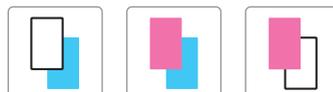
DADO 1

El contacto entre los cilindros.



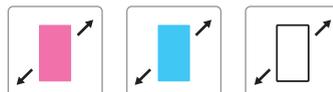
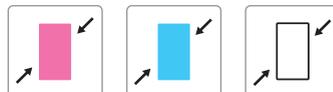
DADO 2

El contacto entre las telas.



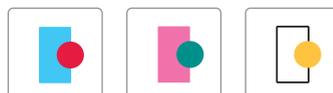
DADO 3

La posición de las telas (dentro o fuera del kimbap).



DADO 4

El contacto entre cilindros y telas.



A JUGAR

Comienza tirando los dados el jugador que haya comido arroz más recientemente.

IMPORTANTE. Los dados deben caer en el centro de la mesa de manera tal que todos puedan ver al mismo tiempo el resultado.

A continuación, cada jugador comienza a preparar el pedido de acuerdo a la combinación de los dados distribuyendo los ingredientes (telas y cilindros) para formar el kimbap solicitado. Una vez armado utiliza una banda elástica para cerrarlo y luego apoyarlo sobre el tablero.

El primero que termine de preparar su rollo gritará "¡KIMBAP!" y lo ubicará en el espacio número 4 del tablero mientras levanta las palmas de sus manos. El resto de los jugadores continuará con la preparación hasta que consideren que han cumplido con el pedido. Quien termine en segundo lugar debe colocar su rollo en el espacio número 3 y así sucesivamente, dependiendo de la cantidad de jugadores.

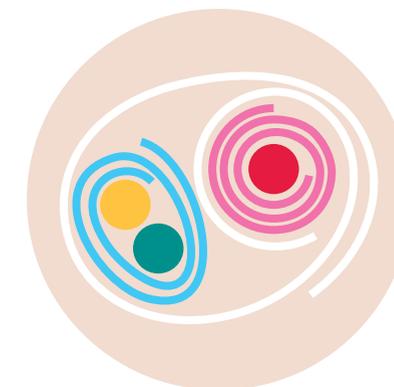
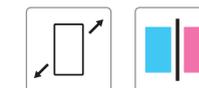
VERIFICACIÓN

Una vez finalizada la ronda, se verificará que cada uno de los cocineros haya cumplido con la consigna observando los rollos desde arriba.

IMPORTANTE. Para que un kimbap se considere correcto debe cumplir TODAS las indicaciones de los dados.

Se empieza por el kimbap ubicado en el espacio número 4, es decir el que pertenece al jugador que haya terminado en primer lugar. Si está correcto, este jugador obtiene 4 puntos. A continuación se verifica el kimbap que está en el espacio número 3; si está correcto el jugador obtiene 3 puntos y así sucesivamente hasta que se hayan verificado todos los rollos. Si en la verificación de cada uno de los kimbap se observa al menos un error, el jugador no gana puntos.

Ejemplos



NIVEL MEDIO:
DADOS 1, 2, 3
resultado.



NIVEL ALTO:
DADOS 1, 2, 3, 4
resultado.

FINAL DE LA PARTIDA

EL JUEGO TERMINA CUANDO UN JUGADOR CONSIGUE 12 O MÁS PUNTOS Y, DE ESTE MODO, SE CONVIERTE EN EL GANADOR.