

4 MONOS

TONI SERRADESANFERM



Componentes

4 mazos con 40 cartas de símbolos cada uno

4 sets con 11 fichas de combo cada uno

4 fichas de "Piel de plátano"

1 temporizador, 4 guías de combos

1 reglamento

ATENCIÓN: pueden hacer falta papel y lápiz
para anotar las puntuaciones al final de cada ronda.



Presentación del juego

Un grupo de científicos está tratando de averiguar cuál es el mono más inteligente de su laboratorio con intención de enviarlo en la primera misión espacial a Marte. Para evaluarlos los investigadores proyectan en una pantalla varios grupos de símbolos de distintos colores, que los monos tendrán que reproducir tan rápido como puedan apretando los botones de sus consolas individuales. Si lo hacen bien, se llevarán algunos cacahuetes a modo de premio. La partida se divide en tres rondas, en las que cada jugador se pondrá en la piel de un mono y tendrá que conseguir tantos puntos como pueda. El jugador con más puntos al final de la partida será el ganador y por lo tanto el elegido para viajar a Marte.

Cartas de símbolos

Todos los mazos contienen las mismas cartas y se diferencian únicamente por el color en el reverso: amarillo, verde, rojo o azul. Cada carta muestra una combinación de dos figuras geométricas (círculos, triángulos, cuadrados y pentágonos), que pueden ser iguales o distintas entre sí. En caso de que ambas figuras sean iguales, una de ellas estará rodeada por un círculo dorado.



Fichas de combo



Las fichas de combo muestran las combinaciones que los jugadores deberán reproducir con sus cartas, así como los puntos que obtendrán por cada combinación correcta. Ambas caras de la ficha muestran el mismo combo, pero el lado naranja vale siempre un punto menos que el verde.

Preparación de la partida

1. Cada jugador escoge un mazo. Si hay menos de 4 jugadores, los mazos sobrantes se devuelven a la caja.

2. Los jugadores barajan sus cartas y las colocan boca abajo sobre la mesa, entre ellos mismos y la persona sentada a su derecha.
3. Se utilizará un set de fichas de combo por cada jugador. (Excepto en las partidas de 2 jugadores, donde se usarán 3 sets de fichas).
4. Cada jugador recibe el combo inicial "Descartar mano" y lo coloca sobre la mesa con el valor 0 mirando arriba.
5. Es recomendable dejar las guías de combos a la vista para ser consultadas con facilidad.
6. Se mezclan todas las fichas de combo que se usarán en la partida y se colocan en el centro de la mesa con la cara verde mirando hacia arriba. A continuación se dividen en tantos montones como jugadores haya + 2, procurando que todos los montones tengan la misma altura.
7. Uno de los jugadores programa el temporizador para que suene a los 4 minutos y da la señal de inicio.
(ATENCIÓN: Antes de empezar el juego, hay que decidir si el temporizador se dejará a la vista o si los jugadores no podrán consultarla durante la ronda.)
8. Cada jugador roba cinco cartas de su mazo.

Las acciones

Todos los jugadores ejecutan sus acciones a la vez, sin turnos. ¡El más rápido tiene más posibilidades de ser también el ganador!

Las acciones disponibles son:

A) Coger una ficha de combo

Cada ficha de combo muestra la combinación que deberán reproducir los jugadores con sus cartas. Si un jugador tiene en su mano las cartas con los símbolos necesarios para hacer un combo, puede coger esa ficha de los montones que hay en el centro de la mesa. La dejará delante de él, con la cara verde mirando hacia arriba, y debajo colocará las cartas necesarias para hacer el combo boca abajo (está permitido hacer trampa, ver más abajo). Si después de hacer un combo los jugadores tienen menos de cinco cartas en la mano, pueden robar de su mazo hasta tener de nuevo cinco cartas.



NOTA: A medida que los jugadores cogen fichas de combo algunos montones pueden desaparecer, con lo que habrá menos montones disponibles para lo que resta de ronda.

NOTA: Si a un jugador se le agotan las cartas de su propio mazo, puede robarlas del mazo de otro jugador.

B) Girar un combo

Un jugador puede girar en cualquier momento uno de los combo que ya ha conseguido. Para hacerlo sólo tiene que darle la vuelta a la ficha de combo, y de esta forma la cara naranja quedará visible. Acto seguido roba tres cartas. Los combos que ya se han girado una vez (y que por lo tanto están en naranja) no pueden girarse de nuevo.



El combo especial "Descartar mano"

La ficha de combo que se entrega a los jugadores al inicio de la partida es especial y puede usarse de dos maneras:



a) Para descartar toda la mano debajo de la ficha y robar cinco cartas del mazo en cualquier momento y una vez por ronda.

b) Para robar tres cartas adicionales en cualquier momento. Como sucede con el resto de las fichas de combo, el combo especial "Descartar mano" debe girarse después de utilizarlo y por lo tanto sólo puede emplearse una vez por ronda.

C) Descubrir una nueva ficha de combo

Los jugadores sólo pueden descubrir una ficha de combo si ya han reproducido todas las combinaciones disponibles en la parte superior de los montones. Para descubrir un nuevo combo, el jugador simplemente escoge uno de los montones y coloca la ficha que hay más arriba en un montón adicional junto al resto. De este modo, la ficha inmediatamente inferior quedará al descubierto y habrá un combo más disponible para todos los jugadores. Este proceso se puede repetir tantas veces como sea necesario, hasta que el jugador en cuestión descubra una ficha de combo que aún no tenga.

Final de la ronda

La ronda concluye cuando:

- El temporizador suena.
- Uno de los jugadores señala el final de la ronda tras haber reproducido los 10 combos diferentes de los que consta el juego (las fichas de "Descartar mano" y "Piel de plátano" no cuentan).

Si el jugador que ha detenido la partida no tiene 10 combos diferentes, se le restarán 10 puntos de la puntuación que tenía al comenzar la ronda y ésta se repetirá.

Cuando el temporizador suena o un jugador indica el final de la ronda, el resto de los jugadores debe detenerse de inmediato y descartarse de su mano. A continuación tendrá lugar la fase de puntuación.

Fase de puntuación

Al final de cada ronda, deben seguirse los siguientes pasos:

Paso 1. Comprobar si hay combos repetidos

Todos los jugadores deben comprobar si han repetido algún combo. En caso de que así sea, se deben dejar de lado las fichas de combo repetidas y las cartas que hay bajo ellas.

Paso 2. Determinar quién es el Mono más listo

Los jugadores suman los puntos que muestran sus fichas de combo al final de la ronda. El jugador con más puntos en su haber será declarado el Mono más listo.

En caso de empate, la persona con más combos naranjas (entre los empatados) será el Mono más listo. Si aun así el empate persiste, los empatados compartirán el título.

Paso 3. Comprobar los combos del Mono más listo

Los combos del Mono más listo se comprueban uno a uno, desde la ficha que muestra el valor más bajo hasta la combinación de mayor valor. Si dos o más jugadores comparten el título del Mono más listo, los combos se irán revisando de manera alternada: un combo de

uno, un combo de otro, etc. Si dos o más fichas muestran el mismo valor, el jugador que ha hecho el combo decidirá cuál comprobar antes. Un combo se considera correcto si cumple las siguientes condiciones:

- Las cartas bajo la ficha de combo contienen todos los símbolos necesarios para reproducir el combo.
- Todas las cartas bajo la ficha de combo son necesarias para reproducir el combo.

Si el combo es correcto, las cartas se dejan boca arriba bajo la ficha de combo.



Si el combo es incorrecto y no cumple ambas condiciones, la ficha de combo y las cartas que hay debajo se dejan de lado durante la fase de puntuación. A continuación, se debe determinar nuevamente quién es el Mono más listo (ver Paso 2). Cuando todos los combos del Mono más listo hayan sido revisados, se procede a anotar las puntuaciones.

ATENCIÓN: Sólo se comprueban los combos del Mono más listo. Los del resto de jugadores NO.

Paso 4. Anotar las puntuaciones

La puntuación de cada jugador se determinará de la siguiente manera:

- El valor que muestran sus fichas de combo.
- -2 por cada combo incorrecto que se haya encontrado durante la fase de comprobación.

Farol

Está permitido ir de farol. Como sólo se revisan los combos del Mono más listo, cualquier jugador puede arriesgarse a coger una ficha de combo y poner bajo ella una o varias cartas que no cumplen con los criterios del combo en cuestión. Siempre que no sea declarado el Mono más listo de la ronda, es muy posible que consiga salirse con la suya.

Fin de la partida

Cada partida está compuesta de tres rondas. El jugador con más puntos al concluir la tercera y última es el ganador. En caso de empate, la victoria será para el jugador (entre los empatados) que más alto haya puntuado en la última ronda. Si aun así el empate persiste, los empatados compartirán la victoria.

Reglas opcionales: Pieles de plátano



Las fichas "Piel de plátano" pueden usarse para aumentar la interacción entre los jugadores o para equilibrar la partida cuando se halle desnivelada. Esta ficha se entregará a todos los jugadores junto con el combo especial "Descartar mano" durante la fase de preparación.

Los jugadores pueden entregar una "Piel de plátano" a otro jugador después de haber cogido una ficha de combo. Cada ficha de "Pieles de plátano" que se tenga restará tres puntos durante el Paso 4 de la fase de puntuación.

Jugar con 5 o más jugadores

Con dos cajas de 4 Monos es posible organizar partidas de hasta 8 jugadores, siempre y cuando se apliquen los siguientes cambios en las reglas:

- 5-6 jugadores. Se distribuirán los asientos de modo que un jugador nunca esté sentado al lado de otro con su mismo color de mazo. El resto de las reglas se mantiene.
- 7-8 jugadores. Se dispondrá de dos áreas de juego, una para 4 jugadores y la otra para las 3-4 personas restantes (dependiendo del número total). A pesar de que la partida se desarrolla en dos áreas separadas, se distribuirán los asientos de modo que un jugador nunca esté sentado al lado de otro con su mismo color de mazo. Al concluir cada ronda los jugadores cambiarán de asiento para que los cuatro jugadores con las puntuaciones más altas puedan enfrentarse entre sí en la misma área de juego, mientras que el resto de los jugadores permanece en la otra.

Se aplicarán las siguientes reglas:

- Sólo se usará un temporizador para ambas áreas de juego.
- Si un jugador indica el final de la ronda, la partida deberá detenerse en ambas áreas de juego.
- La ficha "Piel de plátano" sólo puede entregarse a los jugadores del área en la que se esté jugando.
- Los jugadores que agoten las cartas de su mazo sólo podrán robar de los mazos del área en la que se esté jugando.
- Las fichas de combo sólo pueden cogerse del área en la que se esté jugando.
- La fase de puntuación es común para ambas áreas.
- Cada partida está compuesta de 4 rondas.

Versión familiar

Es posible jugar a una variante más ligera e indulgente de 4 Monos aplicando los siguientes cambios en la fase de puntuación:

- Paso 2. El Mono más listo es el jugador con más fichas de combo. En caso de empate, el jugador con menos fichas de color naranja. Si aun así el empate persiste, los empatados comparten el título de Mono más listo.
- Paso 4. La puntuación de cada jugador se determinará de la siguiente manera:
 - +1 por cada ficha de combo en verde.
 - +1 por cada dos fichas de combo en naranja.
 - -1 por cada combo incorrecto.
 - +1 por ser el Mono más listo.
- Programar el temporizador para que las rondas sean de 5 minutos.

Autor: Toni Serradesanferm

Ilustraciones: Bascu. www.bascu.com

Redacción: Maite Madinabeitia

Gracias a todos los que probaron el juego, especialmente a Pol Cors.

© HomoLudicus Juegos, S.L. 2010

EJEMPLO DE LA FASE DE PUNTUACIÓN

Ana, Martín y Jaime han terminado la primera ronda con las siguientes fichas de combo en su haber:



Paso 1. Jaime ha repetido un combo, así que deja a un lado ambas fichas de combo y las cartas correspondientes.



Paso 2. Ana tiene 7 puntos y Martín, 11. Jaime, con 13 puntos, es el Mono más listo.

Paso 3. Empiezan a comprobar los combos de Jaime. El combo es correcto. Sí

embargo, ha formado el combo  con:  . El combo se considera incorrecto al faltar un pentágono.

Paso 2. Jaime, con 12 puntos, sigue siendo el Mono más listo.

Paso 3. Continúan revisando los combos de Jaime. Debajo de la ficha de combo

encontramos las cartas:     . Se podría haber realizado el combo sin necesidad de usar la segunda carta. Por lo tanto la combinación se considera incorrecta y la ficha de combo se deja al margen junto con las cartas correspondientes.

Paso 2. Ahora Martín es el Mono más listo con 11 puntos.

Paso 3. Los tres combos de Martín se comprueban y resultan ser correctos. Una vez revisados todos los combos del Mono más listo de la ronda, no hace falta comprobar ningún otro. Aunque todos ven claramente que Ana ha puesto una única carta bajo la ficha de combo de 5 puntos.



Paso 4. Se anota la puntuación de cada jugador y se obtiene el siguiente resultado:

Ana. 4 puntos (7 puntos de combos – 3 por la “Piel de plátano”)

Martín. 8 puntos (11 puntos de combos – 3 por la “Piel de plátano”)

Jaime. 2 puntos (10 puntos de combos – 8 por combos incorrectos o repetidos)

El juego continúa con la preparación de la siguiente ronda.

4 MONOS

TONI SERRADESANFERM



Components

- 4 baralles amb 40 cartes de símbols cadascuna
- 4 sets amb 11 fitxes de combo cadascun
- 4 fitxes de "Pell de plàtan"
- 1 temporitzador, 4 guies de combos, 1 instruccions

ATENCIÓ: poden ser necessaris paper i llapis per a anotar les puntuacions al final de cada ronda



Presentació del joc

Un grup de científics està intentant esbrinar quin és el mico més intel·ligent del seu laboratori amb la intenció d'enviar-lo en la primera missió espacial a Mart. Per a evaluar-los, els investigadors projecten en una pantalla diferents grups de símbols de diferents colors que els micos hauran de reproduir tan ràpid com puguin apretant els botons de les seves consoles individuals. Si ho fan bé, s'emportaran alguns cacauets com a premi. La partida es divideix en tres rondes, on cada jugador es posarà a la pell d'un mico i haurà d'aconseguir tants punts com pugui. El jugador amb més punts al final de la partida serà el guanyador i per tant el triat per a viatjar a Mart.

Cartes de símbols

Totes les baralles contenen les mateixes cartes i es diferencien únicament pel color en el revers: groc, verd, vermell o blau. Cada carta mostra una combinació de dues figures geomètriques (cercles, triangles, quadrats i pentàgons), que poden ser iguals o diferents entre si. En cas que ambdues figures siguin iguals, una d'elles estarà en un botó daurat.



Fitxes de combo



Les fitxes de combo mostren les combinacions que els jugadors hauran de reproduir amb les seves cartes, així com els punts que obtindran per cada combinació correcta. Ambdues cares de la fitxa mostren el mateix combo, però el costat taronja val sempre un punt menys que el verd.

Preparació de la ronda

1. Cada jugador escull una baralla. Si hi ha menys de 4 jugadors, les baralles restants es tornen a la caixa.
2. Els jugadors barallen les seves cartes i les col·loquen boca avall sobre la taula, entre ells mateixos i la persona asseguda a la seva dreta.

- S'utilitzarà un set de fitxes de combo per cada jugador. (Excepte a les partides de 2 jugadors, on s'empraran 3 sets de fitxes).
 - Cada jugador rep el combo inicial "Descartar mà" i el col-loca sobre la taula amb el valor 0 mirant cap amunt.
 - És recomanable deixar les guies de combos a la vista per a ser consultades amb facilitat.
 - Es barrejen totes les fitxes de combo que s'utilitzaran en la ronda i es col-loquen al centre de la taula amb la cara verda mirant cap amunt. A continuació es divideixen en tantes piles com jugadors hi hagi + 2, procurant que totes les piles tinguin la mateixa alçada.
 - Un dels jugadors programa el temporitzador per a que soni als 4 minuts i dóna el senyal d'inici.
- (ATENCIÓ: Abans de començar la partida, s'ha de decidir si el temporitzador es deixa a la vista o si els jugadors no el podran consultar al llarg de la ronda.)
- Cada jugador roba cinc cartes de la seva baralla.

Les accions

Tots els jugadors executen les seves accions alhora, sense torns. El més ràpid té més possibilitats de ser també el guanyador!

A) Agafar una fitxa de combo

Cada fitxa de combo mostra la combinació que hauran de reproduir els jugadors amb les seves cartes. Si un jugador té a la seva mà les cartes amb els símbols necessaris per a fer un combo, pot agafar aquesta fitxa de les piles que hi ha al centre de la taula. La deixarà davant seu, amb la cara verda mirant cap amunt i, sota, col-locarà les cartes necessàries per a fer el combo mirant cap amunt (està permès fer trampa, veure més avall). Si després de fer un combo els jugadors tenen menys de cinc cartes a la mà, poden robar de la seva baralla fins a tenir de nou cinc cartes



NOTA: A mesura que els jugadors agafen fitxes de combo algunes piles poden desaparèixer i per tant hi haurà menys piles disponibles el que resta de ronda.

NOTA: Si a un jugador se li esgoten les cartes de la seva pròpia baralla, pot robar-les de la baralla d'un altre jugador.

B) Girar un combo

Un jugador pot girar en qualsevol moment un dels combo que ja ha aconseguit. Per a fer-ho sols ha de donar-li la volta a la fitxa de combo, fent que la cara taronja miri cap amunt. Acte seguit roba tres cartes. Els combos que ja s'han girat una vegada (i que per tant estan en taronja) no poden girar-se de nou.



El combo especial "Descartar mà"

La fitxa de combo que s'entrega als jugadors a l'inici de la partida és especial i pot emprar-se de dues maneres:



- Per a descartar-se de tota la mà sota la fitxa i robar cinc cartes de la baralla en qualsevol moment i una vegada per ronda.
- Per a robar tres cartes addicionals en qualsevol moment. Com succeeix amb la resta de les fitxes de combo, el combo especial "Descartar mà" ha de girar-se després d'utilitzar-lo i, per tant, sols pot emprar-se una vegada per ronda.

C) Descobrir una nova fitxa de combo

Els jugadors sols poden descobrir una fitxa de combo si ja han reproduït totes les combinacions disponibles de la part superior de les piles. Per a descobrir un nou combo, el jugador simplement escull una de les piles i col·loca la fitxa superior en una pila addicional junt a la resta. D'aquesta manera, la fitxa immediatament inferior quedà al descobert i haurà un combo més disponible per a tots els jugadors. Aquest procés es pot repetir tantes vegades com sigui necessari, fins que el jugador en qüestió descobreixi una fitxa de combo que encara no tingui.

Final de la ronda

La ronda conclou quan:

- El temporitzador sona.
- Un dels jugadors assenyalà el final de la ronda després d'haver reproduït els 10 combos diferents dels que consta el joc (les fitxes de "Descartar mà" i "Pell de plàtan" no compten).

Si el jugador que ha aturat la partida no té 10 combos diferents, se li restaran 10 punts de la puntuació que tenia al començar la ronda i aquesta es repetirà.

Quan el temporitzador sona o un jugador indica el final de la ronda, la resta de jugadors han d'aturar-se immediatament i descartar-se de la seva mà. A continuació tindrà lloc la fase de puntuació.

Fase de puntuació

Al final de cada ronda, han de seguir-se els següents passos:

Pas 1: Comprovar si hi ha combos repetits

Tots els jugadors han de comprovar si han repetit algun combo. En cas que així sigui, s'han de deixar de banda les fitxes de combo repetides i les cartes que hi ha sota d'elles.

Pas 2: Determinar qui és el Mico més llest

Els jugadors sumen els punts que mostren les seves fitxes de combo al final de la ronda. El jugador que tingui més punts serà declarat el Mico més llest.

En cas d'empat, la persona amb més combos taronges (entre els empats) serà el Mico més llest. Si tot i així l'empat persisteix, els empats compartiran el títol.

Pas 3: Comprovar els combos del mico més llest

Els combos del mico més llest es comproven un a un, des de la fitxa que mostra el valor més baix fins a la combinació de major valor. Si dos o més jugadors comparteixen el títol del mico més llest, els combos s'aniran revisant de manera alternada: un combo d'un, un combo de l'altre, etc. Si dues o més fitxes mostren el mateix valor, el jugador que ha fet el combo decidirà qui comprovar primer. Un combo es considera correcte si compleix les

següents condicions:

- Les cartes sota la fitxa de combo contenen tots els símbols necessaris per a reproduir el combo.
 - Totes les cartes sota la fitxa de combo són necessàries per a reproduir el combo.
- Si el combo és correcte, les cartes es deixen cara amunt sota la fitxa de combo.



Si el combo és incorrecte i no compleix ambdues condicions, la fitxa de combo i les cartes que hi ha sota es deixen de banda durant la fase de puntuació. A continuació, s'ha de determinar novament quin és el mico més llest (veure Pas 2). Quan tots els combos del mico més llest hagin sigut revisats, es procedeix a anotar les puntuacions.

ATENCIÓ: Sols es comproven els combos del mico més llest. La resta de jugadors NO.

Pas 4: Anotar les puntuacions

La puntuació de cada jugador es determinarà de la següent manera:

- El valor que mostren les seves fitxes de combo.
- -2 per cada combo incorrecte que s'hagi trobat durant la fase de comprovació.

Bluf

Està permès fer bluf. Com sols es revisen els combos del mico més llest, qualsevol jugador pot arriscar-se a agafar una fitxa de combo i posar sota d'ella una o varíes cartes que no compleixen amb els criteris del combo en qüestió. Sempre que no sigui declarat el mico més llest de la ronda, és molt possible que aconsegueixi sortir-se amb la seva.

Fi de la partida

Cada partida es compon de tres rondes. El jugador amb més punts al concloure la tercera i última ronda és el guanyador. En cas d'empat, la victòria serà per al jugador (entre els empataats) que més alt hagi puntuat en l'última ronda. Si tot i així l'empat persisteix, els empataats compartiran la victòria.

Regles opcionals: "Pells de plàtan"



Les fitxes amb "Pell de plàtan" poden emprar-se per a augmentar la interacció entre els jugadors o per a equilibrar la partida quan es trobi desnivellada. Aquesta fitxa s'entregarà a tots els jugadors junt amb el combo especial "Descartar mà" durant la fase de preparació.

Els jugadors poden entregar una "Pell de plàtan" a un altre jugador després d'haver agafat una fitxa de combo. Cada fitxa de "Pell de plàtan" que es tingui restarà tres punts durant el Pas 4 de la fase de puntuació.

Jugar amb 5 o més jugadors

Amb dues caixes de 4 Monos és possible organitzar partides de fins a 8 jugadors, sempre i quan s'apliquin els següents canvis en les regles:

- 5-6 jugadors. Es distribuiran els seients de tal manera que un jugador mai estigui assegut al costat d'un altre amb el seu mateix color de baralla. La resta de les instruccions es mantenen.
- 7-8 jugadors. Es disposarà de dues àrees de joc, una per a 4 jugadors i l'altra per a les 3-4 persones restants (depenent del nombre total). Tot i que la partida es desenvolupa en dues àrees separades, es distribuiran els seients de tal manera que un jugador mai estigui assegut al costat d'un altre amb el seu mateix color de baralla.
- Al conoure cada ronda els jugadors canviaran de seient per a que els quatre jugadors amb les puntuacions més altes puguin enfocar-se entre si en la mateixa àrea de joc, mentre que la resta de jugadors romanen en l'altra.

S'aplicaran les següents regles:

- Sols s'utilitzarà un temporitzador per a ambdues àrees de joc.
- Si un jugador indica el final de la ronda, la partida haurà d'aturar-se en ambdues àrees de joc.
- La fitxa "Pell de plàtan" sols pot entregar-se als jugadors de l'àrea en la que s'estigui jugant.
- Els jugadors que esgotin les cartes de la seva baralla sols podran robar de les baralles de l'àrea en la que s'estigui jugant.
- Les fitxes de combo sols poden agafar-se de l'àrea en la que s'estigui jugant.
- La fase de puntuació és comuna per a ambdues àrees.
- Cada partida es compon de 4 rondes.

Versió familiar

És possible jugar a una variant més lleugera i indulgent de 4 Monos aplicant els següents canvis en la fase de puntuació:

- Pas 2: El mico més llest és el jugador amb més fitxes de combo. En cas d'empat, el jugador amb menys fitxes de color taronja. Si tot i així l'empat persisteix, els empatats comparteixen el títol del Mico més llest.
- Pas 4: La puntuació de cada jugador es determinarà de la següent manera:
 - +1 per cada fitxa de combo en verd.
 - +1 per cada dues fitxes de combo en taronja.
 - -1 per cada combo incorrecte.
 - +1 per ser el mico més llest.
- Programar el temporitzador per a que les rondes siguin de 5 minuts.

Autor: Toni Serradesanferm

Gràfics: Bascu

Traducció: Aidi Riera

Gràcies a tots els proveïdors, especialment a en Pol Cors.

© HomoLudicus Juegos, S.L. 2010

EXEMPLE DE LA FASE DE PUNTUACIÓ

Anna, Martí i Jaume han acabat la primera ronda amb les següents fitxes de combo en el seu haver:

ANNA								
JAUME								

Pas 1: Jaume ha repetit un combo, així que deixa de banda ambdues fitxes de combo i les cartes corresponents.

ANNA								
JAUME								

Pas 2: Anna té 7 punts i Martí, 11. Jaume, amb 13 punts, és el mico més llest.

Pas 3: Comencen a comprovar els combos d'en Jaume. El combo és correcte. Tot i així, ha format el combo amb: . El combo es considera incorrecte al faltar un pentàgon.

Pas 2: Jaume, amb 12 punts, segueix essent el mico més llest.

Pas 3: Continuen revisant els combos d'en Jaume. A sota la fitxa de combo trobem les cartes: . Podria haver-se realitzat el combo sense necessitat d'emprar la segona carta. Per tant, la combinació es considera incorrecta i la fitxa de combo es deixa de banda junt amb les cartes corresponents.

Pas 2: Ara Martí és el mico més llest amb 11 punts.

Pas 3: Els tres combos de Martí se comproven i resulten ser correctes. Una vegada revisats tots els combos del mico més llest de la ronda, no fa falta comprovar-ne cap altre. Tot i que tots veuen clarament que l'Anna ha posat una única carta sota la fitxa de combo de 5 punts.

ANNA								
JAUME								

Pas 4: S'anota la puntuació de cada jugador i s'obté el següent resultat:

Anna. 4 punts (7 punts de combos – 3 per la "Pell de plàtan")

Martí. 8 punts (11 punts de combos – 3 per la "Pell de plàtan")

Jaume. 2 punts (10 punts de combos – 8 per combos incorrectes o repetits)

El joc continua amb la preparació de la següent ronda.