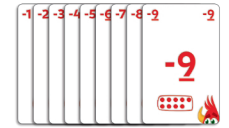
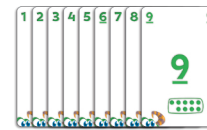


koomi



Koomi es un juego educativo veloz y divertido que les enseña a los niños habilidades matemáticas básicas al tratar de alcanzar el número -10 o 10 usando sumas, restas, cambio de signos o una combinación de todos los anteriores.

Contenido del juego de cartas:

54 cartas numeradas:

27 cartas verdes, numeradas del 1 al 9. Estas representan números positivos.

27 cartas rojas, numeradas del -1 al -9. Estos representan números negativos.

16 cartas especiales:

6 Koomi Ayudantes - cartas que te ayudan a alcanzar -10 o 10 (consulta la función de las cartas especiales en Koomi).

10 Koomi Comodines - Cartas que juegan uno que otro truco. (Ver Función de cartas especiales en Koomi).

4 cartas de referencia rápida para cartas especiales.

4 cartas de repuesto en blanco. Si pierdes una carta o para que crees tu propia carta especial.

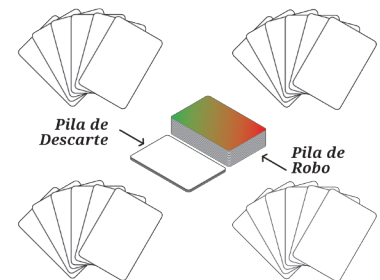
Empezando

1. El jugador más joven es el primero en repartir las cartas, baraja las cartas y le da a cada jugador 6 cartas repartidas boca abajo. Deberá repartirlas en el sentido de las agujas del reloj después de cada juego.
2. Cada jugador toma sus cartas sin mostrárselas a los demás jugadores.
3. Las cartas restantes se colocan en el centro de la mesa, con el reverso hacia arriba. Esta es la "pila de robo".
4. Ahora volteas la carta superior del mazo de robo y colócala con el frente hacia arriba junto al mazo de robo. Sigue volteando hasta que se voltee una carta numerada o una carta especial numerada. Esta pila es la "pila de descarte", donde los jugadores lanzan sus cartas.

Hora del juego

La dirección del juego es en el sentido de las agujas del reloj y el jugador a la izquierda del repartidor de cartas comienza el juego. Según la carta superior de la pila de descartes, el jugador tiene una de estas tres opciones:

- Opción 1** Alcanzar -10 o 10 bajando tantas cartas como quiera.
- Opción 2** Jugar una carta especial (ver *Función de cartas especiales en Koomi*).
- Opción 3** Tomar la carta superior de la pila de robo.



Ejemplo de juego

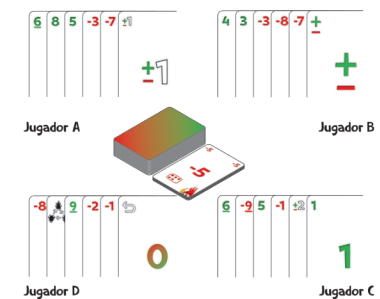
Si la carta superior de la pila de descartes es -5 (roja) y el jugador A tiene las siguientes cartas en la mano: 8 (verde), 6 (verde), 5 (verde), -7 (rojo), -3 (rojo), +/- 1 (Koomi Ayudante).

El jugador A juega las siguientes cartas: +/- 1, 6 y 8, llegando al número 10 (**Opción 1**). Al jugar las cartas, los jugadores deben colocar las cartas junto a la pila de descarte mostrando el cálculo y diciendo el cálculo en voz alta: -5 (pila de descarte) + 1 + 6 + 8 = 10. Se utilizó el Ayudante Koomi +/- 1 como +1, en este caso.

Cuando se realiza el cálculo, el jugador A recoge las cartas y las coloca en la pila de descartes.



La carta superior de la pila de descartes sigue siendo 8. El jugador C juega +/- 2 Ayudante Koomi junto a la pila de descartes (**Opción 2**) y dice en voz alta 8 más 2 es igual a 10. Por último, el jugador C pone la carta +/- 2 en la pila de descartes.

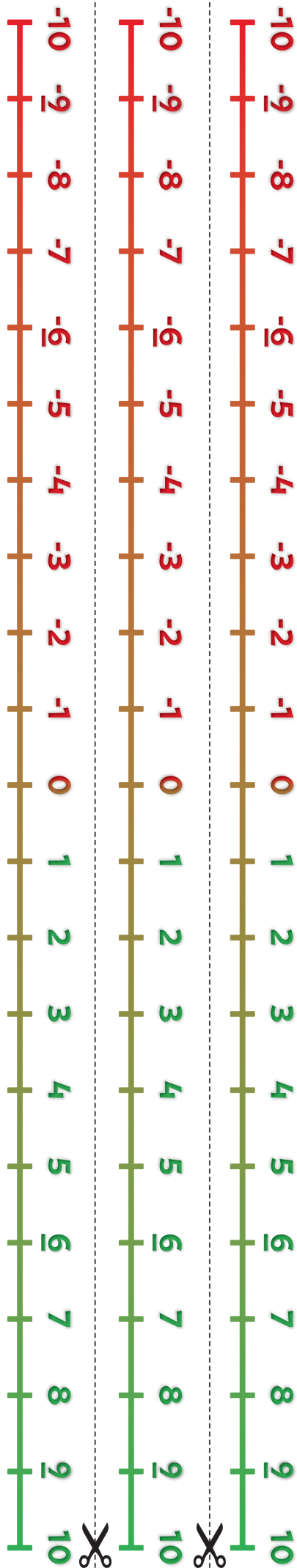


La carta superior de la pila de descartes es ahora 8 (verde), y el jugador B tiene las siguientes cartas en la mano: 4 (verde), 3 (verde), -3 (rojo), -8 (rojo), -7 (rojo), "Cambiar signo del número" (Ayudante Koomi). Incapaz de llegar a 10 o -10, el jugador B debe tomar la carta superior de la pila de robo (**opción 3**).



El jugador D pone un Comodín Koomi "Reset" en la pila de descartes (**Opción 2**). Esta carta tiene el valor 0, y el jugador A ahora tiene que llegar a 10 o -10 desde 0.

SUGERENCIA: Para los niños más pequeños, es útil colocar todas las cartas con el frente hacia arriba sobre la mesa y ayudar a explicar la dinámica del juego.



Cómo ganar el juego

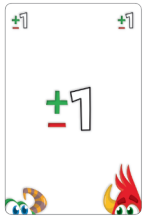
El primer jugador que se deshaga de todas sus cartas gana el juego.

Si ningún jugador se queda sin cartas en el momento en que se agota la pila de robar, se conserva la carta superior de la pila de descarte y el resto de la pila de descarte se da la vuelta y se usa como una nueva pila de robar.

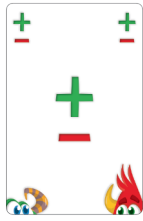
Funciones de cartas especiales en Koomi

Las cartas especiales son siempre la primera carta que colocas en la pila de descartes y los jugadores pueden usar una por turno. La acción de la carta especial siempre debe completarse.

Ayudantes de Koomi



El jugador puede decidir libremente si es -1 o 1. Si está en la parte superior de la pila de descartes, el siguiente jugador puede usarlo como -1 o 1 independientemente de lo que eligió el jugador anterior. Esta es una carta especial numerada.

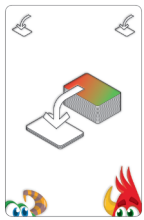


El jugador puede cambiar cualquier carta que tenga a mano al signo opuesto. Al jugar esta carta, el jugador puede cambiar un -5 (5 rojo/negativo) a un 5 (5 verde/positivo). Esta es una carta especial no numerada.

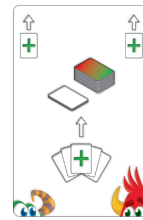


El jugador puede decidir libremente si es -2 o 2. Si está en la parte superior de la pila de descartes, el siguiente jugador puede usarlo como -2 o 2 independientemente de lo que eligió el jugador anterior. Esta es una carta especial numerada.

Koomi Comodines



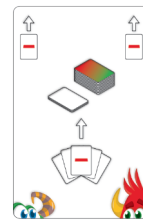
El jugador gira la carta superior de la pila de robo y la coloca boca arriba en la pila de descarte hasta que se voltea una carta numérica o una carta especial numerada. El jugador continúa su turno basándose en la nueva carta superior de la pila de descartes. Esta es una carta especial no numerada.



El jugador puede poner cualquier carta positiva (verde) de su mano, en la pila de descartes, independientemente de cuál sea la carta actual. Esta es una carta especial no numerada.



Todos los jugadores ponen sus cartas boca abajo sobre la mesa y se rotan las cartas en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores, habiendo rotado, recogen el juego de cartas dejado por el otro jugador y continúan el juego con este juego de cartas. Esta carta tiene el valor 0, lo que significa que el siguiente jugador tiene que llegar a -10 o 10 desde 0. Esta es una carta especial numerada.



El jugador puede poner cualquier carta negativa (roja) de su mano, en la pila de descartes, independientemente de cuál sea la carta actual. Esta es una carta especial no numerada.



Esta carta restablece el valor a 0, lo que significa que el siguiente jugador tiene que llegar a -10 o 10 desde 0. Esta es una carta especial numerada.

Reglas en otros idiomas



Variaciones del juego

Para el jugador más joven: Retira todas las cartas rojas numeradas e intenta llegar a 10.

Quita todas las cartas rojas numeradas, pero conserva las cartas -1 y -2, e intente llegar a 10.

Quita las cartas verdes numeradas e intente llegar a -10.

Eliminar algunas o todas las cartas especiales

Juega con todas las cartas boca arriba sobre la mesa. (Solo cuando los jugadores tienen el mismo nivel de habilidad).



newméro es una marca registrada
Todos los derechos reservados 2021

