

# Ricochet

Diseñado por Reinhard Staupe

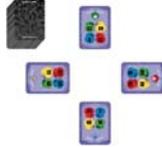
2-5 Jugadores / 10 minutos / 10 +

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / [www.ick.cl](http://www.ick.cl))

Sigue la bola de paragolpes en paragolpes para descubrir cuál será la carta final de la secuencia. Si encuentras la carta correcta primero será tuya. El primer jugador en recolectar 6 cartas ganará.

## PREPARACION

- Baraja el mazo y coloca 4 cartas boca arriba como en la imagen.
- Coloca el mazo a un costado.



## RONDA

Los jugadores intentan ser el primero en encontrar la 5ª carta de la secuencia.

## RONDA

- Revela la carta superior del mazo y colócala al centro. Esta será la 1ª carta de la secuencia.
- Los jugadores compiten por descubrir cuál será la 5ª carta de la secuencia.
- Las cartas tienen un número (entre 1 y 50) en cada color.
- Además tienen un círculo en la parte inferior que indica que carta deben mirar a continuación según el tamaño y color del círculo.
  - Círculo grande → Busca el número mayor de ese color.
  - Círculo pequeño → Busca el número menor de ese color.



Busca la carta con el paragolpes rojo de mayor valor



Busca la carta con el paragolpes amarillo de menor valor

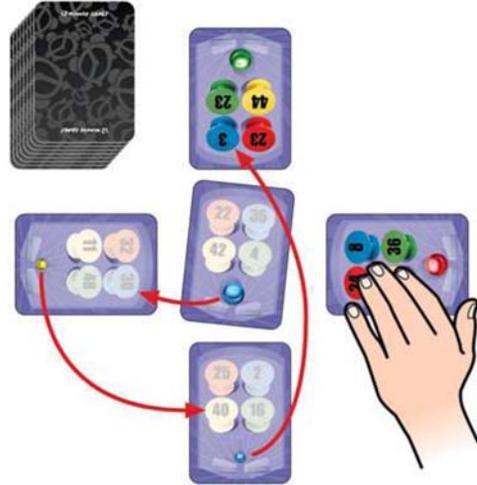


Busca la carta con el paragolpes azul de mayor valor



Busca la carta con el paragolpes azul de menor valor

- Solo debes buscar en las cartas por las que aún no has “pasado” → Las cartas por las que ya “rebotaste” quedan eliminadas.
- Solo puedes tocar una carta si la vas a reclamar como la 5ª de la secuencia.

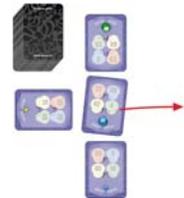


## RECLAMAR UNA CARTA

- Si encuentras la 5ª carta → Coloca tu mano en ella.
  - Si es correcta → Colócala en tu área de juego.
  - Si es incorrecta → No participas más esa ronda y devuelves una carta que hayas ganado previamente y la colocas bajo el mazo.
- Si hay un empate en descubrir la 5ª carta → Coloca la carta de inicio bajo el mazo. Se juega una ronda de definición sólo con los jugadores empatados.

## NUEVA RONDA

- Mueve la carta central a la posición de la carta reclamada.
- Revela una nueva carta al centro para comenzar la nueva ronda.



## FIN DEL JUEGO

Termina cuando un jugador obtenga su sexta carta. Dicho jugador será el ganador.

## VARIANTES

- JUEGOS LARGOS/CORTOS → Se puede escoger una meta distinta de 6 cartas para juegos más largos o cortos.
- JUEGO EXPERTO → Colocar 5 cartas en el círculo en lugar de 4. Se debe buscar la 6ª carta.