



Juego estratégico de rompecabezas numérico

RESUMEN DEL JUEGO

- *Geominos*™ se juega poniendo las piezas o fichas junto a las que ya están en el tablero, concordando los números (puntitos) como en el dominó.
- Cada participante recibirá puntos por cada puntito que estén en casillas color claro del tablero.
- El juego termina cuando todas las piezas se han colocado en el tablero.
- La persona con menos puntos gana.

Pueden jugar 2, 3 ó 4 personas.

Ver ilustraciones del juego en el fondo de la caja.

En www.geominos.com hay una demostración animada del juego.

Reglas en español en www.geominos.com.

COMPONENTES DEL JUEGO

Los componentes del juego son:

- Tablero
- 21 piezas de juego
- 21 cartas de juego
- Dos relojes de arena de un minuto
- Hojas para puntaje
- Instrucciones en inglés
- Bolsa

Piezas y cartas

Cada pieza tiene una forma única, y dos lados diferentes.

Cada carta representa una de las piezas, y tiene el nombre de la pieza. Los nombres de las piezas se usan para ayudar a identificar la forma de las piezas. Por ejemplo, en *la Figura 2* se muestra la carta Silla y la pieza Silla.

Los nombres de las piezas son:

<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
Bat	Murciélago
Butterfly	Mariposa
Chair	Silla
Chunk	Bloque
Cross	Cruz
Dog	Perro
Duck	Pato
Fish	Pez
Flag	Bandera
Gorilla	Gorila
H	H
L	L
Scorpion	Escorpión
Seahorse	Caballito de Mar
Snake	Serpiente
Stairs	Escaleras
T	T
Table	Mesa
Throne	Trono
Tree	Árbol
Tunnel	Túnel

PARA COMENZAR

Recomendamos que lea todas las reglas antes de jugar *Geominos*, para luego volver aquí y comenzar.

Preparación para el juego

- Al jugar *Geominos* por primera vez, saquen todas las piezas de la hoja de plástico. (Si su servicio de reciclaje acepta plástico #2, se puede reciclar la hoja de plástico.)

- Mezcle las cartas, y apílelas boca abajo.
- Tome la primera carta (cualquier persona puede hacer esto) y ponga la pieza correspondiente en la casilla central del tablero.
- La Figura 1 muestra la casilla central. La Figura 2 muestra la carta, con la pieza correspondiente ubicada en la casilla central.
 - Asegúrese de que el lado que se muestra en la carta esté hacia arriba.
 - Como el tablero es simétrico, no importa la orientación de la pieza central.

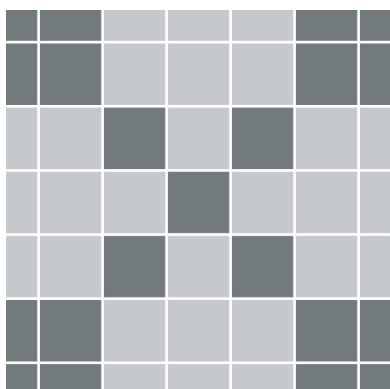


Figura 1. El centro del tablero.

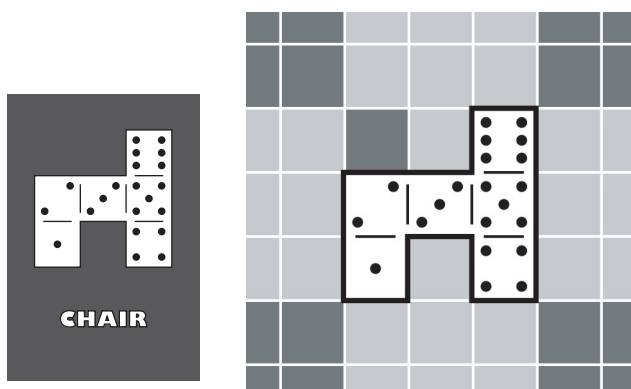


Figura 2. La carta que se saca es la Silla. Entonces, la pieza de la Silla se pone en la casilla central.

Preparación para el juego (cont.)

- Decidan quién comenzará.
- Decidan qué juego jugar: Cinco-Piezas, Todas-Piezas o Una-Pieza. (Ver la siguiente sección.)
- Decidan cuánto tiempo se permitirá para cada movida: 1, 2 ó 3 minutos.

TRES JUEGOS DIFERENTES

Hay tres formas de distribuir las piezas, que resultan en tres juegos distintos.

Si juegan *Geominos* por primera vez, recomendamos el juego Cinco-Piezas como una buena forma de aprender a jugar *Geominos*.

Sugerencia: al sacar una carta y buscar esa pieza, enfóquese en la forma de la pieza, y no en los puntitos. Porque cada forma es única, y las piezas tienen dos lados. El nombre de la pieza le puede ayudar a identificar la forma de la pieza.

El juego de Cinco-Piezas

Resumen: en el juego de Cinco-Piezas, cada participante selecciona cinco piezas antes de comenzar el juego. El resto de cartas se seleccionarán durante el juego.

Cómo funciona: el primer participante saca una carta, selecciona la pieza correspondiente, y descarta la carta. La siguiente persona hace lo mismo, y así sucesivamente.

El proceso de selección continua hasta que cada participante tenga cinco piezas. Entonces comienzan a jugar. Cada vez que una persona pone una pieza, toma otra carta y selecciona otra pieza.

Sin embargo, si juegan cuatro personas, no quedarán más piezas después de la distribución inicial.

Si juegan tres personas, cada participante sacará sólo una pieza más. Quedarán dos piezas sin utilizar.

El juego de Todas-Piezas

Resumen: en el juego de Todas-Piezas, se seleccionan todas las piezas antes de comenzar a jugar.

Cómo funciona: la persona que comienza saca una carta, selecciona la pieza correspondiente, y descarta la carta. Luego el siguiente participante hace esto, y así sucesivamente.

Esto continua hasta que se hayan seleccionado todas las piezas. Sin embargo, si juegan tres personas, cada participante tendrá seis piezas, y quedarán dos piezas sin usar.

El juego de Una-Pieza

Resumen: en el juego de Una-Pieza, se utiliza sólo una pieza al comienzo del juego.

Cómo funciona: no se seleccionan piezas antes de comenzar a jugar (a excepción de la pieza central). El primer participante toma una carta, selecciona una pieza, y la juega en este turno. La siguiente persona hace lo mismo, y así sucesivamente.

Esto continúa hasta que se hayan seleccionado y colocado todas las piezas. Sin embargo, con tres personas, cada participante seleccionará y pondrá seis piezas. Quedarán dos piezas sin usar.

EL JUEGO

Cómo colocar las piezas

Sea cual fuere el juego escogido, siempre se comienza cuando el primer participante pone una pieza en el tablero de manera que una de sus secciones o caras esté junto a una sección de la pieza central que tiene el mismo número de puntitos.

En la Figura 3, las secciones con un puntito están juntas.

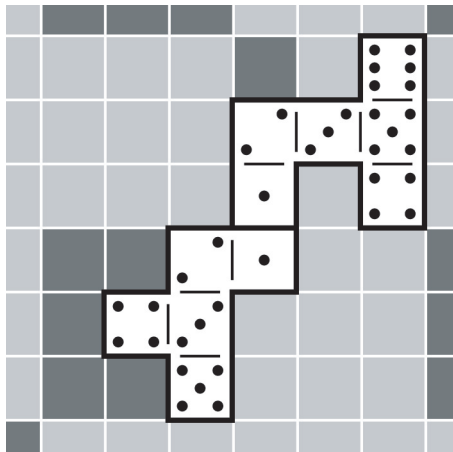


Figura 3: José juega primero, y pone el Caballito de Mar junto a la Silla.

Poner las piezas o fichas de *Geominos* es similar a poner fichas de dominó. Las caras correspondientes deben estar una al lado de la otra; no se pueden poner en diagonal.

Se puede usar cualquiera de los dos lados de la pieza. (La única vez que la parte de arriba de una pieza tiene que corresponder con la tarjeta es al colocar la pieza central.)

Todas las secciones de la pieza deben estar dentro del tablero.

Se pueden poner piezas al lado de cualquier pieza en el tablero, siempre y cuando los puntitos de al menos una sección o cara en cada una correspondan y se coloquen adyacentes.

Se permite que otros lados adyacentes no correspondan. En la Figura 4, las secciones de 5 puntitos corresponden, de manera que no importa que otras no correspondan, tal como la sección de 3 puntitos que está al lado de la sección de 4 puntitos.

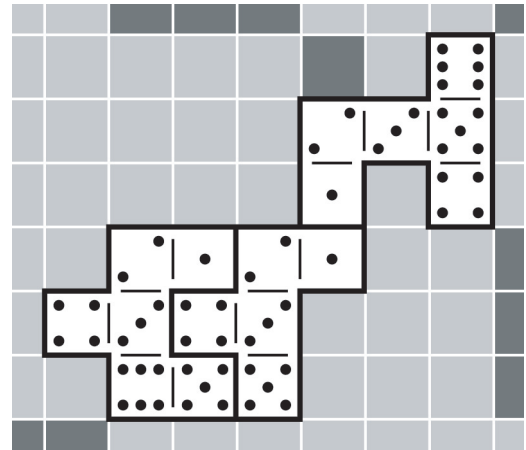


Figura 4: Ana, la siguiente persona, pone la pieza Gorila al lado del Caballito de Mar.

Puntaje

Cada persona recibe un punto por cada puntito de dominó (en todas las secciones de sus piezas) que esté en una casilla clara del tablero. En la Figura 3, José recibe 1 punto. En la Figura 4, Ana recibe 4 puntos.

Debido a que no conviene recibir puntos, la meta es colocar cada pieza de manera que la mínima cantidad de puntitos queden en casillas claras.

Nota: la casilla central no se cuenta. Los puntitos sobre secciones claras de la casilla central no se cuentan al agregar puntos.

Los puntos se anotan y se suman después de cada turno. La Figura 5 muestra un ejemplo de la hoja de puntaje después de dos turnos.

Juego 1	> José	Ana
1	1	4
+	6	5
2	7	9

Figura 5. Ejemplo de una hoja de puntaje después de dos turnos. José recibió 1 punto en su primer turno y 6 puntos en su siguiente turno, y tiene 7 puntos después de dos turnos. Ana recibió 4 puntos en su primer turno y 5 puntos en su siguiente turno, y tiene 9 puntos después de dos turnos.

Tiempo

Hay tres niveles de juego, en base al tiempo de cada turno. Antes de cada juego, los participantes se ponen de acuerdo sobre el tiempo permitido en cada turno. Recomendamos:

- Tres minutos para principiantes.
- Dos minutos para nivel intermedio.
- Un minuto para nivel avanzado.

El juego viene con dos relojes de arena de un minuto.

- Cuando comienza el turno de una persona, otra persona da vuelta uno de los relojes.
- Para juego de dos minutos, se da vuelta el reloj otra vez cuando se termina el primer minuto.
- Para juego de tres minutos, se da vuelta el reloj después del primer minuto y otra vez después del segundo minuto.

Apenas termina el turno de un participante, otra persona da vuelta el otro reloj para comenzar el turno del siguiente participante.

Para el turno de la persona que mantiene el puntaje, se comienza el reloj después de que esa persona haya actualizado el puntaje.

En el juego de Una-Pieza, se comienza el reloj después de que la persona toma una carta y encuentra la pieza. Para agilizar el juego, las otras personas pueden ayudar a encontrar la pieza.

Completar un turno

El turno de cada participante termina cuando el participante lo dice, o cuando se le acaba el tiempo. Entonces la persona a la izquierda comienza su turno, y así sucesivamente.

Si un participante no puede colocar una pieza antes de que se le acabe el tiempo, recibe una penalidad de 5 puntos, y se le permite otro minuto para colocar la pieza.

Si ese participante no pone una pieza al finalizar el minuto extra, pierde el juego.

Completar el juego

El juego termina cuando todas las piezas se han colocado (a excepción de las dos piezas que no se usan en juegos con tres personas). El participante con menos puntos es el ganador.

OTRAS COSAS

Cómo jugar un partido

Recomendamos jugar partidos de varios juegos, para que cada participante tenga la oportunidad de jugar primero. Cuando juegan dos personas, el partido sería de dos juegos; si son tres personas, tres juegos; y si son cuatro personas, cuatro juegos.

Hay que volver a mezclar las cartas antes de cada juego. Los participantes se turnan para comenzar cada juego, rotando hacia la izquierda.

Al jugar un partido, el puntaje se acumula durante varios juegos hasta completar el partido. En la Figura 6 se muestra un ejemplo del puntaje en un partido.

Total	53	56
	▼	▼
Juego 2	José	> Ana
Total Anterior	53	56
+		3
1		59

Figura 6. Ejemplo de puntaje en un partido. El primer juego terminó con estos resultados: José 53 y Ana 56. El siguiente juego comienza con esos puntos. En el juego 2, Ana comienza.

Al final del partido, quien gana es la persona con la menor cantidad de puntos totales.

Estrategia

Las reglas fundamentales del juego son simples, pero las estrategias pueden ser complejas. Estrategias básicas: recibir la menor cantidad de puntos posibles, y no dejar buenas movidas a los contrincentes.

Otras variaciones del juego

Estas instrucciones son para juego regular, incluyendo las variaciones de cómo se distribuyen las piezas y cuánto tiempo se permite en cada turno. Tenemos otras interesantes variaciones de *Geominos*, que podrá ver en nuestro sitio en internet.

Internet

Puede ver mucha más información sobre este juego en nuestro sitio de internet, www.geominos.com. Y aproveche las *Geominotes*, donde tenemos noticias, sugerencias y estrategias, comentarios de otros participantes, y donde usted podrá agregar los tuyos.

Disfrute de *Geominos*, el juego estratégico de rompecabezas numérico. Nosotros disfrutamos muchísimo el proceso de crear este juego, ¡y aún más la experiencia de jugarlo!

- *Hilaria & Ludi*

Geominos™: hecho en EE.UU. con papel reciclado y tintas biodegradables. Las piezas de plástico del juego con reciclables.

Hilaria & Ludi reserva una porción de las ganancias de la compañía para donativos a causas sociales y ambientales.

Patente pendiente. Todos los derechos reservados. *Geominos*™ es una marca licenciada a *Hilaria & Ludi*. Derecho de autor ©2007.

Versión en español: Rico Vallejos

