



2-4



5+



10 min

LA GUERRA DE LAS CORONAS ¡La Batalla por el Tesoro!

Contenido

60 monedas, de las cuales:

- 50 monedas con las cifras 1-5
- 2 monedas Joker
- 2 monedas Quiebra
- 2 monedas Rey
- 2 monedas Reina
- 2 monedas Príncipe

Objetivo del Juego

Acumular la mayor pila de monedas

Inicio del Juego

Mezclar las monedas y colocarlas sobre la mesa con la corona hacia arriba.

El Juego

Cada participante da vuelta a una moneda según se propia elección y la muestra a los demás participantes del juego. El jugador con el número/valor más alto, gana el primer ronda, recoge las monedas que colocaron sus compañeros y las coloca de su lado, con la cara para abajo.

Monedas especiales



Rey

La moneda Rey le gana a todos los números, incluso a la Reina y al Príncipe. Cuando el jugador da vuelta la moneda Rey y gana la ronda, recibe de cada Uno de los demás participantes dos (2) monedas (Si tienen monedas para darle).



Reina

La moneda Reina le gana a todos los números y al Príncipe. Cuando el jugador da vuelta la moneda Reina y gana la ronda, el recibe de uno de los demás jugadores, según su elección, dos monedas.



Príncipe

La moneda Príncipe le gana a todos los números. Cuando el jugador da vuelta la moneda Príncipe y gana la ronda, cada uno de los demás participantes devuelve dos (2) monedas a la caja.



Joker

La moneda Joker siempre gana. Cuando el jugador da vuelta la moneda Joker el puede, si así lo desea, cambiar sus monedas por las de otro participante.

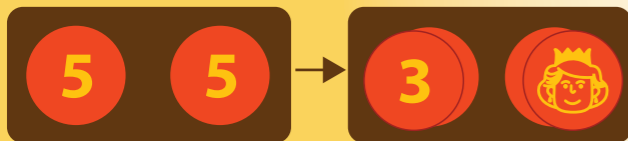


Quiebra

El jugador que da vuelta la moneda Quiebra, la entrega al ganador de la ronda Y devuelve la mitad de sus monedas a la caja. Si el jugador tiene un número impar de monedas la moneda sobrante queda con él.

La Guerra de las Coronas

Si dos jugadores o más dieron vuelta monedas iguales y su valor es el máximo en la ronda, se da la Guerra de las Coronas. Cada uno de los jugadores en la Guerra de las Coronas lleva una moneda más del centro y la da vuelta. El jugador con la moneda de mayor valor gana la ronda y recoge todas las demás monedas de la ronda.



Finalización del Juego

Cuando no hay más monedas en el centro de la mesa o si restaron menos monedas que el número de jugadores, se revisa la altura de la pila de las monedas de cada jugador. El ganador es quien acumuló la pila de monedas más alta.

Se recomienda jugar 5 rondas de continuo. El ganador será quien ganó la mayoría de las rondas.

Para Jugadores Avanzados – La Moneda de la Suerte

Al iniciar el juego cada uno de los participantes lleva una moneda del centro de la mesa, la mira y la deja de su lado cara para abajo, sin revelarla a los demás. La moneda puede usarse solamente una vez durante el juego, cuando un jugador quiere cambiar una moneda que dió vuelta por la Moneda de la Suerte.

Cuando el jugador quiere hacer uso de la Moneda de la Suerte debe declarar: “Moneda de la Suerte” y adelantarla un poco estando la misma al revés de la dirección de las monedas reveladas en la ronda. En la situación dada, cualquiera de los otros jugadores puede declarar que también él quiere usar su Moneda de la Suerte. Todos los participantes que decidieron usar sus Monedas de la Suerte dan vuelta a su moneda y la colocan sobre su moneda descubierta y así el juego continúa normalmente.

Atención: No se puede colocar la Moneda de la Suerte sobre la Moneda Quiebra.



By Foxmind Group

Autores del Juego: Achva Michlin, Sigal Meshel,
Nir Dorón. TADAI Innovaciones