



Dragonfish

Instrucciones en Español

Dragonfish es un juego divertido y educativo de 2 a 4 jugadores para enseñar a los niños habilidades matemáticas al tratar de pescar con sumas y restas; las reglas del juego se pueden adaptar para introducir más desafíos matemáticos, según el nivel de habilidad de los jugadores.

Contenido del juego de cartas:

67 Cartas de Estanque - con reverso azul idéntico - utilizadas en los "Estanques de Pesca".

15 cartas numeradas con peces - "Tarjeta de peces" (fondo azul más oscuro).

50 cartas numeradas con pequeños insectos - "Tarjeta de insecto".

2 cartas de bicicletas antiguas - "Tarjeta de bicicleta".

Las cartas de peces e insectos se denominan "cartas de animales".



26 cartas de ayuda - con idéntico reverso verde, que se utilizan para la "isla del canal" o se mantienen en la mano.

12 cartas con vías navegables - "Cartas de Canal".

6 cartas con anzuelos de pesca - "Cartas Anzuelo" (fondo verde más oscuro).

4 cartas con tijeras - "Cartas tijeras" (fondo verde más oscuro).

2 cartas con imanes - "Cartas imanes".

1 carta con una red de pesca - "Cartas de red de pesca".

1 carta con un símbolo que muestra a todos los jugadores para rotar asientos - "Carta Rotar lugares".

1 tarjeta de repuesto en blanco para reemplazar cualquier tarjeta perdida o crear su propia tarjeta.



Ganar el juego

Para ganar el juego, los jugadores deben pescar (cartas). Cada carta de pez tiene un número (de puntos).

Si hay 2 jugadores, ganas si pescas 6 peces o pez que sumen 60 puntos.

Si hay 3 jugadores, ganas si pescas 5 peces o pez que sumen 55 puntos.

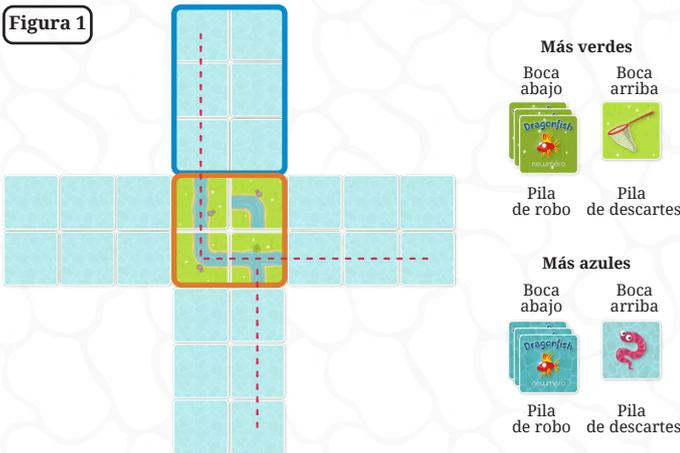
Si hay 4 jugadores, ganas si pescas 4 peces o pez que sumen 45 puntos.



Empezando

- 1 Los jugadores se turnan para repartir las cartas para mezclar dos pilas de cartas separadas - **las cartas de estanque** (dorso azul) y las **cartas de ayuda** (dorso verde).
- 2 Comencemos con las **Cartas de Ayuda**. Se toman cuatro cartas de Canal al azar de la pila, se barajan y se colocan boca arriba en una "Isla de Canal" como un **grupo cuadrado de 2x2** (Figura 1). Las cartas restantes se vuelven a barajar y se colocan, boca abajo, como **pila de robo**. Naturalmente, la **pila de descartes** está vacía al principio.
- 3 Luego, de la pila de **Cartas de Estanque**, se crean **cuatro estanques** con 6 cartas boca arriba y se colocan como un **grupo de 2x3**, adyacentes a cada lado de la "Isla del Canal" (Figura 1). Las Cartas de Estanque restantes se colocan, boca abajo, como **pila de robo**. Naturalmente, la **pila de descartes** está vacía al principio. Cada jugador está frente a un estanque. Los 4 estanques son utilizados por todos los jugadores.

Figura 1



Jugando Dragonfish

El juego se juega en el sentido de las agujas del reloj y el jugador a la izquierda de quien reparte las cartas comienza el juego. Hay dos pasos. El primer paso involucra las Cartas de Ayuda verdes, el segundo involucra las Cartas de Estanque azules:

Paso 1 Las Cartas de Ayuda

A **Caso uno:** si el jugador elige una carta de la pila de cartas de ayuda. Dependiendo de la carta que se extraiga, las reglas son las siguientes:



Carta Anzuelo - la carta se puede tener en la mano sin mostrarla a los otros jugadores o se puede jugar inmediatamente contra otro jugador, que ha capturado un pez. El número de la Carta Anzuelo debe ser al menos tan grande como el número de la tarjeta Pez. Si el otro jugador tiene una carta de tijeras en la mano, esa carta se puede jugar, "liberando la carta de pez". De lo contrario, el otro jugador debe entregar la tarjeta de pez al jugador y es el turno del siguiente jugador (se omite el paso 2). Una vez utilizadas, las Cartas de Ayuda se colocan en su pila de descartes.



Carta Tijeras - la carta debe mantenerse en la mano por ahora. Solo se puede usar para detener a alguien que jugó una Carta Anzuelo en tu contra y luego se coloca en la pila de descarte. No se puede jugar primero.



Carta Canal - debe jugarse inmediatamente cuando se recoge. El jugador debe reemplazar una carta de canal de la Isla del Canal. Nota: La carta reemplazada se coloca en la pila de descarte de cartas de ayuda.



Carta Red de Pesca - debe jugarse inmediatamente cuando se recoge. El jugador debe elegir un estanque y "vaciar" el estanque retirando todas las Cartas de Animales y reemplazándolas por nuevas cartas de la pila de cartas del Estanque. Las cartas de estanque extraídas se colocan en la pila de descarte de cartas de estanque. Tenga en cuenta que cualquier tarjeta de bicicleta en el estanque debe permanecer. La carta de red de pesca se coloca en la pila de descarte de cartas de ayudante.



Carta Imán - debe jugarse inmediatamente cuando se recoge. Se debe mover una Carta de Bicicleta de un estanque a la pila de descarte de Cartas de estanque y reemplazarla por una nueva carta de la pila de cartas de estanque. La carta imán se coloca en la pila de descarte de tarjetas de ayuda, incluso si no hay tarjetas de bicicleta.



Carta de Rotación - debe jugarse inmediatamente cuando se recoge. Todos los jugadores mantienen sus cartas de ayuda en la mano, pero rotan un asiento en el sentido de las agujas del reloj. Dado que todas las cartas de pez se dejan sobre la mesa, los peces ahora son propiedad del jugador que ocupa el nuevo asiento.

Jugando, continuación

Paso 1

B **Caso dos:** En lugar de tomar una carta de Ayuda en el Paso 1 A), el jugador puede jugar una carta de anzuelo que tenga a mano. Las reglas son las que se explican en el Paso 1 A) para la carta Anzuelo.

Si el jugador usó una carta de anzuelo y atrapó un pez en el paso 1, el jugador debe omitir el paso 2.

Paso 2 Las Cartas de Estanque

En este paso 2, el jugador debe intentar completar un cálculo "en uno" de los cuatro estanques. El jugador señala **al menos 3 cartas de animales**. La primera carta es la "carta de suma" (la mejor es una carta de pescado). Luego, el jugador debe realizar un cálculo utilizando las otras cartas, sumas/restas, para alcanzar esa suma. **Tenga en cuenta que solo puede usar como máximo 1 carta de pez** en el cálculo.

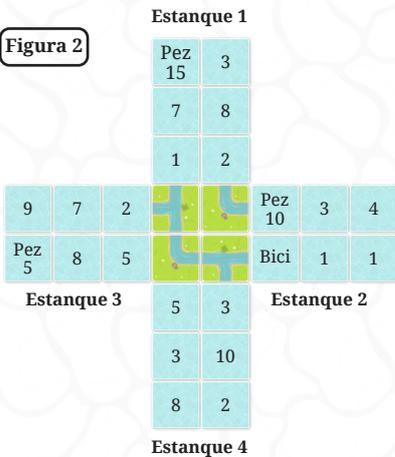
Como opción, antes de intentar completar un cálculo, el jugador puede intercambiar **una Carta de Animal** del estanque elegido por otra carta de animal de otro estanque **nadando a lo largo de cualquier carril de natación que conecte los dos estanques**. Los **líneas de nadar** son líneas rectas imaginarias en el estanque que están conectadas a otros estanques a través de un camino en la Isla del Canal (ver la línea roja punteada en la Figura 1).

Una vez completado un cálculo, todas las cartas de estanque utilizadas en un cálculo se colocan en la "pila de descarte" de cartas de estanque, excepto cualquier carta de pescado, que el jugador conservará como una "captura" y debe colocarse en la mesa frente a él / ella. Se utilizan nuevas cartas de la pila de cartas del estanque **para llenar el estanque**.

Ejemplo de DragonFish con 4 Jugadores

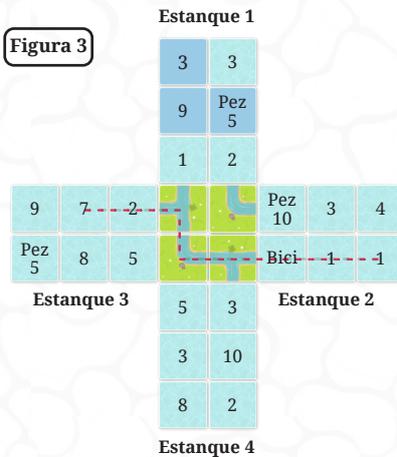
Suponga que las cartas se han delt, como se muestra en la **Figura 2**, por el **jugador A** (repartidor de cartas). Ahora es el turno del jugador B.

Figura 2



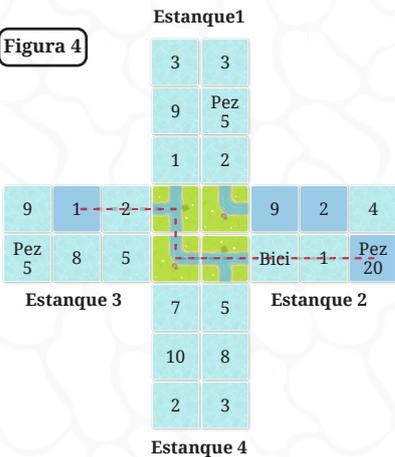
El **jugador B** toma una carta de la pila de cartas de Ayuda. Es una Carta de tijeras, que se mantiene a mano. Luego, el jugador B hace el siguiente **cálculo en el estanque 1**. Al mover las cartas ligeramente separadas del estanque como se llaman, el jugador dice, "**El pez de 15 es igual a 8 más 7 (15)**". El jugador toma esas 3 cartas en la mano y las reemplaza de la pila de robo de cartas del estanque. Luego se coloca la carta de pez en la mesa frente a él/ella, se descartan el 8 y el 7. Suponga que estas nuevas cartas son un 3, un 9 y un Pez 5. El Estanque 1 ahora se ve como se muestra en la **Figura 3**.

Figura 3



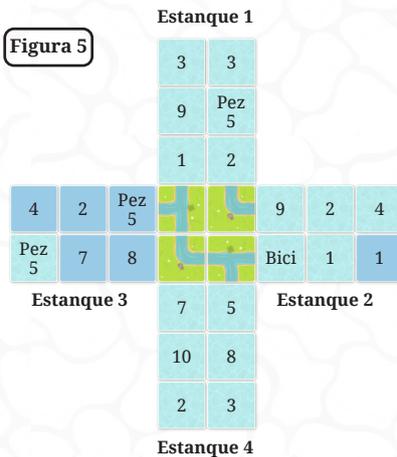
El **jugador C** elige una carta de la pila de cartas de Ayudante. Es una carta de red de pesca y debe jugarse inmediatamente. Se elige el estanque 4 y **se reemplazan todas las cartas de animales**. El jugador ahora quiere atrapar el Pez de 10 en el **Estanque 2** y elige intercambiar la tarjeta 7 en el **Estanque 3** con la tarjeta 1 en el **Estanque 2** usando la **línea de nado** que se muestra en la **Figura 3**. El jugador luego dice "**El pez 10 es igual a 3 más 7**" y mueve la Tarjeta de Pescado (10) frente a él/ella, descarta el 7 y el 3 del Estanque 2, reemplazando las 3 tarjetas con nuevas tarjetas de Estanque. Suponga que son un 9, un 2 y un pez 20. El estanque 2 y el estanque 3 ahora se ven como se muestra en la **Figura 4**.

Figura 4



El **jugador D** elige una carta de la pila de cartas de Ayuda. Es una **Carta Anzuelo** (10), que se juega inmediatamente contra el jugador C, que tiene una carta Fish 10 sobre la mesa. Como el jugador C no tiene una **carta de tijeras**, el jugador D obtiene la tarjeta Pez 10. Cuando el jugador D consiguió un pez, se salta el **paso 2** actuar en los estanques y es el turno del jugador A. Los estanques se muestran en la **Figura 4**.

Figura 5



El **jugador A** quiere atrapar el Pez 20 en el **Estanque 2**. La tarjeta Pez 20 puede nadar hasta el **Estanque 3** usando la línea de nado e intercambiar lugares con la carta 1 en el Estanque 3 como se muestra en la **Figura 4**. Una vez intercambiado, el Jugador A dice "**Pez 20 es igual a 9 más 8 (= 17) más 5 (= 22) menos 2 (= 20)**" y reclama el Pez 20 en el Estanque 3. Las cartas usadas en el Estanque 3 se descartan y se reemplazan por nuevas tarjetas de Estanque. Suponga que son 4, 2, 8, 7 y Fish 5. El Estanque 2 y el Estanque 3 ahora se ven como se muestra en la **Figura 5**.

El juego continúa como se ilustra, hasta que un jugador tiene 4 cartas de pez o una suma de 45 puntos de pez, ya que hay 4 jugadores en el juego.

Adaptaciones de DragonFish

A medida que los jugadores adquieren más experiencia, el juego puede hacerse más difícil. Por ejemplo:

Las cartas de animales solo se pueden intercambiar utilizando líneas de nado, si al menos una de las cartas es una carta de pez.

Introduciendo la multiplicación en los cálculos.

Introduciendo la división (redondeando al número entero más cercano) en los cálculos.

Permitir la concatenación (juntar cartas). Por ejemplo: el 1 de la carta de animal "1" y el 4 de la carta de animal "4" pueden crear un nuevo número "14" visto como un número entero.

Ver video o instrucciones en otros idiomas

