

[illegible][illegible]



ANCLA



CORAZÓN



STOP



HONGO



CORONA



VELA



LABIOS



LLAVE



CARAMELO



FUEGO



HOJA



QUESO



GATO



LUNA



PAC-MAN



GLOBOS



MONEDA



PERRO



PUÑO



DRAGON



ESPIRAL



OJO



CASA



YIN-YANG



DINOSAURIO



CACTUS



IGUANA



ORCA



SOL



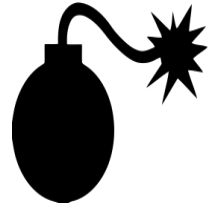
ARAÑA



STOP



BIRRETE



BOMBA



NOTA



GAFAS



CABALLO



CRAYÓN



COCHE



PAZ



CALAVERA



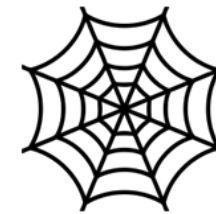
TIJERA



CANGREJO



TRÉBOL



TELARAÑA



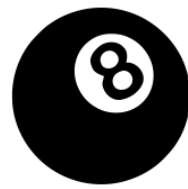
RAYO



RELOJ



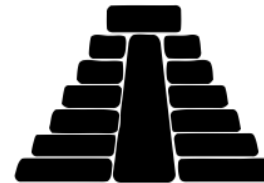
MANZANA



BOLA 8



MARIPOSA



PIRÁMIDE



GOTA



PARAGUAS



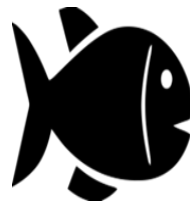
PELOTA



CLAVE



COPO DE



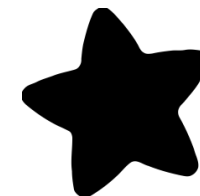
PEZ



BARRILETE



CAMPANA



ESTRELLA



PELOTA

FUTBOL

NIEVE

PEZ

BARRILETE

CAMPANA

ESTRELLA

TENIS

INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES KALENCHU? KALENCHU ES UN JUEGO ARGENTINO CREADO EN EL AÑO 2021. EL JUEGO COMPLETO CONTIENE CINCUENTA Y CINCO NAIPE. CADA NAIPE CONTIENE OCHO SÍMBOLOS. SE PUEDE JUGAR DE 2 A 8 PERSONAS

- EDAD MÍNIMA RECOMENDADA ES A PARTIR DE LOS 5 AÑOS A 99 AÑOS.**

¿QUÉ ES KALENCHU? 05/17 **LOS MODOS DE JUEGO**

KALENCHU ES UNA SERIE DE MINI-JUEGOS DE RAPIDEZ MEMO-VISUAL EN DONDE DESARROLLARAS LOS SENTIDOS COGNITIVOS EN CONJUNTO CON TODOS LOS JUGADORES A LA VEZ.

NO EXISTEN LOS TURNOS, EXCEPTUANDO EN DONDE SE ACLAREN

EN CADA PARTIDA, PODES ELEGIR ENTRE JUGAR A TODOS LOS MINI-JUEGOS UNO POR UNO, DE MANERA DESORDENADA O JUGAR SIEMPRE AL MISMO MODO DE JUEGO ¡LO IMPORTANTE ES DIVERTIRSE!

LEER LAS REGLAS DE LOS MODOS DE JUEGO SELECCIONADO (O ELEGIDO AL AZAR) EN VOZ ALTA, PARA QUE TODOS LOS JUGADORES PUEDAN OÍRLAS ANTES DE COMENZAR LA RONDA.

PRIMERA VEZ

LO QUE TENES QUE SABER ES LO SIGUIENTE: SI NUNCA JUGASTE O SI VAS A JUGAR CON ALGUIEN QUE NUNCA JUGO KALENCU, TOMA 2 NAIPES AL AZAR Y COLÓCALAS SOBRE LA MESA BOCA ARRIBA A LA VISTA DE TODOS LOS JUGADORES. BUSCA EL SÍMBOLO ENTRE LOS 2 NAIPES. EL PRIMER JUGADOR QUE ENCUENTRE Y NOMBRE LA COINCIDENCIA DE SÍMBOLOS ENTRE LOS NAIPES, ES EL QUE SE LLEVA LOS 2 NAIPES DE LA MESA. COLOCAR OTROS 2 NAIPES SOBRE LA MESA HASTA QUE TODOS LOS JUGADORES HALLAN ENTENDIDO COMO SE LEVANTAN LOS NAIPES DE LA MESA. (SIEMPRE HAY COINCIDENCIA EN TODOS LOS NAIPES)

¡LISTO!

YA PODES JUGAR AL KALENCU

OBJETIVO DEL JUEGO

SEA EL MINI-JUEGO QUE SEA, EL OBJETIVO SIEMPRE ES SER EL MÁS RÁPIDO EN ENCONTRAR EL SÍMBOLO IDÉNTICO ENTRE 2 CARTAS, DECIRLO EN VOZ ALTA, AGARRAR EL NAIPE Y COLOCARLO O DESCARTARLO SEGÚN LAS REGLAS DEL MINI-JUEGO AL QUE ESTÉN JUGANDO.

FIN DE LA PARTIDA

EL JUGADOR QUE HAYA GANADO MÁS MINI-JUEGOS SERÁ EL GANADOR DE KALENCU. TAMBIÉN SE PUEDE ESTABLECER UN NUMERO DE PARTIDAS A JUGAR (EJEMPLO: SE ESTABLECEN 5 PARTIDAS DE UN MINI-JUEGO DISTINTO, EL GANADOR DE 3 GANA.) O ESTABLECER UN TIEMPO DE JUEGO (EJEMPLO: EL QUE HAYA GANADO MÁS MINI-JUEGOS DESPUÉS DE 20 MINUTOS SERÁ EL GANADOR.) PARA DIVERTIRSE AÚN MÁS CON EL KALENCU.

SI HAY EMPATE MIENTRAS SE JUEGA

**EN ESE CASO, ¡GANARÁ EL JUGADOR
QUE HAYA NOMBRADO PRIMERO EL
SÍMBOLO! SI LOS DOS JUGADORES
LO HAN NOMBRADO A LA VEZ...
ENTONCES, EL QUE HAYA AGARRADO
O DESCARTADO SU CARTA MÁS
RÁPIDO, ES EL QUE GANA.**

IGUALES

**AL FINAL DE UN MINI-JUEGO, LOS
JUGADORES EMPATADOS (SI LOS
HAY) SE TENDRÁN QUE
DESEMPATAR CON UNA RONDA DE
"A DUELO"- HACER LO MISMO EN
CASO DE EMPATE AL
CONTABILIZAR LA PUNTUACIÓN.**

OBELISCO

- 1. MEZCLAR Y REPARTIR **UN** NAIPE BOCA ABAJO A CADA JUGADOR, EL RESTO DE LOS NAIPIES VAN BOCA ARRIBA EN EL CENTRO DE LA MESA.**
- 2. TODOS LOS JUGADORES DEBEN DAR VUELTA A LA VEZ EL NAIPE PARA COMENZAR EL JUEGO.**
- 3. EL OBJETIVO ES SER EL JUGADOR QUE CONSIGA APILAR MÁS NAIPIES EN SU PILÓN.**
- 4. EL JUEGO TERMINA CUANDO SE ACABEN LOS NAIPIES DEL MAZO.**
- 5. GANA UN PUNTO EL JUGADOR QUE HALLA JUNTADO MÁS NAIPIES EN SU PILÓN.**

EL MAS RÁPIDO

- 1. MEZCLAR Y REPARTIR UN NAIPE POR JUGADOR BOCA ABAJO.**
- 2. CUANDO CADA JUGADOR TENGA SU NAIPE, COLOCAR EL MAZO EN EL CENTRO DE LA MESA BOCA ARRIBA.**
- 3. TODOS LOS JUGADORES DEBEN DAR VUELTA A LA VEZ EL NAIPE PARA COMENZAR EL JUEGO.**
- 4. (EN ESTE JUEGO NO HAY QUE ENFOCARSE EN EL NAIPE PROPIO).**
- 5. EL OBJETIVO ES ENCONTRAR LA COINCIDENCIA DEL NAIPE CENTRAL, CON LA DEL NAIPE DE TUS ADVERSARIOS.**
- 6. EL JUGADOR QUE HAYA ENCONTRADO LA COINCIDENCIA EN EL NAIPE DEL ADVERSARIO Y DEL PILÓN CENTRAL, DEBE TOMAR EL NAIPE DEL PILÓN CENTRAL Y **APILARLO ARRIBA** DEL NAIPE DEL ADVERSARIO.**
- 7. SI UN JUGADOR TE APILO UN NAIPE... JUGARÁS CON ESE NAIPE HASTA QUE TE APILEN UNO NUEVAMENTE, Y EL QUE TENÍAS QUEDA **TAPADO**.**
- 8. EL JUEGO TERMINA CUANDO SE ACABEN LOS NAIPE DEL MAZO CENTRAL.**
- 9. GANA UN PUNTO EL JUGADOR QUE SE HAYA QUEDADO CON MENOS NAIPE.**

EL POZO

- 1. MEZCLAR Y REPARTIR TODOS LOS NAIPIES BOCA ABAJO UNO A UNO ENTRE TODOS LOS JUGADORES, DEJANDO EL ULTIMO NAIPE BOCA ARRIBA EN EL CENTRO DE LA MESA.**
- 2. CADA JUGADOR TENDRÁ UN PILÓN DE NAIPIES BOCA ABAJO.**
- 3. TODOS LOS JUGADORES DEBEN DAR VUELTA A LA VEZ **SOLAMENTE** EL NAIPE SUPERIOR DE SU PILÓN PARA COMENZAR EL JUEGO.**
- 4. EL OBJETIVO SERÁ DESHACERSE DE TODO EL PILÓN PROPIO DE NAIPIES EN EL CENTRO DE LA MESA.**
- 5. EL JUEGO TERMINA CUANDO UN JUGADOR YA NO TENGA MÁS NAIPIES PARA DESCARTAR EN EL PILÓN DEL CENTRO Y ADEMÁS ES EL GANADOR DEL JUEGO SUMANDO UN PUNTO.**

TRINCHERA

1. MEZCLAR Y REPARTIR TODOS LOS NAIPE BOCA ABAJO UNO A UNO ENTRE TODOS LOS JUGADORES, DEJANDO EL ULTIMO NAIPE BOCA ARRIBA EN EL CENTRO DE LA MESA.

2. CADA JUGADOR TENDRÁ UN PILÓN DE NAIPE BOCA ABAJO. DEBERÁN DE VOLTEAR **TODOS EL PILÓN BOCA ARRIBA AL **MISMO TIEMPO** PARA COMENZAR EL JUEGO.**

3. **(EN ESTE JUEGO NO HAY QUE ENFOCARSE EN EL NAIPE PROPIO).**

4. EL OBJETIVO ES ENCONTRAR LA COINCIDENCIA DEL NAIPE CENTRAL, CON LA DEL NAIPE DE TUS ADVERSARIOS.

5. EL JUGADOR QUE ENCUENTRE LA COINCIDENCIA DEBERÁ TOMAR EL NAIPE SUPERIOR DEL ADVERSARIO Y COLOCARLO EN EL MAZO CENTRAL.

6. EL JUEGO TERMINA CUANDO **UN SOLO JUGADOR CONSERVO SU PILÓN Y ADEMÁS ES EL GANADOR DEL JUEGO SUMANDO UN PUNTO.**

LADRÓN QUE LE ROBA A OTRO LADRÓN...

- 1. MEZCLAR Y REPARTIR **UN** NAIPE BOCA ABAJO POR JUGADOR.**
- 2. EL RESTO DEL MAZO SE COLOCA BOCA ABAJO EN EL CENTRO.**
- 3. TODOS LOS JUGADORES DEBEN DAR VUELTA **SU NAIPE A LA VEZ** PARA COMENZAR EL JUEGO.**
- 4. EL JUEGO CONSISTE **EN BUSCAR LA COINCIDENCIA DE FIGURAS** DEL NAIPE DE LOS **JUGADORES ADVERSARIOS CON LA PROPIA.****
- 5. EL JUGADOR AL ENCONTRAR LA COINCIDENCIA, **APILA EL NAIPE O EL PILÓN** DEL JUGADOR CONTRARIO EN SU UBICACIÓN.**
- 6. EL JUGADOR QUE SE QUEDA SIN NAIPE O PILÓN, SACA UN NAIPE DEL MAZO DEL CENTRO Y LA AGREGA A SU UBICACIÓN BOCA ARRIBA.**
- 7. EL JUEGO TERMINA CUANDO UN JUGADOR SE QUEDE CON **TODO** EL PILÓN DE NAIPE Y ADEMÁS GANARÁ UN PUNTO.**

HUEVO PODRIDO

- 1. MEZCLAR Y REPARTIR **UN** NAIPE BOCA ABAJO POR JUGADOR.**
- 2. EL RESTO DEL MAZO COLÓCALO BOCA ABAJO EN EL CENTRO DE LA MESA.**
- 3. TODOS LOS JUGADORES DEBEN **DAR VUELTA A LA VEZ** EL NAIPE PARA COMENZAR EL JUEGO.**
- 4. EL OBJETIVO ES BUSCAR LA COINCIDENCIA **TU** NAIPE CON LA DE TUS ADVERSARIOS, PARA AGREGÁRSELA A SU PILÓN.**
- 5. **EL JUGADOR QUE DESCARTO**, DEBERÁ DE SACAR OTRO NAIPE DEL MAZO CENTRAL Y AGREGARLA EN SU UBICACIÓN BOCA ARRIBA **A LA VISTA DE LOS DEMÁS JUGADORES**.**
- 6. EL JUEGO TERMINA CUANDO TODOS LOS NAIPE **LOS TENGA SOLO UN JUGADOR**. ADEMÁS, **TODOS** LOS JUGADORES, **SALVO EL QUE TENGA LOS NAIPE**, GANARAN **UN PUNTO**.**

CONTRARRELOJ

- 1. (EN ESTE MINI-JUEGO SE REQUERIRÁ DE UN CRONOMETRO Y SE JUEGA POR TURNO, NO TODOS A LA VEZ.)**
- 2. MEZCLAR Y REPARTIR OCHO NAIPES BOCA ABAJO POR JUGADOR.**
- 3. COMIENZA UN JUGADOR DANDO VUELTA TODO EL PILÓN BOCA ARRIBA.**
- 4. EL TIEMPO EMPEZARA A CORRER UNA VEZ QUE EL JUGADOR DEJE UN NAIPE DE LOS OCHO BOCA ARRIBA EN EL CENTRO DE LA MESA PARA COMENZAR EL TIEMPO DE JUEGO.**
- 5. EL OBJETIVO SERÁ DESHACERSE DE LOS SIETE NAIPES RESTANTES EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE.**
- 6. GANA UN PUNTO EL JUGADOR QUE HAYA CONSEGUIDO EL MEJOR TIEMPO.**

A DUELO

- 1. MEZCLAR Y REPARTIR **UN** NAIPE BOCA ABAJO POR JUGADOR.**
- 2. TODOS LOS JUGADORES DEBEN DAR **VUELTA A LA VEZ** EL NAIPE PARA COMENZAR EL JUEGO.**
- 3. EL OBJETIVO ES ENCONTRAR EL **SÍMBOLO IDÉNTICO** DEL NAIPE **PROPIO** CON LA DE TU **ADVERSARIO**.**
- 4. EL JUGADOR QUE ENCUENTRE LA COINCIDENCIA LA **DIRÁ EN VOZ ALTA** Y TOMARÁ EL NAIPE DE SU ADVERSARIO Y LA **UBICARÁ EN UN** PILÓN AL COSTADO DEL JUGADOR.**
- 5. **AL FINALIZAR LA RONDA DE DUELO...** SE REINICIA EL DUELO.**
- 6. FINALIZA EL DUELO CUANDO UN SOLO JUGADOR SE HAYA CONSEGUIDO **7 DUELOS** Y SERÁ EL GANADOR DE UN PUNTO.**

¡SÍGUENOS!

TE AGRADECEMOS POR PARTE DE TODO EL EQUIPO TÉCNICO DE ESKIAN ENTRETENIMIENTOS.

TE DEJAMOS NUESTRAS REDES PARA QUE TE ENTERES DE TODAS LAS NUEVAS NOVEDADES DEL JUEGO. TODOS LOS DÍAS ESTAMOS TRABAJANDO PARA PODER MEJORAR. TE AGRADECEMOS POR LA PACIENCIA.

¿SE TE OCURRIÓ UN NUEVO MINI JUEGO Y QUISIERAS QUE SEA PARTE OFICIAL DEL JUEGO DE KALENCU? ENVÍA LAS REGLAS POR NUESTRO MAIL.



KALENCU.OFICIAL



ESKIAN ENTRETENIMIENTO OFICIAL



02ESTEKIAN@GMAIL.COM