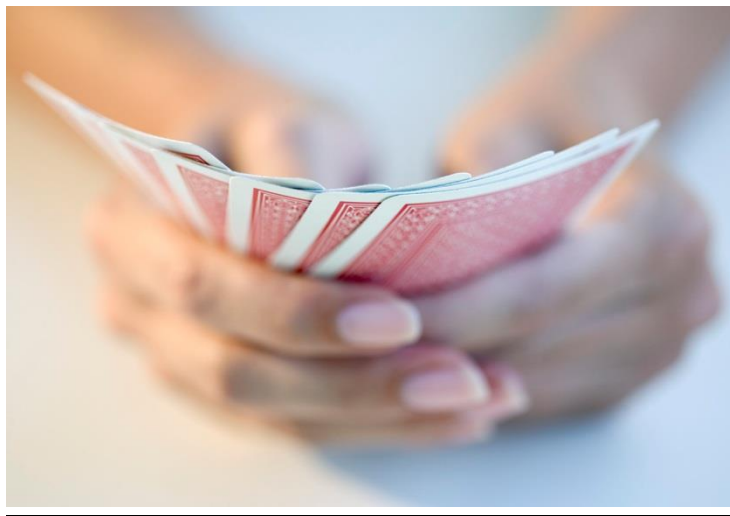


COMO JUGAR:

GO FISH


****KINGS CORNERS****

MEMORY



GO FISH

Adaptado de: www.entertainment.howstuffworks.com/how-to-play-go-fish.htm

- **Cantidad de Jugadores: 2-6**
- **Objetivo del juego: Ganar la mayor cantidad de parejas de cartas**
- **Cartas a usar: Un mazo regular de 52 cartas** 
- **El juego: Si juegan 2 personas, reparta 7 cartas a cada una; si juegan más de 2 personas, reparta 5 cartas a cada una. Deje las cartas restantes apiladas cara abajo para tomar. Comenzando por la persona sentada a la izquierda de quien repartió cada jugador (avanzando por turno hacia la izquierda, como las agujas del reloj) pide a otro jugador cartas de un número específico. Por ejemplo: "Kim, ¿tienes del número 6?" Para poder pedir, el jugador ya debe tener en su mano al menos una carta del número que pide. Kim debe entregar todos los 6 que tiene en su mano; pero sólo Kim, no los demás. Cada vez que le dan la carta que pide, el jugador puede seguir jugando, pidiendo a otro jugador alguna otra carta en particular. Cuando pida a otro jugador una carta que no tiene, le dirá "GO FISH". Esto quiere decir que debe tomar una carta de la pila. Si la carta que toma es una que necesitaba, la pone en la mesa frente suyo, cara arriba, con su pareja y su turno continúa. De lo contrario, si toma una carta que no necesitaba, su turno termina ahí. Continúen de este modo hasta que un jugador se quede sin cartas. El juego termina y se cuentan los puntos.**
- **Puntaje: Gana quien tiene la mayor cantidad de parejas.**



KINGS CORNERS

Adaptado de: www.entertainment.howstuffworks.com/how-to-play-kings-in-the-corner.htm

- **Jugadores:** 2 o más
- **Cartas:** Un mazo regular de 52 cartas. K-Q-J-10-9-8-7-6-5-4-3-2-A {Ace = 1}
- **Repartir:** Tomar turnos para repartir, avanzando hacia la izquierda. Quien reparte, da 7 cartas a cada jugador. Ponga el resto cara abajo en el centro de la mesa como pila para robar. Voltee 4 cartas de la pila y póngalas cara arriba a los cuatro lados de la pila. Las puntas se reservan para los Reyes.



- **Juego:** Los jugadores toman turnos avanzando hacia la izquierda y empezando por quien está a la izquierda del que repartió. Las cartas se apilan una sobre otra, en orden de mayor a menor y alternando roja/negra o negra/roja. En su turno, tome una carta de la pila. Tiene permitido bajar cuantas cartas pueda hasta que se le acaben las opciones. Cuando ya no puede bajar más, es el turno de quien está a su izquierda, quien también bajará cuantas cartas pueda. El juego continúa hasta que uno de los jugadores se queda sin cartas.

Puede hacer cuantos movimientos pueda y en cualquier orden de los siguientes movimientos:

- Baje una de las cartas de su mano sobre una de las pilas.
 - Baje un Rey de su mano en una punta para comenzar una nueva pila. Se pueden ahora bajar cartas sobre este Rey como sobre el resto de las pilas originales.
 - Mueva una pila entera sobre otra pila si la carta de abajo de la pila que mueve es de color diferente y un número menor que la carta de arriba de la pila sobre la que la colocará.
 - Baje cualquier carta de su mano en el lugar de la pila original que ya no está (por haber sido movida sobre otra pila).
- **Nota:** Si la pila del centro se acaba, el juego continúa sin robar más cartas. El juego termina cuando alguien logra bajar todas las cartas de su mano, o cuando la pila de cartas se acaba y nadie puede bajar más cartas.

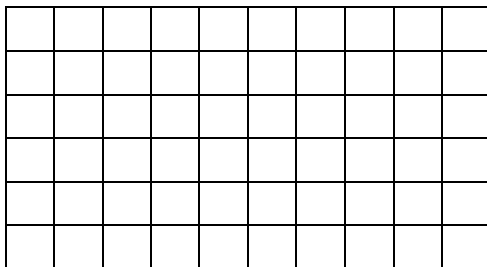


MEMORY



Adaptado de: [www.about.com board/cardgames](http://www.about.com/board/cardgames)

- **Jugadores:** 1-6
- **Cartas:** Mazo regular de 52 cartas
(existen juegos de MEMORY especiales en las tiendas)
- **Objetivo:** Juntar la mayor cantidad de parejas de cartas
- **Preparación:** Mezcle las cartas y póngalas cara abajo en forma de tabla



- **Juego:** Por lo general, el jugador de menor edad empieza el juego. Luego siguen jugando avanzando hacia la izquierda. En cada turno, el jugador voltea dos cartas, una por vez, y las conserva si coinciden (2,2...3,3...7,7... o K,K...J,J...A,A). Si voltea dos cartas de igual número o letra, el jugador sigue teniendo el turno. Sigue volteando dos cartas hasta que no coincidan. Si las cartas no coinciden, el turno pasa al jugador a su izquierda –en el sentido de las agujas del reloj. Se continúa así hasta que se hayan encontrado todas las parejas.
- **Puntaje:** Los jugadores conservan las parejas que encuentran y el que tiene la mayor cantidad gana el juego.