

CALCETÍN CON ROMBOS MAN

MIENTRAS TANTO, EN UNA CÓMODA CÓMODA DE CIUDAD CÓMODA, CALCETÍN CON ROMBOS MAN DESCUBRE QUE DESDE FÁBRICAS DE DUDOSA PROCEDENCIA HAN APARECIDO CALCETINES SOSPECHOSAMENTE PARECIDOS A ÉL.

¿QUIÉN ES EL VERDADERO SUPERHÉROE? ¡RESUELVE LAS MISIONES PRIMERO PARA DEMOSTRAR QUE TÚ ERES EL CALCETÍN CON ROMBOS MAN ORIGINAL!

Componentes



20 cartas de misión



11 cartas especiales



1 carta de fin de juego



4 calcetines



24 dados
(4 sets de 6 dados)



1 botón electrónico (usa
2 pilas AAA, no incluidas)



1 reglamento



Preparación de la partida

- A** Baraja todas las **cartas especiales** y separa 6 bocabajo, sin mirarlas. Devuelve el resto a la caja, ya que no serán usadas durante la partida.
- B** Baraja todas las **cartas de misión** y las **6 cartas especiales** seleccionadas en el paso anterior, y forma un mazo.
- C** Separa 5 cartas del mazo. Coloca la carta de fin de juego bocabajo sobre estas cartas, y luego coloca el resto del mazo sobre la carta de fin de juego.



- D** Deja el mazo y el botón en el centro de la mesa.
- E** Entrega a cada participante 1 calcetín y 1 set de dados con los bordes del mismo color. Cada participante debe colocar su mano dominante dentro de su calcetín.

¡Ya están listos para comenzar la primera ronda! La persona con más patrones geométricos en su ropa debe revelar la primera carta del mazo.



Los dados

Cada participante recibe 1 set de 6 dados. Cada set tiene 3 pares de dados con 3 símbolos diferentes ○, ◇ y ☆. Además 5 de las caras de cada dado contienen colores regulares (■, ■, ■, ■ y ■) y 1 cara contiene el símbolo en color negro ●, ◆ y ☆.



Las cartas de misión

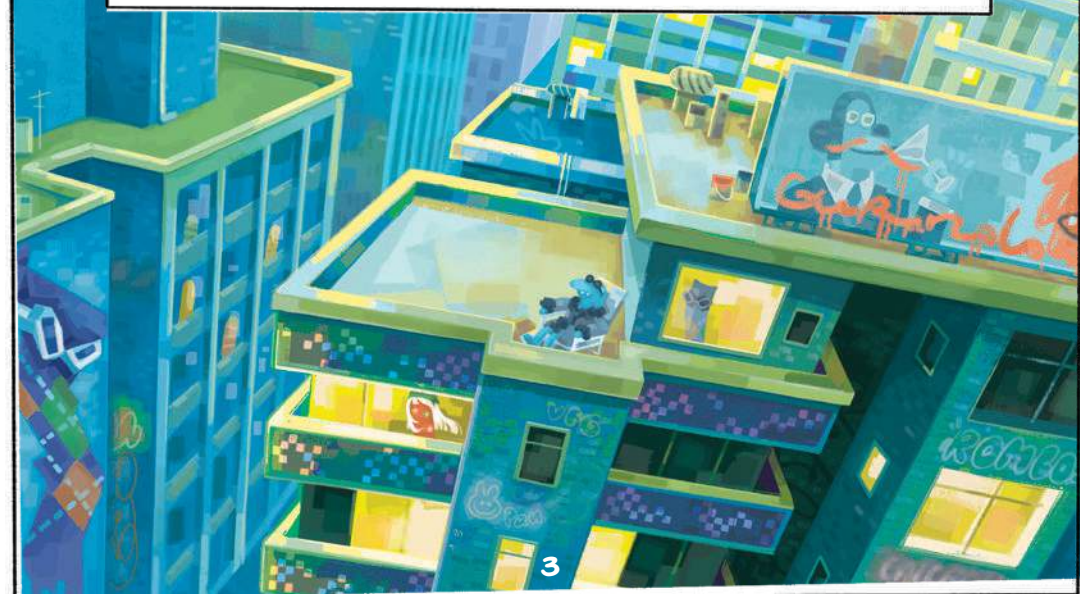


→ Cada carta de misión tiene un patrón específico de colores.

→ Además, cada una tiene 1 o 2 símbolos especiales de color negro.

Objetivo

Tu objetivo es conseguir la mayor cantidad de puntos al final de la partida. Vas a obtener puntos si logras ser la primera persona en cumplir correctamente una carta.



Desarrollo de la partida

A la cuenta de 3, **el grupo completo** lanza sus dados de forma simultánea. Todos buscan ser la primera persona en lograr el patrón de colores que aparece en la carta visible con sus dados. ¡No hay turnos! El grupo completo juega al mismo tiempo.

Sólo puedes manipular los dados con la mano que tiene el calcetín. Puedes volver a lanzar los dados que quieras, las veces que quieras. Mientras más rápido lances tus dados, más probabilidades tendrás de completar la carta. Eso sí, recuerda que sólo puedes tocar tus dados con la mano que tiene el calcetín.

Si en algún momento tus dados muestran el patrón específico de colores que aparece en la carta, **puedes presionar el botón con la mano que tiene el calcetín.** Luego de presionar el botón, el grupo debe comprobar si los colores que muestran tus dados coinciden con el patrón de la carta. Si es así, la ronda ha terminado. Debes tomar la carta y ponerla bocarriba frente a ti. Cada carta que consigas de esta manera te va a otorgar 1 punto al final de la partida.

Siempre que toques los dados o presiones el botón, lo debes hacer con la mano que tiene el calcetín.

EJEMPLO: AMANDA, LUEGO DE LANZAR VARIAS VECES LOS DADOS, LOGRA CUMPLIR LA MISIÓN. ELLA PRESIONA EL BOTÓN, Y LUEGO DE COMPROBAR QUE LOS COLORES COINCIDEN COLOCA LA CARTA BOCARRIBA FRENTE A ELLA.



En caso de que presiones el botón y los colores que muestran tus dados **no coincidan** con el patrón de colores de la carta, el resto de participantes continúa lanzando sus dados. Tú no puedes seguir jugando durante esa ronda.

EJEMPLO: EN LA RONDA SIGUIENTE, GAEL PRESIONA EL BOTÓN. ESO SÍ, LOS COLORES DE SUS DADOS NO CALZAN CON EL PATRÓN DE LA CARTA. GAEL SALE DE LA RONDA, MIENTRAS QUE EL RESTO DE PARTICIPANTES SIGUE JUGANDO.



Una vez que un participante se haya llevado la carta, la ronda finaliza.

Para comenzar la nueva ronda, todos los participantes deben tomar sus dados con la mano que tiene el calcetín. A la cuenta de 3, la persona que se llevó la carta en la ronda anterior revela la siguiente carta del mazo usando su mano sin calcetín. En ese momento comienza la nueva ronda y los participantes deben lanzar todos sus dados, tratando de obtener el patrón indicado.

Cada vez que consigas una carta, debes colocarla frente a ti, formando una pila con todas las cartas que has obtenido.



Los símbolos negros

Las cartas de misión tienen 1 o 2 símbolos negros (●, ◆ y ★). Para cumplir una carta de misión, necesitas que tus dados muestren el patrón de colores. **Opcionalmente** puedes intentar cumplirla con el patrón de colores **y sus símbolos negros**. Si logras cumplir una misión de esta forma, debes presionar el botón y se debe comprobar, como es usual. Si cumpliste la misión correctamente, con su patrón de colores y sus símbolos negros, debes colocar la carta **bocabajo** en tu pila de cartas recolectadas. Cada carta de misión que consigas de esta manera te va a otorgar 2 puntos al final de la partida.



Completar las cartas de misión con sus símbolos negros es más difícil, pero otorga una recompensa mayor.

EJEMPLO: GAEL LOGRÓ LA COMBINACIÓN DE COLORES, INCLUYENDO EL SÍMBOLO NEGRO. ÉL SE LLEVA LA CARTA Y LA COLOCA BOCABAJO EN SU PILA PERSONAL.



Las cartas especiales

Cuando aparezca una carta especial, el grupo completo **debe** seguir su efecto durante esa ronda. Al final de este reglamento puedes leer la explicación de cada carta especial.



Además, para cumplir con una carta especial no basta con que los dados **muestren el patrón de colores** sino que también **es un requisito tener los símbolos negros** correspondientes. Al final de la partida, cada carta especial que hayas conseguido te va a otorgar 2 puntos.

La carta de fin de juego y el final de la partida

Cuando se revele la carta de fin de juego, será la última ronda de la partida. Para cumplir la carta de fin de juego, tus dados deben mostrar su patrón de colores y sus símbolos negros. Esta carta te otorga 3 puntos al final de la partida.

Cuando alguien cumple correctamente esta carta, la partida llega a su fin. En ese momento, debes contar tus puntos según las cartas que hayas acumulado en tu pila personal:



1 punto por cada carta de misión bocarriba (completada **sin** sus símbolos negros).



2 puntos por cada carta de misión bocabajo (completada **con** sus símbolos negros).

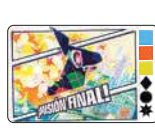


2 puntos por cada carta especial.



3 puntos por la carta de fin de juego.

EJEMPLO: AL FINAL DE LA PARTIDA, AMANDA CONSIGUIÓ 3 CARTAS DE MISIÓN BOCARRIBA (3 PUNTOS), 2 CARTAS DE MISIÓN BOCABAJO (4 PUNTOS), 3 CARTAS ESPECIALES (6 PUNTOS) Y LA CARTA DE FIN DE JUEGO (3 PUNTOS). AMANDA CONSIGUIÓ EN TOTAL 16 PUNTOS (3 + 4 + 6 + 3).



La persona con más puntos obtiene la victoria. En caso de empate, quien tenga la menor cantidad de cartas obtiene la victoria. Si el empate persiste, las personas empatadas comparten la victoria.

Cartas especiales

El efecto de una carta especial aplica para el grupo completo, durante la ronda en que esté en juego. Los efectos especiales priman por sobre las reglas normales del juego.



Durante esta ronda sólo puedes interactuar con los dados y presionar el botón con tu mano sin calcetín.



Durante esta ronda tus codos no pueden separarse de tu cuerpo, incluso para presionar el botón.



Durante esta ronda debes presionar el botón con uno de tus codos.



Durante esta ronda debes decir "pa-nananana" cada vez que lances los dados, imitando el sonido del botón.



Durante esta ronda no debes lanzar tus dados. En vez de eso, debes "pisarlos" con tu mano con el calcetín, como si cada dado fuera una pelota de fútbol y tú un futbolista talentoso.



Durante esta ronda debes jugar cubriendo uno de tus ojos con tu mano sin calcetín.



Durante esta ronda debes dar una vuelta alrededor de la mesa antes de presionar el botón.



Durante esta ronda debes ponerte de pie y dar 3 vueltas en tu sitio antes de presionar el botón.



Esta carta no pide colores ni símbolos. ¡Quién presione primero el botón se la lleva!



Durante esta ronda, para presionar el botón debes "caminar" con tu mano con calcetín sobre la mesa hacia el botón.



Inventa tu propia regla. En esta carta puedes escribir el efecto que quieras para tener partidas únicas y especiales.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: JORGE LARRAÍN Y SIMÓN WEINSTEIN

ARTE: PAULINA VICTORIA

DESARROLLO: LAURA MENA Y MANUEL WARNER

DISEÑO GRÁFICO: PAULINA VASCONCELO

REDACCIÓN REGLAMENTO: SIMÓN WEINSTEIN

REVISIÓN REGLAMENTO: KETTY GALLEGUILLOS Y MANUEL WARNER

DISEÑO DE PERSONAJES Y MUNDO DE 31 MINUTOS: ÁLVARO DÍAZ Y PEDRO PEIRANO
PRIMERA EDICIÓN EN ESPAÑOL.

JUNIO 2026.

FABRICADO EN CHINA POR LONGSHORE LIMITED.

© 31 MINUTOS Y SUS PERSONAJES SON MARCAS REGISTRADAS DE PRODUCCIONES
APLAPLAC SPA.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

PUBLICADO POR FRACTAL JUEGOS BAJO LICENCIA DE PRODUCCIONES APLAPLAC SPA

