

PENTATLÓN NACIONAL DE MATEMÁTICAS® PUNTOS DE ENFOQUE DEL TORNEO ACADÉMICO PRIMERA DIVISIÓN (GRADOS 2-3)

Los puntos de enfoque contienen las reglas más recientes del Manual de reglas para el Torneo pentatlón de matemáticas®

DIVISIÓN II (Grados 2-3) Reglas comunes

PENTATLETA CÓDIGO DE CONDUCTA	Un Pentatleta trata a los adultos y otros Pentatletas con cortesía y respeto. En caso de que haya cualquier infracción a esta regla el Director del Torneo se encargará de resolverlo. Este tipo de infracciones pueden resultar en la pérdida de un juego (0 puntos) o ser expulsado del sitio del torneo.
TURNOS DE UN MINUTO	Cada Pentatleta debe terminar una ronda dentro de un minuto. Si un jugador sobrepasa este límite de tiempo, el Instructor indicará que la ronda debe realizarse inmediatamente. Si el jugador no lo hace, perderá su turno. La tercera violación de esta regla resultará en la pérdida del juego.
BANDERILLA	El jugador deberá de tener la banderilla consigo mientras toma su turno. El jugador no tiene que sostener la banderilla cuando ha completado su turno.
FIRMA DE LAS TARJETAS DE PUNTUACIÓN, RECORD OFICIAL	La tarjeta de puntuación es el record oficial de los puntos del jugador. Los Pentatletas deben revisar y verificar su información en sus tarjetas de puntuación y firmar su propia tarjeta después de que el juego haya terminado. Esta firma significa que la información en la tarjeta fue correctamente apuntada por el Instructor.
MANTENERSE SENTADO	Los Pentatletas deben permanecer sentados en el juego hasta que sus tarjetas de puntuación sean revisadas y recogidas por uno de los líderes del juego.

DIVISIÓN II (Grados 2-3) Desafiante-Visión de conjunto

NINGUN RETO COMIENZO DEL JUEGO, TRANSFERENCIA DE LA BANDERILLA, O TIEMPO	Los retos NO se pueden ser cuestionados sobre las reglas de comienzo del juego, transferencia de la banderilla, o sobrepasar el minuto de tiempo límite. El Instructor supervisa estos aspectos.
ANUNCIO DE UN RETO	Los jugadores deben de desafiar a su debido tiempo. Tiempo fuera es concedido por el Instructor del juego y el jugador debe de indicar la naturaleza de su desafío antes de que el Instructor indique si es Correcto, Incorrecto, o Inapropiado (ver opciones 2 y 3). <u>Una vez que el juego se reanude no se considerarán cambios de los juegos anteriores.</u>
OPCIONES 2 & 3	Opciones 2 y 3: Después que el Instructor haya marcado un cambio, cualquier Pentatleta “puede” sostener una tarjeta de opción para pedir una 2da. decisión del Instructor. Después que el Líder del juego haya tomado una decisión, cualquier Pentatleta puede pedir una 3ra y ÚLTIMA OPCIÓN del Director del torneo.
INVOLUCRACIÓN DE MÁS DE UNA REGLA	Si un reto implica más de una regla, cada regla cuestionada es considerada un desafío diferente. Cada desafío se aplica en el orden que fue anunciado por el jugador.
CHALLENGING A DECLARED WIN	Un jugador puede cuestionar una victoria declarada sin tener la banderilla en posesión. Al hacerlo, el Instructor pide al jugador que indique la naturaleza del cuestionamiento. Si es CORRECTO , el Instructor implementa el mismo resultado como un Desafío Correcto. Si es INCORRECTO , la victoria declarada es confirmada.
THREE “I”, “IA”, OR COMBINATION OF “I”S & “IA”, IS AN AUTOMATIC LOSS	Tres retos incorrectos y/o inapropiados, ya sean consecutivos o no, resultará en la derrota de un juego. El instructor lleva el registro de los retos en la Hoja de Registro del Juego. Una vez que tres se hayan obtenido tres, el Instructor detendrá el juego e indicará el ganador. Los Instructores pueden advertir a los Pentatletas de esta regla después que hayan recibido su primer y segundo “I” o “IA”

FIAR™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	Para ganar, un jugador debe ser el primero en identificar 4 (o más) fichas del mismo color (no tienen que ser del mismo color del jugador) en una línea de espacios circulares conectados sin fichas del color opuesto interviniendo. Además, los espacios en los cuales las 4 fichas fueron colocadas NO deben de ser directamente conectadas por una línea a un espacio ocupado por una ficha MARCADA por el oponente (extinguidor). Las 4 fichas que construyen el trayecto ganador no necesitan ser contiguas pero el trayecto no puede cruzar la área central amarilla del tablero. Las fichas marcadas de un jugador pueden ser usadas como parte del trayecto ganador.
INICIO	El Instructor coloca una ficha azul en una de sus manos y la ficha roja en la otra. Pide a uno de los jugadores que determine cuál será el color que inicie y al otro jugador le pide que escoja una mano. El jugador que tenga el color inicial recibirá la bandera y el juego comienza.
INICIO DE LA RONDA	cuando el jugador recibe la banderilla
FINAL DE LA RONDA	cuando el jugador pasa la banderilla a su oponente
FASE I COLOCACIÓN ALTERNA	El Instructor del Juego es responsable de asegurarse que cada jugador alterne para colocar las 7 fichas de su color asignado antes de mover cualquier ficha. La victoria puede ser declarada durante esta fase del juego.
FASE II MOVIMIENTO	Después que cada jugador coloca sus 7 fichas, la fase de movimiento comienza.
DECLARANDO AL GANADOR	Un jugador debe... 1) tener la banderilla en su posesión. 2) identificar un trayecto ganador—Ver OBJETIVO NOTA: Un jugador NO TIENE QUE MOVER UNA FICHA antes de declararse ganador.
SIN REDONDEO EXCEPTO LÍMITE DE TIEMPO DEL JUEGO	El primer jugador que cumpla el objetivo del juego será el ganador. Si el juego aún no ha terminado cuando el tiempo se ha terminado y el primer jugador toca una de las fichas, se les permitirá a ambos jugadores completar su turno.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO	Si el tiempo se termina antes que se declare un ganador, el Instructor anunciará un EMPATE.

OTRAS REGLAS ~ FIAR

PIEZA PUESTA, PIEZA JUGAD	Una vez que un jugador ya no esté tocando una pieza puesta, no puede moverla a otro espacio.
MUÉVELA, ÚSALA	Si un jugador movió una ficha de un espacio, esa ficha debe moverse de espacio para completar el turno. Esto le permite al jugador tocar una ficha, no moverla, y después escoger otra.
GANAR CON LAS FICHAS DEL Oponente	Un jugador puede reclamar una victoria usando las fichas del oponente cuando: 1) si el oponente no reclama la victoria con el trayecto ganador antes que termine su turno, o 2) el jugador mueve una ficha que completa el trayecto ganador con las fichas del oponente.

RETO ~ FIAR

CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tocar una ficha
CORRECTO - "C"	El retador puede escoger y recolocar cualquier ficha de oponente a un espacio vacío. La victoria no puede ser declarada usando este movimiento. Después el retador comienza su turno.—Marca "C" en la Tarjeta de Puntuación.
INCORRECTO - "I"	pérdida de turno—Marca "I" en la Tarjeta de Puntuación. <i>Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota declarada por el Monitor.</i>
INAPROPIADO - "IA"	Un Reto Inapropiado es cuando se realiza en un mal momento o se refiere a un procedimiento que no es una regla del torneo. Tal desafío NO resultará en la pérdida del turno, pero será marcada en la Tarjeta de Puntuación con "IA" <i>Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota declarada por el Monitor.</i>

Kwatro-Sinko™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	Para ganar, todas las fichas de los jugadores deben estar en los espacios circulares SIN NUMERACIÓN y el jugador debe identificar correctamente el trayecto ganador en un línea recta de exactamente 3 fichas, dos del mismo color y el tercero del color del oponente. El trayecto de 3 fichas no tiene que ser continuo pero no puede cruzar el área amarilla de en medio en el tablero. También, el resultado de la suma de los números en las fichas del mismo color y la resta del número de la ficha del color oponente debe ser 4 o 5. Solo 3 fichas pueden ser parte del trayecto ganador.
INICIO	Cada jugador escoge una ficha sin mirar. El jugador escoge la ficha de menor valor será el jugador que comience y se le asignaran las fichas de números pares. Después todas las fichas son colocadas en sus lugares numéricos correspondientes y el jugador inicial recibe la banderilla.
INICIO DE LA RONDA	cuando el jugador recibe la banderilla
FINAL DE LA RONDA	cuando el jugador pasa la banderilla a su oponente.
DECLARANDO AL GANADOR	El jugador DEBE 1) tener la banderilla en posesión 2) identificar un trayecto ganador—Ver OBJETIVO 3) indicar el número de la sentencia correspondiente. NOTA: Un jugador NO TIENE QUE MOVER UNA FICHA antes de declararse ganador.
SIN REDONDEO EXCEPTO LÍMITE DE TIEMPO DEL JUEGO	El primer jugador que logre el objetivo del juego gana. Si el juego aún no termina cuando el tiempo se ha terminado y el jugador principiante ha tocado una de la fichas, a ambos jugadores se les permitirá terminar un turno.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO	Si el tiempo se termina antes de que alguien gane, el Instructor anunciará un EMPATE.
OTRAS REGLAS ~ Kwatro-Sinko™	
MUÉVELA, ÚSALA, JUGADA DADA	Si un jugador movió una ficha de un espacio, esa ficha debe moverse de espacio para completar el turno. La pieza no puede ser recolocada una vez el jugador movió la pieza y la soltó.
FICHAS FUERA DE LOS ESPACIOS ENUMERADOS	Una victoria NO puede ser declarada por un jugador hasta que TODAS las 5 fichas del jugador estén fuera de los espacios enumerados.
RETO ~ Kwatro-Sinko™	
CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tocar una ficha
CORRECTO - "C"	El retador puede escoger y recolocar cualquier ficha de oponente a un espacio vacío. La victoria no puede ser declarada usando este movimiento. Después el retador comienza su turno.-Marca "C" en la Tarjeta de Puntuación.
INCORRECTO - "I"	pérdida de turno-Marca "I" en la Tarjeta de Puntuación. <i>Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota declarada por el Monitor.</i>
INAPROPIADO - "IA"	Un Reto Inapropiado es cuando se realiza en un mal momento o se refiere a un procedimiento que no es una regla del torneo. Tal desafío NO resultará en la pérdida del turno, pero será marcada en la Tarjeta de Puntuación con "IA" <i>Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota declarada por el Monitor.</i>

PAR 55™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	Para ganar, un jugador debe caer exactamente en el ESPACIO 55 sin que el oponente caiga en el ESPACIO 55 en el siguiente turno. Un EMPATE ocurre si al final del juego, ninguno de los jugadores gana.
INICIO	El Instructor coloca un peón azul en una mano y uno rojo en la otra. Pide a uno de los jugadores que determine cual color será el que comience y pide al otro jugador que escoja una mano. El jugador que tenga el color que inicia recibirá la banderilla y el juego comienza.
INICIO DE LA RONDA	cuando el jugador recibe la banderilla
FINAL DE LA RONDA	cuando el jugador pasa la banderilla a su oponente.
FINAL DEL JUEGO	1) cuando la ultima base ha sido ocupada por un bloque y el jugador a completado su turno; O 2) después que el marcador de un jugador ha caído en 55 y el jugador oponente ha completado el turno final.
DECLARANDO AL GANADOR	Un jugador debe de caer exactamente en 55 y anunciar su victoria antes de pasar la banderilla. Después que un jugador caiga en 55, el Instructor se asegura que el oponente tome un turno adicional para tratar de caer en el 55. Si al tomar este turno, el oponente cae en 55, el Instructor declara un EMPATE. Si no, el otro jugador será declarado el ganador por el Instructor.
SIN REDONDEO PERO...	Si ninguno de los jugadores cae en 55, el otro jugador recibirá un turno adicional.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO	Si el tiempo se termina antes de que alguien gane, el Instructor anunciara un EMPATE.
OTRAS REGLAS ~ PAR 55™	
ANUNCIAR EL PUNTAJE & MOVIMIENTO DE PEONES	Antes de mover un peon, el jugador DEBE: 1) ANUNCIAR el numero de espacios que avanzara (puntuación), 2) después APUNTAR Y CONTAR EN VOZ ALTA LOS ESPACIOS correspondientes, y 3) finalmente COLOCAR el peón en el ultimo espacio.
CHOCANDO	El jugador que caiga en un espacio <u>blanco</u> que este ocupado deberá mover el marcador del oponente 5 espacios hacia atrás. Un jugador NO podrá usar la Regla de Choque cuando el marcador del oponente este ocupando un espacio enumerado del tablero.
PIEZA PUESTA, PIEZA JUGADA	Una vez que los jugadores no están tocando un bloque puesto, no podrán moverlo a otra base. Pero un jugador puede seleccionar un bloque, regresarlo al banco de bloques, y seleccionar otro.
RETO ~ PAR 55™	
CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tocar los bloques
CORRECTO- “C”	el bloque es regresado al banco de bloques, el marcador es regresado a la posición inicial, y el retador comienza su turno—Marca “C” en la Tarjeta de Puntuación.
INCORRECTO - “I”	pérdida del turno—Marca “I” en la Tarjeta de Puntuación. <i>Cualquier combinación de 3 “I” y/o “IA” resultará en una derrota que será declarada por el Monitor.</i>
INAPROPIADO - “IA”	Un Desafío Inapropiado es cuando se realiza en un mal momento o se refiere a un procedimiento que no es una regla del torneo. Tal desafío NO resultará en la pérdida del turno, pero será marcada en la Tarjeta de Puntuación con “IA” <i>Cualquier combinación de 3 “I” y/o de “IA” resultará en una derrota declarada por el Monitor.</i>

RAMROD™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	Para ganar, al final de la ronda un jugador debe ser el único en llenar o exceder el rectángulo largo que se encuentra en la orilla del tablero Un EMPATE es declarado si ambos jugadores llenan o exceden el objetivo del rectángulo.
INICIO	Un jugador selecciona 2 barras de diferentes tamaños. El instructor pone una en cada una de sus manos fuera de vista de los jugadores. El otro jugador escoge una mano. Si escoge la barra más corta, se le otorgara la banderilla y la ronda comenzara. Si no, el otro jugador comenzara. La letra, A o B, del jugador inicial es circulada en la Tarjeta de Puntuación. Ver-Otras Reglas, Sin Copiar La Jugada del Primer Jugador
INICIO DE LA RONDA	cuando el jugador recibe la banderilla
FINAL DE LA RONDA	cuando el jugador pasa la banderilla a su oponente.
DECLARANDO AL GANADOR	Un jugador debe anunciar su victoria antes de pasar la banderilla. Si el jugador inicial declara su victoria, el Instructor de Juego se asegura que el segundo jugador complete su turno. Ver el objetivo del juego en caso de una victoria/empate.
REDONDEO	SI—consiste en que el jugador inicial y el segundo jugador completen sus turnos.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO	Si el tiempo se ha terminado, una ronda se ha terminado. Si ninguno de los jugadores a llenado su caja, un empate será declarado.
OTRAS REGLAS ~ RAMROD™	
SIN COPIAR LA JUGADA DEL PRIMER JUGADOR	Un jugador no puede copiar la primera jugada del jugador inicial. Esto incluye situaciones donde más de una de las barras son unidas al rectángulo del mismo tamaño que se encuentra en el área de juego morada. EN otras palabras, el jugador oponente no podrá mover una barra del mismo color al rectángulo que tenga la misma simetría rotacional. El Instructor se asegura que el segundo jugador no copie la primera jugada del jugador inicial. No hay retos que se puedan hacer al respecto.
BARRA CALIENTE	Un jugador podrá mover cualquiera de las barras al área de juego morada EXCEPTO la barra que ha sido movida por el oponente. La ultima barra que sea movida será considerada como “caliente.”
MUÉVELO, ÚSALO, JUGADA DADA	Si un jugador ha movido una barra de su lugar, esa barra deberá ser usada para terminar un turno. La pieza no puede ser recolocada una vez movida la pieza y soltada.
RECICLANDO BARRAS	Una barra que se encuentre en el círculo largo puede ser reciclada a uno de los rectángulos de inicio de los jugadores siempre y cuando el rectángulo de inicio sea del mismo tamaño o más grande que la barra. Más de una barra pueden ser recicladas en el mismo rectángulo inicial siempre y cuando quepan
RETO ~ RAMROD™	
CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tocar una barra
CORRECTO - “C”	El retador puede regresar la barra incorrectamente colocada a la ubicación anterior (o barras capturadas en dicha situación) a cualquiera de los rectángulos VACIOS en el área de juego morada. El retador entonces comienza su turno—Marca “C” en la Tarjeta de Puntuación. NOTA: Ya que la barras regresadas a la ubicación anterior son consideradas como “solo movidas”, NO pueden ser movidas por el retador en este turno.
INCORRECTO - “I”	pérdida del turno—Marca “I” en la Tarjeta de Puntuación. <i>Cualquier combinación de 3 “I” y/o “IA” resultará en una derrota que será declarada por el Monitor.</i>
INAPROPIADO - “IA”	Un Desafío Inapropiado es cuando se realiza en un mal momento o se refiere a un procedimiento que no es una regla del torneo. Tal desafío NO resultará en la pérdida del turno, pero será marcada en la Tarjeta de Puntuación con “IA” Cualquier combinación de 3 “I” y/o de “IA” resultará en una derrota será declarada por el Monitor. <i>Any combination of 3 “I”s and/or “IA”s results in a loss that is declared by the Monitor.</i>

Sum Dominoes & Dice™ Puntos de enfoque del torneo

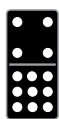
OBJETIVO	El jugador quien, en la primera parte de la ronda coloca la ultima ficha de domino de su partida en el tablero, puede declarar su victoria. Si el juego termina y ambos jugadores aun tienen fichas de domino en sus manos, el jugador con el menor numero de puntos combinados será el ganador siempre que exista una diferencia de más de 10 puntos entre ambos jugadores. Un EMPATE ocurre cuando la diferencia entre ambos jugadores es menos de 10.
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1) Los jugadores toman turnos para agarrar 7 fichas de domino del banco y las colocan boca arriba para que ambos jugadores puedan verlas. 2) Cada jugador rueda los 3 dados. 3) El jugador con la menor suma se le otorgara la Banderilla de Suma, registra la suma, selecciona una ficha del banco, la coloca boca arriba en el centro del tablero, y comienza la ronda. 4) El jugador inicial trata de colocar la ficha de domino basándose en la suma del lanzamiento menor. Se pueda o no se pueda colocar una ficha de domino, los dados tienen que lanzarse antes de comenzar la segunda parte de la ronda. <p>Ver Secuencia de Ronda 1 y 2 a continuación.</p>
SECUENCIA DE LA RONDA	<p>El turno de cada jugador consiste en dos partes en las cuales se permiten que un máximo de 2 fichas sean jugadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) tratar de jugar una ficha usando la ultima suma del oponente; y 2) lanzar el dado, calcular y escribir la suma, y tratar de colocar la ficha de domino. <p>Después de completar las dos partes del turno, el jugador escoge un ficha del banco y pasa la Banderilla de Suma.</p>
INICIO DE LA RONDA	cuando el jugador recibe la Banderilla de Suma
FINAL DE LA RONDA	cuando el jugador pasa la Banderilla de Suma a su oponente.
FINAL DEL JUEGO	<p>HAY CINCO MANERAS DE SUMAR LAS FICHAS Y LOS DADOS AL FINAL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) un jugador coloca la última ficha de domino en el tablero durante la primera parte de la ronda; 2) el banco esta vacío y un jugador coloca la última ficha de domino en el tablero durante la segunda parte de la ronda; 3) un jugador le otorga la última ficha de domino al oponente como una infracción; 4) todos los espacios posibles para jugar una ficha en el tablero están ocupados; O 5) el banco esta vacío y los dos jugadores han terminado su ronda sin que ninguno de los jugadores haya podido colocar una ficha.
DECLARANDO AL GANDADOR	<p>Un jugador debe tener la Banderilla de Suma en su posesión y uno de lo siguiente debe pasar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) en la primera parte de la ronda, un jugador coloca la última ficha de domino en el tablero; 2) en la segunda parte de la ronda, un jugador coloca la última ficha de domino cuando el banco este vacío; 3) un jugador le otorga la última ficha de domino al oponente como infracción.
SIN REDONDEO EXCEPTO LÍMITE DE TIEMPO DEL JUEGO	El primer jugador que logre el objetivo del juego gana. Si el juego aun no ha terminado cuando el tiempo se haya terminado y el primer jugador ya ha colocado una ficha, ha ambos jugadores se les permitirá terminar su turno.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO	Si el juego termina y ambos jugadores aun tienen fichas en sus manos, el Instructor declara la victoria al jugador con el menor numero de puntos combinados SIEMPRE y cuando la diferencia sea de 10 o más. Un EMPATE ocurre si la diferencia es MENOS DE 10.
OTRAS REGLAS ~ Sum Dominoes & Dice™	
ORILLA DEL TABLERO	Las fichas de domino NO pueden ser colocadas más allá de la <u>orilla</u> del tablero.
PIEZA PUESTA, PIEZA JUGADA	Una vez que el jugador ya no esta tocando la ficha de domino recién colocada, no podrá regresarla.

RETO ~ Sum Dominoes & Dice™

RETO 1era PARTE DE LA RONDA	<p><u>CUANDO:</u> El reto debe ser anunciado después que una ficha a sido puesta en el tablero durante la primera parte de la ronda del oponente y antes que el oponente ponga un ficha de domino durante la segunda parte de la ronda, o si la ficha no puede ser colocada, antes de recibir la Banderilla de Suma.</p> <p><u>CORRECTO:</u> La ficha previamente colocada es regresada al jugador desafiado y recibe una ficha de infracción (del banco si es posible o el retador escoge una de sus fichas si el banco esta vacío)-Marca “C” en la Tarjeta de Puntuación. El jugador desafiado entonces termina la segunda parte de la ronda.</p>
RETO 2da PARTE DE LA RONDA	<p><u>CUANDO:</u> El reto debe ser anunciado antes de recibir la Banderilla de Suma y antes de escoger una ficha para jugarla o antes de tirar los dados si no es posible escoger.</p> <p><u>CORRECTO:</u> La ficha previamente colocada es regresada al jugador desafiado y el jugador recibe una ficha de infracción (del banco si es posible o el retador escoge una de sus fichas si el banco esta vacío)- Marca “C” en la Tarjeta de Puntuación.</p>
RETO POR UNA FICHA QUE NO HA SIDO COLOCADA	<p><u>CUANDO:</u> El momento apropiado para retar una ficha que no ha sido colocada es el mismo en tiempo regular (ver Reto 1era parte de la ronda y 2nda parte de la ronda), sin embargo, el resultado de Correcto es diferente:</p> <p><u>CORRECTO:</u> El retador indica donde una ficha de domino debió ser colocada y el Instructor la coloca en esa posición. Entonces el jugador desafiado recibe una ficha de infracción (del banco si es posible o el retador escoge una de sus fichas si el banco esta vacío). Marca “C” en la Tarjeta de Puntuación. NOTA: En la primera parte del reto se le permite al jugador desafiado terminar la segunda parte de la ronda. –Marca “C” en la Tarjeta de Puntuación.</p>
RETO POR NO TOMAR UNA DE LAS FICHAS AL FINAL DEL TURNO.	<p><u>CUANDO:</u> El reto debe ser anunciado después de recibir la Banderilla de Suma y antes de escoger una ficha y colocarla o si no es posible escoger antes de tirar los dados.</p> <p><u>CORRECTO:</u> EL jugador desafiado escogerá 2 fichas del banco: 1 como infracción y 1 al final del turno. Marca “C” en la Tarjeta de Puntuación.</p>
TODOS LOS RETOS INCORRECTOS “I”	<p>el jugador desafiado toma un ficha de infraccion. Si el Banco esta vacio, el jugador desafiado le da una de sus fichas al retador. —Marca “I” en la Tarjeta de Puntuación. <i>Cualquier combinación de 3 “I” y/o “IA” resultará en una derrota que será declarada por el Monitor.</i></p>
TODOS LOS RETOS INAPROPIADOS “IA”	<p>Un Desafío Inapropiado es cuando se realiza en un mal momento o se refiere a un procedimiento que no es una regla del torneo. Tal desafío NO resultará en la pérdida del turno, pero será marcada en la Tarjeta de Puntuación con “IA” <i>Cualquier combinación de 3 “I” y/o de “IA” resultará en una derrota será declarada por el Monitor.</i></p>

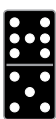
¿Que pasa si un jugador olvida tomar la segunda parte de la ronda?

En caso de reto, el jugador desafiado toma un ficha como infracción y el retador usa el resultado ya existente de los dados o vuelve a lanzar los dados para terminar la primera parte de la ronda.



SUMA DE FICHAS™

Tarjeta Para La Suma



Jugador A	Jugador B
Nombre:	Nombre:



SUMA DE FICHAS™

Tarjeta Para La Suma



Jugador A	Jugador B
Nombre:	Nombre: