

PENTATLÓN NACIONAL DE MATEMÁTICAS® PUNTOS DE ENFOQUE DEL TORNEO ACADÉMICO TERCERA DIVISIÓN (GRADOS 4-5)

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

DIVISIÓN III (Grados 4-5) 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 III (Grados 4-5) Desafiante-Visión de conjunto

NINGUN RETO COMIENZO DEL JUEGO, TRANSFERENCIA DE LA BANDERILLA, O TIEMPO	Los retos NO 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 OPINIÓN 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.
RETO DE UNA VICTORIA DECLARADA	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 le otorga la victoria al retador. Si es INCORRECTO , la victoria declarada es confirmada. Esto aplica a la declaración de la victoria con respecto al objetivo previsto del juego. POR EJEMPLO: Juggle™- un jugador debe cubrir completamente el tablero y es retado cuando dos o más de los poliominós del mismo color se junten. El retador será declarado el ganador ya que el objetivo del juego es cubrir el tablero por completo sin que las piezas del mismo color se toquen. EJEMPLO INEFICAZ: Contig 60™- Si un jugador coloca su quinta ficha basándose en una oración numérica incorrecta, declara una victoria o es retado, el Instructor permitirá que el juego continúe después que el jugador haya recibido la penalización apropiada por una oración numérica incorrecta.
TRES “I”, “IA”, O LA COMBINACION DE “I”S & “IA”, ES UNA PÉRDIDA AUTOMÁTICA	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, 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”

JUGGLE™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	Para ganar, un jugador debe cubrir completamente el tablero con poliomínos donde las piezas del mismo color no toquen las esquinas o vértices, y las piezas no se empalmen una sobre otra.
INICIO	Todas las piezas son separadas por color y forma. Cada jugador lanza un dado. El jugador con el menor número comienza el juego.
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	Si el jugador inicial declara su victoria, el INSTRUCTOR SE ASEGURA que el segundo jugador complete su turno. Un jugador debe anunciar su victoria mientras tiene la banderilla en posesión.
REDONDEO	SI~ consiste en que el jugador inicial y el segundo jugador completen su turno.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO DECLARADO POR EL INSTRUCTOR	Después que un REDONDEO ha sido completado, el Instructor del Juego cuenta los espacios vacíos en cada tablero. VICTORIA: Si la diferencia es de 3 o más, el jugador con el menor número de espacios vacíos es declarado el ganador. EMPATE: Si la diferencia de espacios vacíos es 2 o menos se declara un empate.

OTRAS REGLAS—JUGGLE™

2 METODOS PARA ESCOGER POLIOMÍNOS	1) VALOR EXACTO: hasta 2 piezas pueden ser seleccionadas 2) VALOR CALCULADO: solo 1 pieza puede ser seleccionada- la oración numérica correspondiente DEBERÁ ser declarada.
6 ES SALVAJE	1) VALOR EXACTO: Cualquier pieza en el banco puede ser seleccionada. Si la pieza deseada NO esta en el banco, la pieza puede ser solicitada del tablero del oponente y el oponente entrega la pieza al jugador. 2) VALOR CALCULADO: Un jugador puede calcular un 6, pero la pieza DEBERÁ ser tomada del banco.
LA PIEZA SELECCIONADA DEBERÁ SER COLOCADA O REGRESADA	Una vez que una pieza es ESCOGIDA del banco o seleccionada del tablero del oponente TIENE que ser usada. Si la pieza no puede ser usada se regresa la pieza al banco o al tablero del oponente. Ninguna otra pieza puede ser seleccionada en este turno.
PIEZA PUESTA, PIEZA JUGADA	Una vez que el jugador ya no esta tocando la pieza colocada, no puede ser movida.
ELIMINACIÓN DE PIEZAS	Ambos jugadores pueden eliminar una o más piezas de su tablero al inicio de la ronda y antes de tocar el dado.

RETO –JUGGLE™

CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tirar los dados NOTA: La colocación de piezas puede ser impugnada solamente en las siguientes rondas.
CORRECTO- “C” MARCA UNA “C” EN LA TARJETA DE RETOS	SELECCIÓN: El jugador desafiado elimina la(s) pieza(s) que fue(ron) escogida(s) inapropiadamente, la(s) regresa al banco o al tablero del oponente, y el retador comienza su turno. COLOCACIÓN: El jugador desafiado elimina la(s) pieza(s) indicada(s) (tocadas) y el retador comienza su turno. OTRO: El juego se restaura al estado anterior y el retador comienza su turno.
INCORRECTO- “I”	pérdida de turno-Marca “I” en la Tarjeta de Puntuación. Cualquier combinación de 3 “I” y/o de “IA” resultará en una derrota declarada por el Monitor.
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” Cualquier combinación de 3 “I” y/o de “IA” resultará en una derrota declarada por el Monitor.

CONTIG 60™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	VICTORIA DE 5 EN UNA FILA: identifica 5 fichas del color del jugador en una línea continua. 2 MANERAS DE GANAR BASADO EN EL PUNTUAJE SI NINGUNO DE LOS JUGADORES LOGRA 5 EN UNA FILA: a) Escasez de Fichas- cuando un jugador no tienen fichas al comenzar la ronda y la puntuación dio la diferencia de 3 o más entre los dos puntajes. b) Puntuación de 0 o menos- llegar a una puntuación de 0 o menos dentro de un turno que resulto en la diferencia entre las puntuaciones de 3 o más.
INICIO	Cada jugador lanza un dado. El jugador con el menor numero recibe la Banderilla de Puntuación y comienza.
INICIO DE LA RONDA	Cuando el jugador recibe la Banderilla de Puntuación
FINAL DE LA RONDA	cuando el jugador pasa la Banderilla de Puntuación a su oponente.
FINAL DEL JUEGO	cuando un jugador declara su victoria o recibe la banderilla y no tienen fichas para jugar o adquiere un puntaje de cero o menos.
DECLARANDO AL GANADOR	Un jugador debe anunciar su victoria mientras tiene la Banderilla de Puntuación en su posesión.
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 inicial ha colocado una ficha, a ambos jugadores se les permitirá terminar un turno.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO DECLARADO POR EL INSTRUCTOR	VICTORIA: El jugador con el menor puntaje es declarado el ganador si la diferencia es mayor que 2. EMPATE: Si la diferencia entre los dos puntajes es igual o menor que 2, un empate será declarado.

OTRAS REGLAS—CONTIG 60™

LOS VALORES DE LOS DADOS SON REGISTRADOS	Después de haber lanzado el dado, un jugador registra los 3 valores en la Banderilla de Puntuación. Esto les permitirá a ambos jugadores pasar el dado como cortesía a sus oponentes.
ANUNCIAR LA ORACIÓN NUMÉRICA USANDO ORDEN DE OPERACION	Antes de terminar su turno el jugador DEBE ANUNCIAR la oración numérica que corresponde con la ficha colocada. NO es requerido que se escriba la oración numérica. Multiplicación y división van antes de suma y resta. Si es anunciado 3 mas 5 por 4 el resultado sería 23. si el numero decaído era 32, se debe decir: 3 mas 5 es 8, y 8 por 4 es 32
REGISTRAR Y ANUNCIAR EL PUNTAJE ACTUAL	Si el Puntaje no ha cambiado en la Banderilla de Puntuación, un jugador DEBE anunciar el nuevo total antes de terminar su turno.
PIEZA PUESTA, PIEZA JUGADA	Una vez que un jugador no esta tocando la ficha colocada, no puede ser regresada o cambiada a otro espacio.
CAPTURA DE UN PASE 5 PASOS	Si un oponente pasa la Banderilla de Puntuación sin colocar una ficha, un jugador puede capturar el pase y: 1) anunciar "CAPTURA" o "Reto" 2) registrar los 3 valores del dado; 3) anunciar la oración numérica correcta; Y 4) colocar la ficha (NOTA: 2-4 pueden ser en cualquier orden) 5) lo doble del puntaje original es restado, y el jugador comienza su turno regular
NO SE PUEDE RECLAMAR UNA VICTORIA CON LOS MARCADORES DEL Oponente	Un jugador solo puede reclamar 5 en una línea usando las fichas de su mismo color.

RETO—CONTIG 60™

CUANDO DESAFIAR?	RETO REGULAR: luego de recibir la Banderilla de Puntuación y antes de tirar los dados RETO CAPTURA DE PASE: antes que el jugador desafiado termine su turno regular. Nota: Retador no tiene la Banderilla de Puntuación en posesión.
CORRECTO- "C" MARCA UNA "C" EN LA TARJETA DE RETO	REGISTRAR, ANUNCIAR, COLOCAR, Y PUNTUACIÓN 1) el juego es restaurado al estado anterior, incluyendo la puntuación si ha sido cambiada; 2) el retador resta 2 puntos de la puntuación actual; y 3) el retador comienza su turno ~ el retador puede usar el lanzamiento del oponente o lanzar los dados nuevamente PASE CAPTURADO; Lo mismo que lo anterior y el retador comienza su turno. OTRO: El juego es restaurado al estado anterior y el retador comienza su turno (ej.: pieza puesta, pieza jugada).
INCORRECTO- "I"	pérdida de turno-Marca "I" en la Tarjeta de Puntuación. Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota declarada por el Monitor.
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". Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota declarada por el Monitor.

TARGETA DE PUNTUACIÓN

Jugador A		Jugador B	
Nombre:		Nombre:	
Valores de los Datos	Puntuación 60	Valores de los Datos	Puntuación 60

TARGETA DE PUNTUACIÓN

Jugador A		Jugador B	
Nombre:		Nombre:	
Valores de los Datos	Puntuación 60	Valores de los Datos	Puntuación 60

STARS & BARS™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO 3 MENERAS DE GANAR	Un jugador DEBE 1) tener más de 200 puntos al final de una ronda y al menos 15 puntos adelante; 2) más de 50 puntos adelante del oponente al final de una ronda (Instructor declara la victoria); O 3) al menos 15 puntos adelante del oponente al final del juego (Instructor declara la victoria)
INICIO	El Instructor baraja la baraja y la coloca boca abajo al lado del tablero. El jugador inicial será quien primero saque una carta con estrellas. Ambos jugadores se alternan para tomar una carta de la baraja hasta que 4 cartas sean colocadas boca arriba en el Centro del Área de Juego del tablero. Ambos jugadores continúan alternando para tomar las cartas hasta que cada jugador tiene en total 4 cartas boca arriba en su lado del tablero. Estas cartas se conocen como las mano de los jugadores.
INICIO DE LA RONDA	cuando el jugador recibe la Banderilla de Puntuación
FINAL DE LA RONDA	cuando el jugador pasa la Banderilla de Puntuación a su oponente
FINAL DEL JUEGO	cuando AMBOS jugadores no tienen más cartas para colocar en el tablero, O si al final de la ronda un jugador tiene más de 200 puntos o va adelantado por 50 puntos o más.
DECLARANDO AL GANADOR	Ya sea un jugador o el Instructor del Juego puede declarar una victoria después que la ronda haya terminado.
EMPATE	Al final de una ronda el Instructor del Juego declara un empate si la diferencia entre las puntuaciones es menos de 15 puntos
REDONDEO	SI~ consiste en que el jugador inicial y el segundo jugador completen un turno.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO DECLARADO POR EL INSTRUCTOR	Después que una ronda ha terminado el Instructor: VICTORIA: declara ganador al jugador que tenga 15 o más puntos adelante del oponente. EMPATE: declara un empate si la diferencia entre las puntuaciones es menos de 15 puntos.

DESAFÍO— STARS & BARS™

CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tocar una carta
CORRECTO- “C”	El jugador retado resta los puntos para regresar al puntaje anterior Y la carta colocada en el tablero es regresada al montos de cartas desechadas- Marca una “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” Cualquier combinación de 3 “I” y/o de “IA” resultará en una derrota declarada por el Monitor.

OTRAS REGLAS—STARS & BARS™

REGISTRO DE PUNTOS EN LA BANDERILLA DE PUNTUACIÓN	Los puntos obtenidos se suman a la puntuación actual en la Tarjeta de Puntuación.
ANUNCIANDO LOS PUNTOS	Ambos jugadores DEBEN ANUNCIAR el total de puntos obtenidos durante su turno Y su puntuación total acumulada (Puntuación Actual) antes que termine su turno.
EL INSTRUCTOR RECUERDA TOMAR UNA CARTA	Si un jugador lo olvida, el Instructor les recuerda a los Pentatletas que debe tomar una carta. Cada jugador debe tener 4 cartas para tener una mano completa.
CARTA PUESTA, CARTA JUGADA	Una vez que el jugador no este tocando la carta colocada, no puede ser cambiada o reposicionada.
COLOCACIÓN DE CARTAS	Al inicio del turno se le permite a un jugador levantar la ultima carta colocada para mirar la carta debajo de esa.
4 PILARES DE CARTAS - PILARES DE MENOS DE 4 CARTAS NO SON VOLTEADOS	<p>1) Un jugador puede pedir al Instructor que reporte el numero de cartas en cualquier pilar.</p> <p>2) Si un pilar es volteado o eliminado, el Instructor se asegura que haya al menos 4 cartas en el pilar. Este tipo de error de un jugador no puede ser desafiado.</p> <p>3) En cualquier turno el jugador que haya creado un pilar de 4 cartas será responsable de voltearlo o de eliminarlo (durante este turno, NO habrá PUNTUACIÓN para la persona que creó el pilar de 4 cartas). Sin embargo, en las siguientes rondas, cualquier jugador puede obtener puntos al principio de la ronda si voltean o eliminan el pilar de 4 cartas.</p> <p>*NO VOLTEAR/ELIMINAR EL PILAR DE 4 CARTAS- Un jugador NO puede desafiar al oponente por NO remover o voltear el pilar de cartas. Si este desafío ocurre, el retador recibirá una “IA” (Desafío Inapropiado).</p>
PUNTOS SUMATIVOS POR VOLTEAR O ELIMINAR 4 (O MÁS) PILARES DE CARTAS	<p>Al inicio de cada ronda y antes de tocar una carta, si hay 4 (ó más) pilares de cartas en el tablero un jugador puede obtener:</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA DE JUEGO CENTRAL</u></p> <p style="padding-left: 40px;">2 puntos por voltear un pilar de 4 (ó más) cartas</p> <p style="padding-left: 40px;">4 puntos por eliminar los pilares de 4 cartas que están volteadas en el Área de Juego Central</p> <p style="padding-left: 40px;">6 puntos por voltear las 4 (ó más) cartas en el cuatro pilar y eliminar los 4 pilares</p> <p style="text-align: center;"><u>FUERA DEL ÁREA DE JUEGO</u></p> <p style="padding-left: 40px;">2 puntos por eliminar un pilar de 4 (ó más) cartas</p>
ELIMINAR PILARES	Los pilares de cartas que son eliminados del tablero se colocan en el pilar de cartas desechas y ya no se pueden volver a usar.
CARTAS NO COLOCADAS EN EL PILAR VOLTEADO	Ninguna carta puede ser colocada en el pilar de las cartas que esta volteado.
PILAR AGOTADO	Cuando el pilar esta agotado, ambos jugadores continúan colocando cartas de su jugada en el tablero hasta que la ultima carta haya sido colocada.

TARGETA DE PUNTUACIÓN

Jugador A Nombre:	Jugador B Nombre:
Puntuación	Puntuación

TARGETA DE PUNTUACIÓN

Jugador A Nombre:	Jugador B Nombre:
Puntuación	Puntuación

FAB-A-DIFFY™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	LOS 2 MEJORES DE 3 JUEGOS- obtener el mayor numero de 3-tiras de trucos para cada juego. 2 MANERAS DE GANAR-Ganar 2 de 3 juegos, O ganar 1 juego y empatar 2 juegos.
ELIMINAR	Las tiras cero- doceavos y cero-sextos han sido eliminadas para hacer el juego aun más desafiante.
INICIO	Ambos jugadores toman una tira del pilar. El numero menor comienza. Las tiras se devuelven al PILAR, después el jugador inicial coloca 3 tiras en los rectángulos del centro y una en la CASILLA DE MUESTRA. Los jugadores alternan siendo el jugador inicial en los juegos secuenciales.
INICIO DE LA RONDA	cuando el jugador recibe la banderilla NOTA: Para una CAPTURA, el turno regular de un jugador comienza cuando el jugador toma una tira del Pilar y la coloca en la Casilla de Muestra.
FINAL DE LA RONDA	cuando el jugador pasa la banderilla a su oponente.
FINAL DE CADA JUEGO	cuando un jugador ya no puede colocar una tira en la CASILLA DE MUESTRA al comenzar la ronda
DECLARANDO AL GANADOR	El Instructor declara una victoria o un empate después de cada juego y la victoria/empate en general.
SIN REDONDEO EXCEPTO TIEMPO LIMITE DEL JUEGO	El primer jugador que llegue a la meta gana el juego. Si el juego aun no ha terminado cuando el tiempo se ha terminado y el jugador inicial ha colocado su tira en la CASILLA DE MUESTRA, ambos jugadores podrán completar su turno.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO DECLARADO POR EL INSTRUCTOR	Si el juego no ha terminado, el jugador en posesión de la mayor cantidad de tiras es el ganador. VICTORIA: El Instructor declara una victoria si un jugador gana 2 de 3 juegos o gana 1 y 2 empates. EMPATE: Si cada jugador ha ganado 1 juego y ha empatado 1 juego O empataron los 3 juegos, el Instructor declara un empate.

OTRAS REGLAS - FAB-A-DIFFY™

NO PAPEL O LÁPIZ	No puede usarse papel/lápiz para hacer calculaciones.
TOCAR & ANUNCIAR ANTES DE ESCOGER	Un jugador DEBE hacer en orden lo siguiente: 1) anunciar la oración aritmética YA SEA después que las dos tiras fueron tocadas O mientras las 2 están siendo tocadas. 2) Escoger las 3 tiras para formar un truco y colocarlas fuera del tablero y cerca del jugador.
FRACCIONES EQUIVALENTES	Expresiones equivalentes pueden ser usadas para las tiras de fracciones, pero se limitan a las particiones de las tiras de fracciones utilizadas en el juego. Por ejemplo, la tira 2/6 puede ser llamada también 1/3 o 4/12.
TOCA-TOMALA	Una vez que una de las tiras del tablero ha sido tocada deberá ser utilizada para formar un truco. Si la tira tocada no puede ser utilizada, el jugador quita la tira de la CASILLA DE MUESTRA y la coloca en uno de los rectángulos vacíos.
3 TIRAS SIEMPRE ESTAN VOLTEADAS HACIA ARRIBA	SI un jugador tiene menos de 3 tiras volteadas hacia arriba después de haber recibido la banderilla el Instructor se asegura que reponga el numero del pilar al 3, después coloca una tira en la CASILLA DE MUESTRA para comenzar la ronda. Esto NO PUEDE SER DESAFIADO.
CAPTURA	Dentro de 10 segundos de haber recibido la banderilla y antes de tocar la tira que será colocada en la Casilla de Muestra un jugador puede anunciar "CAPTURA" o "DESAFIO" y capturar un truco que el oponente no tomo. Entonces el jugador, toca las 2 tiras que son equivalentes a la tira en la Casilla de Muestra Y anunciara la oración aritmética ANTES de recoger la 3 tiras. Después el jugador podrá continuar con su turno regular.

DESAFÍO - FAB-A-DIFFY™

CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tocar una tira de fracción. Excepción: DESAFIO CAPTURADO- deberá ser declarado antes que el jugador retado termine su turno regular.
CORRECTO- "C"	<i>Para desafíos correctos marca una "C" en la Tarjeta de Puntuación: DESAFIO REGULAR: las 3 tiras que forman el truco son otorgadas al retador y el retador comienza su turno regular. NOTA: El retador NO tiene que declarar la oración numérica correcta cuando se esta desafiando una oración incorrecta DESAFIANDO UNA CAPTURA: El retador obtiene el truco y el retador comienza su turno regular DESAFIO QUE NO INVOLUCRA UN TRUCO: El retador recibe un turno adicional (ejemplo: la regla Toca-Tómala)</i>
INCORRECTO- "I"	El retador pierde su turno. Marca "I" en la Tarjeta de Puntuación. Cualquier combinación de 3 "I" y/o "IA" resultará en una derrota que será declarada por el Monitor.
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.

QUEENS & GUARDS™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	El jugador deberá ser el primero en colocar a la Reina en el centro del hexágono y tenerla completamente rodeada de sus 6 guardias. Un EMPATE ocurre cuando ambos jugadores están de acuerdo en que ninguno de los jugadores se puede mover sin violar las reglas del juego o cuando todos los 6 guardias están alrededor del centro pero la Reina no está en el centro.
INICIO	El Instructor coloca una ficha de un color en una de sus manos y otra ficha de diferente color en la otra. Luego pregunta a un participante que adivine cual color será el que inicie el juego y pide al otro que escoja un mano. El jugador que tenga el color inicial recibe la banderilla y comienza el juego.
INICIO DE LA RONDA	cuando el jugador recibe la banderilla
FINAL DE LA RONDA	cuando el jugador pasa la banderilla al oponente
DECLARANDO AL GANADOR	Los jugadores deberán anunciar su victoria. Si el jugador no anuncia su victoria, el Instructor detendrá el juego y declarará la victoria para el jugador que construyó la victoria.
SIN REDONDE 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 ha movido una pieza, ambos jugadores se les permitirá terminar su turno.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO	SI ninguno de los jugadores ha ganado, un empate será declarado por el Instructor.

OTRAS REGLAS—QUEENS & GUARDS™

MUEVELA-USALA	Si un jugador ha movido una pieza de su lugar, esa pieza deberá ser movida para completar la ronda. Esto les permite a los jugadores tocar una pieza, no moverla, y escoger otra pieza.
LA CORONA Y TRONO DE LA REINA	Solo la Reina puede ocupar la Posición de Comienzo y el centro es el Trono de la Reina
TRAMPAS Y TRAMPAS MÚLTIPLES	GUARDIAS-se mueven un espacio hacia atrás Nota: Si un guardia está bloqueado y no puede moverse, el jugador puede mover otra pieza. REINA-se puede mover a su Posición Inicial TRAMPAS MÚLTIPLES- Si la Reina y un Guardia están atrapados simultáneamente, la Reina debe ser movida a su Posición Inicial. Si más de un Guardia están atrapados, el jugador atrapado puede escoger cual Guardia moverá primero hacia atrás.
MOVERSE HACIA UNA TRAMPA O REVERSA	Si un jugador mueve la Reina o un Guardia hacia una trampa u opuesto del centro, el oponente puede retirar la pieza atrapada y colocarla en un espacio a lo largo de la banda externa. El jugador entonces completa su turno regular.
2 MANERAS DE ANUNCIAR UNA TRAMPA MIENTRAS SE TIENE POSESIÓN DE LA BANDERILLA	a) Después de formar la trampa y antes de pasar la banderilla para terminar la ronda En este caso, el jugador pasa la banderilla al oponente y la pieza atrapada es retirada por oponente por la ronda. b) Al inicio de una ronda y antes de tocar una pieza (no durante la construcción de la trampa) En este caso, el oponente regresa la pieza previamente movida a su posición anterior mientras no está en posesión de la banderilla, y el jugador oponente en posesión de la banderilla termina su turno. EN el siguiente turno, el oponente DEBE usar su turno para mover la pieza atrapada (si aún está atrapada o bloqueada). Nota 1: Una vez el jugador ha anunciado una “TRAMPA,” el jugador atrapado debe mover la pieza atrapada hacia atrás de acuerdo con las reglas del juego. Esto no puede ser desafiado. El Monitor se asegura que esto se lleva a cabo. Nota 2: mientras este atrapado, el jugador no puede anunciar o crear “atrapado” al oponente al menos que este bloqueado.
DECLARANDO UNA TRAMPA EN EL MOMENTO INCORRECTO	Si un jugador dice una trampa cuando no tiene la banderilla en su posesión, el oponente obtiene un turno regular y debe mover la pieza atrapada fuera de la trampa. Si el oponente mueve la pieza atrapada incorrectamente, entonces el oponente debe mover la pieza atrapada a su posición inicial, después mover la pieza atrapada fuera de la trampa lo cual concluye la ronda..
DECLARANDO UNA “TRAMPA” EN LUGAR DE UN “DESAFÍO”	Si un jugador declara un “desafío” en lugar de una trampa pregunte al jugador la naturaleza de su desafío, recuérdelos que una “Trampa” es el termino mas apropiado, NO emita una sanción o tome registro del Desafío en la Tarjeta de Puntuación.

DESAFÍO —QUEENS & GUARDS™

CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tocar una pieza.
CORRECTO- “C”	El Instructor restablece el tablero al estado anterior y el retador comienza su turno—Marca una “C” en la Tarjeta de Desafíos
INCORRECTO- “I”	pérdida del turno-Marca “I” en la Tarjeta de Puntuación. Cualquier combinación de 3 “I” y/o “IA” resultará en una derrota que será declarada por el Monitor.
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.