



Reglas de Rumix

Componentes

62 cartas:

4 mazos de 15 cartas en 4 colores

2 cartas de comodín

2 transparencias - accidentales - para ser retiradas

Tabla de Nombres - clave sol

B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B
si	do	re	mi	fa	sol	la	si	do	re	mi	fa	sol	la	si

Tabla de Nombres - clave fa

D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D
re	mi	fa	sol	la	si	do	re	mi	fa	sol	la	si	do	re

Tabla de Nombres - clave do


C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C
do	re	mi	fa	sol	la	si	do	re	mi	fa	sol	la	si	do



Pares (Pairs)

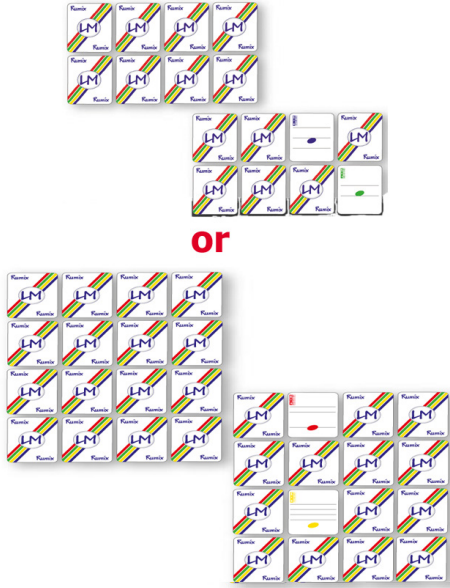
El objetivo del juego es destapar la mayor cantidad de cartas de notas idénticas (sin dar importancia al color). Los comodines están excluidos.

Un número par de cartas es colocado boca abajo sobre la mesa. Para niños más pequeños se recomienda comenzar con un menor número de cartas, aumentando gradualmente la cantidad hasta utilizar todo el mazo. Cada jugador, por turno, busca un par de cartas de notas idénticas (sin dar importancia al color). Una vez que encuentra un par, el jugador se lo queda. No se devuelven a la mesa pares idénticos. El jugador con la mayor cantidad de cartas es el ganador.



Pairs

A simple memory game matching pairs of same note cards of different color.



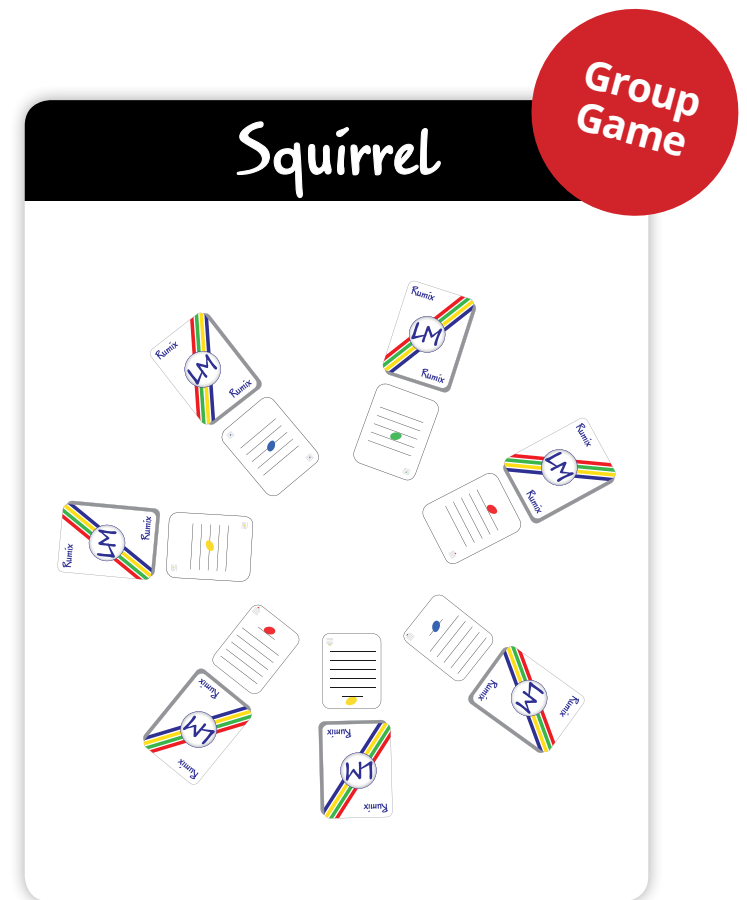
OR



Ardilla (Squirrel)

Se reparten todas las cartas entre los jugadores. Cada uno pone su pila frente a él – con la cara abajo. Cuando llega su turno, cada jugador muestra la carta superior de la pila. La nota más alta gana todas las cartas en la mesa sin importancia del color. En caso de empate entre dos jugadores – cada uno pone dos cartas boca abajo y una tercera boca arriba – nuevamente, la nota más alta gana.

El jugador que se queda sin cartas abandona el juego.
El ganador es el jugador con el mayor número de cartas.

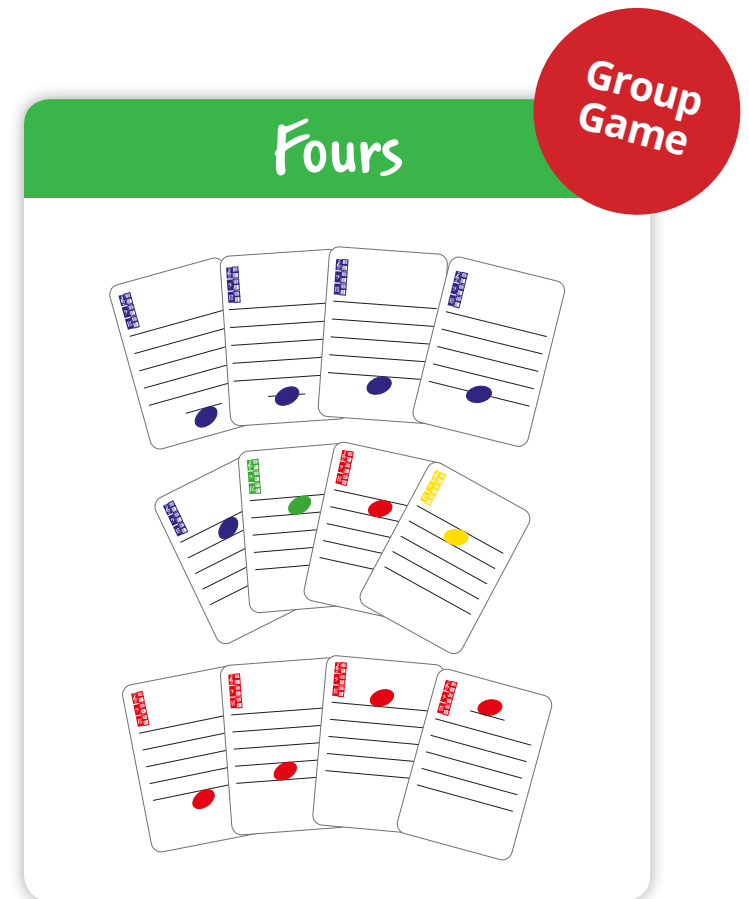




Cuattros (Fours)

El objetivo del juego es crear grupos de 4 cartas iguales con nombres de notas de diferentes colores; se utiliza todo el mazo, excluyendo los comodines. Se reparten 4 cartas a cada jugador. Cada jugador, en su turno, le pide a otros jugadores una carta (nombre de la nota y color) para crear grupos de 4 cartas de notas iguales en diferentes colores. Si el jugador solicitado no puede dar una carta, el jugador que solicita toma una carta del pozo.

Una variante del juego es crear una secuencia (ascendente o descendente) de notas del mismo color. Si participan más de 5 jugadores, se combinan 2 mazos.





Rumix (Rumix)

El objetivo del juego es crear la mayor cantidad de combinaciones posibles: series de la misma nota, secuencias en escala y acordes (hasta 5 notas).

Se utiliza todo el mazo con comodines.

Para 4 jugadores – se utiliza 1 mazo.

Para más de 4 jugadores, se combinan 2 mazos.

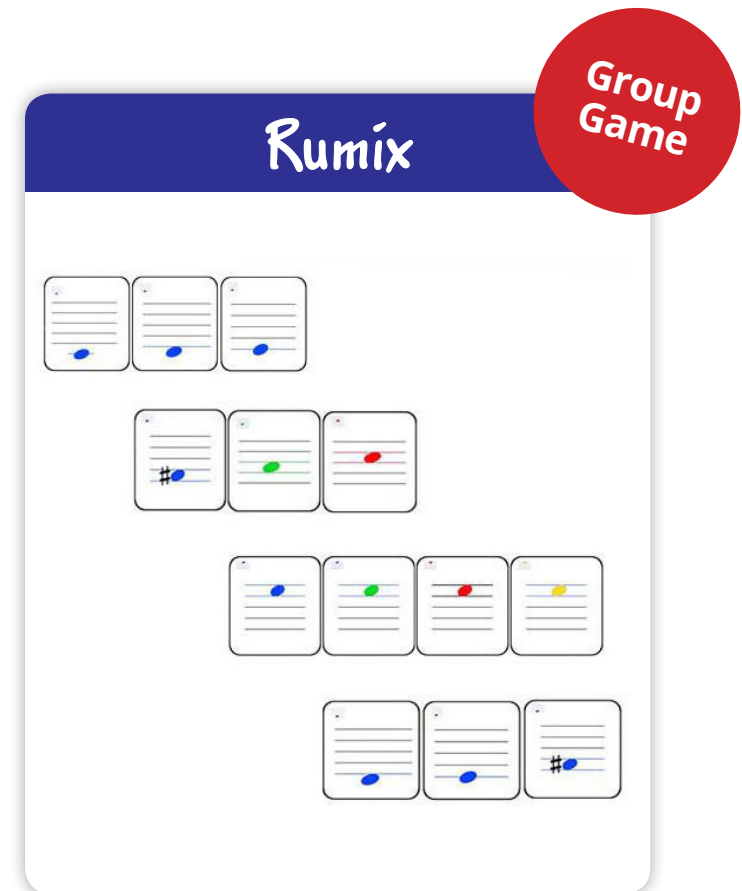
Se reparten 11 cartas a cada jugador. Las cartas restantes se acumulan en un mazo.

Cada jugador arregla su mano buscando combinaciones apropiadas. Cuando llega el turno, el primer jugador toma una carta del mazo intentando adecuarla a su mano. Luego el jugador descarta una carta que permanece boca arriba sobre la mesa. Esta es el pozo. El próximo jugador puede tomar una carta del mazo o del pozo, nuevamente buscando armar una combinación y descarta una carta al pozo. Una vez que un jugador tiene una combinación de al menos 3 cartas, las baja sobre la mesa.

Un jugador que ha bajado combinaciones sobre la mesa puede ahora agregar a otras combinaciones o arreglar nuevamente combinaciones existentes, sin dejar cartas no combinadas, reduciendo así el número de cartas en la mano.

Las transparencias utilizadas en secuencias de escalera no pueden ser quitadas en los nuevos arreglos en ese partido.

El ganador es el jugador que ha bajado todas sus cartas en combinaciones sobre la mesa.





Pera (Pear)

Un juego solitario en el que pares de cartas se mueven a la base si su suma alcanza un intervalo definido – por ejemplo un tercio. Se utiliza el paquete entero. Quedan excluidos los comodines. 28 tarjetas están dispuestas en forma de una pera, como se muestra. Las cartas restantes, boca abajo son acciones. Acción de forma de tarjetas se dan vuelta, boca arriba, uno por uno. Intervalos se combinan de 2 tarjetas - ya sea de la escena o acción o ambos. En este caso los pares C/E (arriba) o C/A (abajo) sería un par correcto. Usando intervalos cromáticos de diapositivas (suministrados con el pack) de las alteraciones puede ser formado. En una versión avanzada del juego incluso se pueden construir acordes (D/F/A por ejemplo) Las reglas del juego son similares al solitario "Pirámide".





Loro (Parrot)

Un juego solitario en el que se forman escaleras (gamas musicales). Las tarjetas se presentan en un cuadro - como se muestra. 3 tarjetas del mismo nombre se colocan en una columna como fundaciones.

En el ejemplo mostrado, la escala F mayor.

La tarjeta 4 se coloca en la parte superior de la 1ª columna de la izquierda. El objeto es formar una escala en las bases - escala de F mayor en el ejemplo mostrado. Tarjetas se mueven de columna en el cuadro para permitir tarjetas similares de color que se agrupan y luego se trasladó a la Fundación. Transparencias de las alteraciones se utilizan según sea necesario para formar la mayor o menor escala.

Las reglas del juego son similares al juego de solitario "Free Cell".

