

En ¡KIKIRIKÍ!, los jugadores se lanzan a la búsqueda de los gallos más raros para coleccionar sus excéntricos huevos. Ya seas el sofisticado gallo Orloff o el escurridizo Gallus Domesticus Stultus, ¡no seas gallina! Lo importante es hacer el gesto secreto a los compañeros sin que te atrapen los rivales.

CONTENIDO



28 CARTAS DE GALLO



33 CARTAS DE GESTO



28 CARTAS DE HUEVO



8 CARTAS DE GALLINERO



1 CARTA DE POLLITO



12 CARTAS DE EQUIPO

OBJETIVO DEL JUEGO

En ¡KIKIRIKÍ!, los jugadores formarán equipos en busca de los huevos más excéntricos y valiosos. Para hacerlo, en su turno, recibirán un gallo del jugador anterior y después deberán pasar uno al siguiente jugador, intentando formar un trío de gallos de la misma especie. Cuando un jugador tenga un trío, deberá hacérselo saber a sus compañeros de equipo, intentando, con la máxima discreción, ejecutar un gesto secreto acordado al inicio de la partida. Los jugadores de los equipos rivales estarán al acecho para captar cualquier movimiento y “pillarnos” para robarnos los huevos. Faroleo, reflejos y mucho disimulo serán las herramientas necesarias para hacerse con la colección de huevos ganadora.

PREPARACIÓN

1. DIVIDIRSE EN EQUIPOS

Para jugar una partida de ¡KIKIRIKÍ!, lo primero que hay que hacer es dividirse en equipos. Dependiendo del número de jugadores, os dividís en equipos de 2 o 3 jugadores. Sentaos alrededor de la mesa alternadamente los jugadores de los diferentes equipos (ver esquema a continuación). Colocad la carta de vuestro equipo bocarriba en la mesa, de modo que todos puedan reconocer fácilmente a qué equipo pertenecéis.

Atención: Para partidas a 5 jugadores hay reglas especiales al final del reglamento que introducen algunos cambios en la preparación y en el desarrollo de la partida.



CONSEJO DEL GALLO

Si en vuestro gallinero reina el caos y no lográis decidir cómo dividirlos

en equipos, podéis usar las cartas de equipo: tomad, para cada equipo, tantas cartas como el número de miembros que deben formarlo (p.e. para un equipo de 2, dos cartas de equipo con \$), mezcladlas y repartidlas, bocabajo, a los jugadores. Los jugadores se dividirán en equipos según la carta recibida.



2. ASIGNAR UN GESTO SECRETO

Cada equipo debe asignarse un gesto secreto que usen sus componentes para comunicarse durante la partida sin ser “pillados” por los rivales. Para hacerlo, mezclad todas las cartas de gesto y entregad una carta a cada equipo. Todos los jugadores del equipo miran en secreto la carta: ese será el gesto secreto que deberán utilizar durante la partida para comunicarse entre ellos. Todos los gestos secretos se explican más adelante en el reglamento.

3. REPARTIR LAS CARTAS

Tomad un número de cartas de Gallinero igual al número de jugadores menos uno y colocadlas en el centro de la mesa. Tomad las cartas de gallo del mismo tipo que los gallineros, y las 4 cartas del gallo “Serama” (ver imagen aquí al lado) y formad un mazo. Mezcladlo y repartid 3 cartas a cada jugador y 4 al repartidor (con esto todo el mazo debe quedar repartido). El resto de cartas de gallo no utilizadas se devuelven a la caja. Tomad todas las cartas de huevo, formad un mazo, mezcladlo y colocad una carta de huevo boca arriba en el espacio correspondiente de cada gallinero. Dejad el mazo de huevos bocabajo en el centro de la mesa. Al final de la preparación, la partida tendrá un aspecto similar a este (ejemplo de partida a 6 jugadores).



DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla por rondas. Empieza a jugar el repartidor, elige una de sus 4 cartas y la pasa al jugador a su izquierda. Ese jugador recibe la carta, la añade a su mano y elige una de las 4 cartas para pasar al jugador a su izquierda y así sucesivamente. La ronda continúa hasta que:

- 1- un jugador exclama ¡PÍO PÍO!, o
- 2- un jugador exclama ¡KIKIRIKÍ!, o
- 3- un jugador exclama ¡COCORICÓ!

Con esto termina la ronda y, si no se dan las condiciones de final de partida, comienza una nueva ronda. El jugador a la izquierda del repartidor se convierte en el nuevo repartidor, recoge todas las cartas de gallo, las mezcla y reparte 3 a todos los jugadores y 4 a sí mismo.

EXCLAMAR ¡PÍO PÍO!

Cuando un jugador tiene en la mano las 3 cartas del mismo gallo (no vale el gallo “Serama”) está en disposición de hacer exclamar ¡PÍO PÍO! a su/s compañero/s de equipo y ganar puntos. Para conseguirlo, debe hacer el gesto secreto a su/s compañero/s de equipo, quien deberá reconocerlo y exclamar ¡PÍO PÍO! En ese momento, todos los compañeros de equipo del jugador que ha exclamado ¡PÍO PÍO! muestran sus cartas.

- Si entre ellos hay un jugador que tiene en su mano 3 cartas iguales que no sean “Serama”, el equipo obtendrá un punto y tomará la carta de huevo del gallinero correspondiente al gallo de la mano ganadora. Después se saca una nueva carta de huevo para reemplazar la tomada por el equipo.
- En caso contrario, el jugador ha exclamado ¡PÍO PÍO! por error: entonces, cada equipo rival robará una carta de huevo del mazo.

Ejemplo: Aina, Bruno y Cecilia están jugando contra Darío, Esther y Faina. Aina pasa una carta a Darío quien, a su vez, le pasa una a Bruno y la ronda continua así, pasándose una carta entre los jugadores. Aina está convencida que Bruno le ha guiñado un ojo (su gesto secreto), así que exclama ¡PÍO PÍO! Bruno y Cecilia muestran su mano y ciertamente Bruno tiene 3 gallos Orloff. El equipo de Aina consigue el huevo del gallinero Orloff que añaden a su puntuación.

Ejemplo: En una ronda posterior, Faina exclama ¡PÍO PÍO! convencida de que Esther le había hecho el gesto secreto (tocarse la oreja izquierda). Darío y Esther muestran su mano pero ninguno tiene 3 cartas iguales. Faina se ha confundido: Esther se tocó la oreja derecha en lugar de la izquierda en un intento de engañar a los rivales. El equipo rival roba una carta del mazo de huevos y la añade a la puntuación de su equipo.

Con eso, acaba la ronda y se procede a empezar una nueva.

EXCLAMAR ¡KIKIRIKÍ!

Los jugadores deben prestar mucha atención mientras se comunican con sus compañeros usando su gesto secreto. Si un rival reconoce el gesto, puede exclamar con ímpetu ¡KIKIRIKÍ! señalando al jugador que, según él, posee la mano de cartas con los 3 gallos iguales. Ese jugador deberá revelar su mano:

- Si la mano es efectivamente de 3 gallos iguales, el equipo del jugador que ha exclamado ¡KIKIRIKÍ! gana un punto y roba una carta de huevo de las disponibles en los gallineros o la superior del mazo de huevos.
- Si la mano no está compuesta por 3 gallos iguales, el equipo del jugador que ha sido erróneamente señalado con ¡KIKIRIKÍ! gana un punto y roba la carta superior del mazo de huevos.

Con eso, acaba la ronda y se procede a empezar una nueva.

Ejemplo: *En una ronda posterior de la misma partida, Darío ve como Cecilia le guiña el ojo a Aina. Como que está convencida que se trata del gesto secreto, exclama ¡PÍO PÍO! Cecilia muestra sus cartas y, efectivamente, tiene 3 cartas Padovane. Darío roba una carta de huevo y la añade a la puntuación de su equipo.*



¡NO SEAS GALLINA Y NO TE DEJES PILLAR!

El gesto secreto que recibís al inicio de la partida es muy, muy importante. Si los rivales descubren cuál es el gesto secreto que estáis utilizando, podrán “pillaros” casi siempre y ganar fácilmente la partida. ¿Cómo hacer para no ser pillados? Aquí tenéis algunos consejos:

- 1- A menudo conviene no exclamar inmediatamente después de que vuestro compañero os haga el gesto. Dejar pasar un poco de tiempo entre el gesto y la exclamación siempre es buena idea.
- 2- Intentad engañar. Haced otros gestos a vuestros compañeros, simulando tener un trío en la mano. Vuestros rivales pueden caer en la trampa y exclamar ¡KIKIRIKÍ! cuando no tenéis nada en la mano, obteniendo así un punto.
- 3- Cuantos más gestos hagáis (incluso falsos), más difícil será descubrir cual es el gesto verdadero.

EXCLAMAR ¡COCORICÓ!

Si un jugador, durante su turno, tiene las 4 cartas “Serama” en la mano, puede exclamar ¡COCORICÓ! y revelar su mano. En este caso, roba la carta superior del mazo de huevos y la añade a los puntos de su equipo. Si el jugador exclama ¡COCORICÓ! y no tiene 4 “Serama” en la mano, todos los equipos rivales roban la carta superior del mazo de huevos.

Con eso, acaba la ronda termina y se procede a empezar una nueva.



Atención: No se puede exclamar ¡PÍO PÍO! con los gallos “Serama”, por lo tanto, 3 gallos “Serama” no valen nada.

Ejemplo: Durante la partida, Darío recibe una carta de Aina. Es la 4ª carta “Serama”. Inmediatamente exclama ¡COCORICÓ! y roba la carta superior del mazo de huevos para su equipo.

FINAL DE LA PARTIDA

El primer equipo que obtiene 6 huevos provoca el final de la partida. Entonces se cuentan los puntos: cada huevo que tiene el mismo símbolo de su equipo vale 2 puntos, de lo contrario vale 1 punto. El equipo con más puntos es el ganador. En caso de empate, quien tenga más huevos de su equipo gana la partida.

PARTIDA A 5 JUGADORES

En este caso, se jugará con un jugador “imaginario”. Cuando preparan el mazo de gallos, deben prepararlo como si jugaran 6 jugadores. Cuando distribuyen las cartas, deben distribuir una mano de 3 cartas a un jugador imaginario que se sienta a la derecha del último jugador. Estas cartas permanecerán sobre la mesa, boca abajo y ningún jugador podrá mirarlas. El jugador sentado antes del jugador imaginario colocará su carta entre las cartas puestas sobre la mesa y las barajará. El jugador sentado después del jugador imaginario sacará una carta al azar de las cartas puestas sobre la mesa.

REGLA ADICIONAL - CAMBIO DE GESTO

Esta regla se puede añadir para permitir cambios de gesto durante la partida. El equipo que quiere cambiar su gesto se reúne y decide uno nuevo (o toma una nueva carta de gesto). Para poder hacerlo, una de las cartas de huevo obtenidas durante la partida se gira boca abajo y no otorgará puntos al final de la partida. Si estáis jugando con la regla “Pirámide de huevos”, la carta girada no valdrá puntos y no permitirá completar la bonificación de nivel.

VARIANTES PARA EXPERTOS

Presentamos ahora una serie de variantes que se pueden introducir después de que hayáis jugado algunas partidas. Se puede usar una sola regla adicional en una partida, más de una o todas, como se prefiera.

GESTO LIBRE

Con esta regla ya no utilizarán las cartas de gesto, podéis guardarlas en la caja. Al inicio de la partida, cada equipo se reunirá para decidir qué gesto utilizar: cada equipo puede decidir el gesto que más le guste, siempre que sea audible o visible (ej. no es válido un toque de pie debajo de la mesa o un mensaje silencioso a través del móvil). Procurad elegir un gesto que no sea demasiado obvio ni demasiado difícil de realizar.

EL CANTO DEL GALLO (RECOMENDADO PARA 4 O 5 JUGADORES)

Esta regla cambia el funcionamiento de la exclamación ¡PÍO PÍO! Cuando un jugador quiera exclamar ¡PÍO PÍO! además deberá indicar qué gallo tiene en la mano su compañero, indicando el color o el nombre. Si el color/nombre es correcto, robará un huevo de la forma habitual. En caso contrario, lo obtendrán los equipos rivales.

¿Cómo saber qué gallo tiene tu compañero en la mano? Puedes llegar a deducirlo analizando tus cartas y las cartas que han ido pasando por tu mano previamente. O, al inicio de la partida, podéis acordar usar varios gestos, uno para cada gallo.

PIRÁMIDE DE HUEVOS

En esta versión, se vuelve muy importante llamar al gallinero correcto. Durante la preparación, colocad la carta de pollito en el centro de la mesa. Cada equipo dispondrá las cartas de huevo que gane durante la partida en una pirámide (3 cartas en la base, 2 en el medio y 1 carta en la cima). Las cartas de huevo se colocarán desde la base hacia arriba. Se puede comenzar desde la izquierda, desde la derecha o desde el centro, pero solo se puede subir de nivel si están presentes ambas cartas de debajo.

Ejemplo: El equipo de Esther obtiene la carta de huevo-cactus. Puede añadirla a la izquierda (1), a la derecha (2) o encima de las dos cartas de huevo que ya tiene su equipo (3).



Cuando un equipo complete la pirámide de 6 cartas terminará la partida y se pasa a contar los puntos. Antes de contar, los jugadores de los equipos rivales deben usar las 3 cartas de su propio equipo para completar la pirámide, colocándolas en los espacios vacíos. Si las 3 cartas de equipo no son suficientes para completar la pirámide, el equipo es automáticamente eliminado de la partida.

Como en las partidas normales, cada huevo al final de la partida vale 2 puntos si tiene el símbolo del propio equipo o 1 punto en caso contrario. Además, hay una bonificación adicional de nivel. Si las cartas de un nivel son todas del mismo símbolo y el nivel está completo, el valor de ese nivel completo se multiplica x2. Obviamente, la cima de la pirámide, al estar compuesta de una sola carta, siempre obtiene la bonificación de nivel. Las cartas de equipo insertadas en la pirámide valen 0 puntos pero cuentan para la bonificación de nivel.

¿Para qué sirve la carta de pollito que colocamos en el centro de la mesa durante la preparación? Si un equipo logra exclamar ¡COCORICÓ!, puede tomarlo y colocarlo en la cima de la pirámide. El pollito vale 5 puntos que, multiplicados por la bonificación de nivel, da 10 puntos.



Ejemplo: El equipo de Darío (\$) acaba la partida con estos puntos:

1° nivel $(2+2+2)*2 = 12$
 2° nivel $1+1 = 2$
 3° nivel $5*2 = 10$

Total: 24 puntos



Ejemplo: El equipo de Aina (\$) acaba la partida con estos puntos:

1° nivel $2+0+1 = 3$
 2° nivel $2+0 = 2$
 3° nivel 0

Total: 5 puntos



Ejemplo: El equipo de Esther (\$) acaba la partida con estos puntos:

1° nivel $2+1+1 = 4$
 2° nivel $(2+0)*2 = 4$
 3° nivel 0

Total: 8 puntos



Apoyar el codo izquierdo en la mesa.



Apoyar el codo derecho en la mesa.



Tocarse la nariz con la mano izquierda.



Tocarse la nariz con la mano derecha.



Levantar la mano izquierda.



Levantar la mano derecha.



Tocarse el mentón con la mano izquierda.



Tocarse el mentón con la mano derecha.



Hablar sobre juegos.



Hablar sobre deportes.



Hablar sobre comida.



Tocarse la cabeza con la mano izquierda.



Tocarse el ojo derecho.



Tocarse el ojo izquierdo.



Golpear la mesa con la mano derecha.



Golpear la mesa con la mano izquierda.



Hablar sobre televisión.



Sostener las cartas en la mano de manera que se vean solo dos.



Sostener las cartas en la mano de manera que se vea solo una.



Sostener las cartas en la mano de manera que la del centro esté al revés.



Emitir ruidos de relleno en la conversación.



Tararear.



Dirigirte a tu/s compañero/s de equipo por su nombre.



Tocarse la cabeza con la mano derecha.

PREPARACIÓN

1. Dividirse en equipos.
2. Repartir o elegir un gesto secreto.
3. Colocar los gallineros y un huevo en cada uno.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

- El repartidor entrega 3 cartas a los otros jugadores y 4 para él.
- El repartidor pasa una de sus cartas al jugador situado a su derecha, el cual la recibe y pasa una carta a su derecha y así sucesivamente hasta que:
 - un jugador exclama **¡PÍO PÍO!**: sus compañeros muestran las cartas de su mano y si uno de ellos tiene 3 cartas iguales (que no sean del gallo “Serama”), el equipo obtiene la carta de huevo de ese gallinero.
En caso de exclamación errónea: los rivales roban una carta de huevo del mazo.
 - un jugador exclama **¡COCORICÓ!**: muestra su mano y si sus 4 cartas son del gallo “Serama”, su equipo roba una carta de huevo del mazo.
En caso de exclamación errónea: los rivales roban una carta de huevo del mazo.
 - un jugador exclama **¡KIKIRIKÍ!** señalando a un jugador rival. Ese rival enseña su mano y si las 3 cartas son iguales, el jugador roba una carta de huevo del mazo.
En caso de exclamación errónea: el rival señalado roba una carta de huevo del mazo.
- Con eso termina la ronda. Se recogen todas las cartas y el nuevo repartidor inicia una nueva ronda.
- Si un equipo obtiene 6 huevos, acaba la partida y se cuentan los puntos.



RED GLOVE
Red Glove is a NRG SRL trademark
Via E. Filiberto 2, 20149,
Milán (MI), Italia



© 2024 SD Games
c/Montsià 9-11 P.I Can Bernades
08130 Sta. Perpètua de Mogoda
BARCELONA (ESPAÑA)
www.playsdgames.com

Autores: Roberta Marchetta y
Giovanni Spadaro
Ilustraciones: Ferdinando Batistini
Producción/Maquetación: Esther Dumas

Adaptación gráfica: Vitamina Disseny
Editor: Toni Serradesanferm
Director editorial: César Sánchez

Los autores quieren dar las gracias a Gabriele Plutino, coautor del juego, Alessandra Cuccia, primera gran fan del juego, y a todos los amigos y familiares que les han ayudado durante el proceso de creación. Los autores le dedican ¡KIKIRIKÍ! a la pequeña Clementina, su proyecto más bello.

Atención: Red Glove quiere precisar que todos los tipos de gallos del juego son reales, incluso el rarísimo Gallus Domesticus Stultus. Quien consiguiera encontrar un espécimen y enviarnos una foto recibirá grandes honores y nuestro agradecimiento.