# Ka-ching!

The Buy the Numbers Card Game

2 players
Ages 10 to adult

## Rules of Play

### Contents

35 stock cards divided into 5 colors
29 money cards with the values:
$1 (10 cards), $2 (5), $5 (6), and $10 (8)
2 wild cards

### Object

Compete against your opponent to make the most money by strategically buying and selling stock cards. Buy cards at face value. Sell two cards of the same color for the multiple of the two card values. Try to sell cards for as high a gain as possible and at the same time prevent your opponent from doing the same. The player with the most money at the end wins.

### Set Up

• Separate the deck into two piles by card back.

• Remove the two multi-colored wild cards and place one face up in front of each player.

• Shuffle the 35 stock cards (grey back) and lay them out face up in the middle of the playing area in five columns of seven cards. The cards should overlap each other like shingles, with the numbers clearly visible.

• Deal each player money cards totaling $20 (5 x $1, 1 x $5, and 1 x $10). Keep money cards hidden in your hand throughout the game.

• Sort the remaining money cards according to value to form the bank and place them within easy reach of both players.



Sample starting layout

### How to Play

The person who got paid most recently starts the game and play alternates between players. On your turn you can either:

1. Buy the last unobstructed stock card from any column.

OR

2. Sell two stock cards of the same color from your collection.

You MUST take one of these two actions every turn.

### Buy One Stock Card



You may only buy the last unobstructed stock card from any column. (See illustration for example.) The cost of a stock corresponds to the value printed on the card. (i.e., A card with a value 5 costs $5.) Select a stock card and place it face up in front of you. Then pay the equivalent money to the bank. Put currency into corresponding piles and make change if you don't have the exact amount.

Note: Purchased cards always remain face up in front of you so that both players can see who owns what.

### Sell Two Cards of the Same Color



You may only sell two cards of the same color per turn from your collection. The sale price is calculated by multiplying the two card values. Select the two cards you are selling, announce the sale price, and collect the money from the bank. Place the sold stock cards face down in a discard pile out of play.



Example: If you sell a red 4 and a red 5, you receive 4 x 5 = $20 from the bank. (You only paid 4 + 5 = $9, thus you make a gain of $11.)

### Using Your Wild Card



You may sell your 2 wild card along with any one colored stock card that you bought, but you may do this only once during the game. Example: If you sell your 2 wild and a yellow 3, then you get 2 x 3 = $6. Place both cards in the discard pile.

### Ending the Game

The game ends as soon as there are only two columns of cards left in play. When this happens, each player gets one last chance to sell two stock cards of the same color, if possible. (Any extra stock cards left in possession are worthless.) Count your money and compare totals. The player with the most money wins.

### Variations

1. Play an odd number of rounds (suggested three or five). First player to win a majority wins the game. Alternate starting players each round.

2. Set a certain number of rounds before playing. Write down each player's money total at the end of each round. The player with the highest total profit at the end of the last round wins. Alternate starting players each round.

### A Word from Gamewright

"Ka-ching!" ranks in our book as one of the best two-player card games we have ever seen. It is super easy to learn, plays quickly and yet offers endless opportunities for strategic challenge. It's also the first card game we've published that emphasizes multiplication as a skill. There are many subtle strategies that you will learn as you play, but here's one to get you started: Try to force your opponent into buying a card in order to uncover one that you need.

Game by Klaus Palesch and Horst-Rainer Rösner
Illustrations by Gary Locke

GAMEWRIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street
Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2007 Gamewright, a trademark of Ceaco. All worldwide rights reserved.

# Ka-Ching!

Es un juego para comprar cartas numeradas Para dos jugadores desde los 10 años hasta la edad adulta

## Contenido

•35 cartas de acciones de color de 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6
•29 cartas de dinero con valores de 1 (10 cartas), 2 (5), 5 (6) y 10 (8)
•2 cartas comodines con valor de 2

## Descripción

Compite contra tu oponente ganando el mayor dinero posible comprando y vendiendo estratégicamente cartas de acciones. El precio de la acción corresponde al valor que tiene impreso. Puedes vender juntas dos cartas de acciones del mismo color al banco. El precio de venta es el resultado de la multiplicación del valor de las dos cartas. Trata de vender por pares las cartas del mismo color y tener la mayor ganancia posible, y al mismo tiempo impide que tu oponente haga lo mismo. El jugador con más dinero al final del juego es el que gana.

## Para empezar

•Baraja las 35 cartas de acciones y ponlas boca arriba, en el centro del área de juego, ordenadas en cinco filas de siete cartas. Las cartas deberán estar traslapadas, como entablillado, con los números totalmente visibles.

•Pon una carta comodín boca arriba enfrente de cada jugador.
•Reparte a cada jugador cartas por un total de $20 (5 x $1, 1 x $5 y 1 x $10).
•Mantén tus cartas de dinero ocultas en tu mano a lo largo del juego.
•Forma el banco ordenando el dinero restante de acuerdo a su valor y colócalo de tal manera que sea fácil de alcanzar para ambos jugadores.




## Reglas del juego

La persona a la que se le pagó mas recientemente empieza el juego y se va alternando entre jugadores. En tu turno tienes la opción de:
1. Comprar cartas de acciones de la parte más baja de la fila de cartas.
O
2. Vender dos cartas de acciones del mismo color.

DEBES efectuar una de estas dos posibles acciones en cada turno.

## Compra una Carta de Acciones



Sólo la última carta de acciones que se encuentra libre y colocada en cualquiera de las 5 columnas puede ser comprada. El precio de la acción corresponde con el valor impreso en la carta. Por ejemplo: Una carta con valor de 4 cuesta $4. Selecciona una carta y deposítala boca arriba enfrente de ti. Luego paga el dinero equivalente al banco. (Toma cambio si no tienes el dinero exacto.) Nota: cartas compradas permanecerán siempre boca arriba en frente de ti de manera que ambos jugadores pueden ver quién es el dueño de qué cartas.

## Vende Dos Cartas del Mismo Color



Sólo dos cartas del mismo color (juntas) pueden ser vendidas al banco. El precio de venta se calcula multiplicando el valor de las dos cartas. Selecciona las cartas qu estás vendiendo, anuncia precio de venta, y toma el dinero banco. Coloca las dos cartas vendidas bc abajo en la pila de descarte del juego.



Ejemplo: si vendes una roja 4 y una roja 5, recibes 4 x 5 = $20 del banco. (Y tu sólo pagaste 4 + 5 = $9, así que estás hacienda una ganancia de $11.) Si vendes una amarilla 2 y una amarilla 3, entonces obtienes 2 x 3 = $6. (Pagaste 2 + 3 = $5, la ganancia acumulada es solo de $1.)

Nota: Puedes usar tus cartas Comodín para vender cualesquiera de los colores de acciones que hayas comprado, pero sólo puedes hacer esto una vez durante el juego.



## Final del Juego

El juego termina tan pronto como sólo haya dos filas de cartas disponibles para jugar. Cada jugador tendrá una última oportunidad de vender dos cartas de acciones del mismo color, si es posible. (Cualquier carta adicional que posea el jugador no tiene valor alguno.) Ambos jugadores cuentan su dinero y comparan totales. El jugador con más dinero gana.

## Variaciones

1) Juega un número impar de vueltas (se sugieren de tres a cinco). El primer jugador que gane la mayoría de vueltas gana el juego. Alterna a los jugadores que inician cada juego.

2) Decide la cantidad de vueltas antes de empezar el juego. Escribe el total de dinero acumulado por cada jugador al final de cada vuelta. El jugador con el más alto total de ganancias al final de la última ronda gana. Alterna a los jugadores que inician cada juego.

## Una Palabra de Gamewright

Ka-ching! Se coloca en nuestros registros como uno de los mejores juegos para dos participantes que hayamos visto. Es muy fácil de aprender, se juega rápido y además ofrece un sinfín de oportunidades para retos estratégicos. Es además, el primer juego de cartas que enfatiza: la multiplicación como una habilidad. Tiene muchas estrategias sutiles que se pueden aprender mientras juegas, pero te damos una pista rápida: trata de obligar a tu oponente que compre una carta para destapar una que tú necesitas.

Juego de Klaus Palesch y Horst-Rainer Rösner
Ilustraciones de Gary Locke

