

Antes de comenzar la partida, debe buscarse papel y lápiz para poder anotar los puntajes de cada ronda. Al comenzar, se deben mezclar todas las fichas boca abajo y formar con ellas la pila de fichas. En caso de haber solo 2 jugadores, cada uno deberá tomar 7 fichas en su mano sin mostrárselas al oponente. Esta será su mano inicial. En caso de haber 3 o 4 jugadores, cada uno tomará 5 fichas.

El jugador inicial será aquel que tenga la ficha doble de mayor valor, y deberá colocar esa ficha de su mano en el centro de la mesa, boca arriba.

El objetivo del juego es liberarse de jugar todas las fichas de la mano, de ser posible. Para jugar una ficha, esta debe tocar con uno de sus extremos una obra del mismo período. De no poder jugar ninguna ficha, se deben tomar fichas de la pila hasta encontrar una que pueda colocarse. De no quedar fichas en la pila, es posible pasar sin jugar.

La ronda terminará cuando un jugador haya jugado su última ficha, o cuando todos los jugadores pasen. Los jugadores entonces cuentan los valores de las obras que quedan en su mano y los suman como puntaje de la ronda.

Luego de esto, se mezclan todas las fichas y se inicia una nueva ronda. Cuando al menos uno de los jugadores llegue o supere el límite de puntos (50 con 2 jugadores, 100 con 3 o 4), finaliza el juego. El jugador con menos puntos acumulados es el ganador.

Agradecimientos

Desde AA Lúdica queremos agradecer a la profesora Patricia Grau Dieckmann, a Jose María Varela por la ayuda con el diseño y a los miembros de Tribu nor el apoyo.

Diseño del juego: Guido D. Cegarra

Diseño gráfico: Santiago "Cyril" Rodríguez

Reglamento: Juan "Outsider" Domínguez

