

THE GAME

Juega... ¡Mientras puedas!

Steffen Benndorf

Jugadores: 1 a 5
Edad: desde 8 años
Duración: 20 minutos

Durante la partida se forman cuatro pilas de cartas en el centro de la mesa. Dos pilas van en orden ascendente (números del 1 al 99) y las otras dos pilas van en orden descendente (números del 100 al 2). Todos los jugadores y las jugadoras juegan en el mismo equipo intentando colocar todas las cartas posibles, las 98 si pueden, en las cuatro pilas de cartas.

4 cartas de pila



98 cartas de número



2 x ascendentes (1-99) 2 x descendentes (100-2)

con los números 2-99

Atención: El juego contiene la expansión «On Fire» (6 cartas de fuego con fondo azul). Deja la expansión en la caja y juega con ella solo cuando te hayas familiarizado con el juego original. Encontrarás las reglas de la expansión en una carta aparte.



Las pilas de cartas: reglas para colocar las cartas

En las dos pilas de cartas de **orden ascendente** solo pueden colocarse cartas con un **número superior** al de la última carta colocada en la pila. La distancia entre los números no tiene importancia. Por ejemplo: "3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, 35, 51..." o "2, 7, 19, 25, 28, 29, 49...", ambas son secuencias válidas. Cuanto menor sea la distancia entre dos cartas, será mejor para los jugadores y las jugadoras, ya que podrán colocar más cartas en esa pila. **Importante:** Para evitar que las cosas se salgan de control, se deben colocar las cartas de número una encima de otra, en lugar de una al lado de otra. Así, junto a cada carta de pila, se irá formando una pila en la que será visible sólo la carta superior.



Ejemplo:

En esta pila ascendente de cartas primero se colocó el 4, luego el 8 y después el 13.

En cada pila de cartas en **orden descendente** se juega justo en sentido contrario: sólo pueden colocarse cartas con **número inferior** al de la última carta colocada en la pila. Por ejemplo: "94, 90, 78, 61, 60, 57..." o "98, 97, 88, 83, 81...".



Preparación de la partida

Las cuatro cartas de pila se colocan bocarriba, una tras otra, en el centro de la mesa (ver ilustración). Barajar **muy bien** las 98 cartas de número. Para partidas de 3, 4 o 5 jugadores, cada jugador o jugadora recibe 6 cartas (7 cartas en una partida de 2 participantes), que componen su mano. El resto de las cartas de número forman la pila de robo, que se coloca bocabajo a un costado de la mesa.

Juego solitario: la mano inicial se compone de 8 cartas.

Desarrollo de la partida

Cada participante revisa su mano inicial y grupalmente se decide quién comenzará. Los turnos se llevan en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, el jugador o la jugadora **debe colocar al menos dos cartas** de su mano sobre alguna de las pilas de cartas de números. Quien esté de turno, puede colocar tantas cartas como desee (respetando siempre el mínimo de dos), puede incluso colocar todas las cartas de su mano si quiere. Las cartas se colocan de a una, una tras otra. Pueden colocarse en cualquier pila, siempre que se respeten las reglas de colocación (ascendente o descendente) descritas más arriba. Pueden colocarse todas las cartas en la misma pila o en **distintas pilas**.

Ejemplo: Le toca jugar a Pablo. Coloca una carta en la primera pila ascendente, después otras dos cartas (una tras otra) en la segunda pila ascendente y, por último, otra carta en la última pila descendente.

Tras finalizar su turno el jugador o la jugadora roba tantas cartas de la pila de robo como haya colocado en este turno hasta completar su mano (seis cartas para partidas de 3, 4 o 5 personas, siete cartas para una de 2 participantes y 8 cartas en una partida individual). Luego, empieza su turno el o la siguiente jugador o jugadora, quien coloca sus cartas y luego coge cartas de la pila de robo hasta completar su mano.

Ejemplo: Pablo coloca cuatro cartas y después roba cuatro nuevas cartas de la pila de robo para finalizar su turno.

Las pilas son cada vez más grandes: ¡el truco inverso!

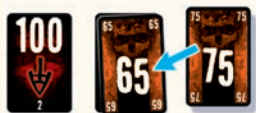
Según avance el juego, las cuatro pilas aumentarán de tamaño conforme los jugadores y las jugadoras vayan colocando cartas. Las reglas de colocación de cartas descritas más arriba deben respetarse siempre. Sin embargo, existe **una sola excepción** que permite jugar en **orden inverso** en una pila: cuando el valor de la carta de número a colocar es exactamente 10 puntos superior o inferior. Así funciona:

- En su turno, el jugador o la jugadora puede colocar una carta en una **pila de orden ascendente** cuando el número de la carta es **exactamente 10 unidades menor** que el número visible en la pila correspondiente.



Ejemplo: Normalmente habría que jugar una carta superior a 47 en esta pila ascendente, pero es el turno de Maureen. Ella tiene la carta con el número 37 en su mano y puede jugarla en la pila puesto que es exactamente 10 unidades menor a la mostrada en ella.

- En su turno, el jugador o la jugadora puede colocar una carta en una **pila de orden descendente** cuando el número de la carta es **exactamente 10 unidades mayor** que el número visible en la pila correspondiente.



Ejemplo: Normalmente habría que jugar una carta inferior a 65 en esta pila descendente, pero es el turno de Víctor Hugo. Él tiene la carta de número 75 en su mano y puede jugarla en la pila puesto que es exactamente 10 unidades mayor a la mostrada en ella.

Nota: Puede usarse el truco inverso tan a menudo como se desee, e incluso en diferentes pilas en un mismo turno. Por ejemplo, puede colocarse una primera carta siguiendo las reglas generales, luego usar el truco inverso, continuar colocando otras dos cartas de la forma habitual, usar nuevamente el truco inverso y finalizar con otra carta colocada normalmente.

Comunicación permitida

Durante la partida, los jugadores y las jugadoras no tienen permitido preguntarse por los números exactos de sus cartas o revelar los de su mano. **¡Hacer referencia a un número concreto de cualquier forma está estrictamente prohibido!** A parte de eso, cualquier otro tipo de comunicación está permitido. Por ejemplo, podría decirse: “no coloques cartas en la última pila” o “no pongas una carta muy alta en esta pila”.

Fin del juego

Cuando la pila de robo se agota, se continúa jugando sin robar cartas.

Nota: A partir de este momento, cada jugador o jugadora tiene la obligación de jugar sólo una carta (pero sigue pudiendo jugar tantas como quiera). Si a alguien no le quedan cartas en su turno en la mano, el resto continúa jugando sin él o ella. La partida termina inmediatamente en cuanto un jugador o una jugadora con cartas en la mano no puede colocar el mínimo de cartas requerido (es decir, dos cartas si quedan cartas en la pila de robo o una carta en caso contrario).

¿Qué tal lo hemos hecho? Cuando la partida termina, se cuentan cuantas cartas en total no han sido colocadas. Es decir, todas las cartas en las manos de los jugadores y las jugadoras, y las cartas que queden en la pila de robo (si es el caso). Esa será la puntuación a superar en las próximas partidas. Menos de 10 cartas es un resultado excelente. Si se han conseguido colocar las 98 cartas, el juego ha sido derrotado, siendo un buen momento.

Para expertos y expertas

Las reglas descritas más arriba se siguen aplicando sin cambios, a excepción de que ahora cada jugador o jugadora debe colocar un mínimo de 3 cartas por turno en lugar de 2 (el mínimo sigue siendo de 1 carta al agotarse la pila de robo). Si se desea aumentar aún más el nivel de dificultad, puede reducirse el tamaño de la mano de los jugadores y las jugadoras en una carta: 5 cartas para partidas de 3, 4 o 5 personas, 6 para partidas de 2 participantes y 7 para partidas solitarias.



Edición en español:

José Manuel Álvarez, Eduardo Bravo, Jorge Larraín, Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein.