



Jugadores: 2-4 personas

Edad: 8 años en adelante

Duración: 20 minutos

Cartas

Las 79 cartas del juego muestran los números del 12 al 98, con excepción de los números 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 y 90. Las cartas que llevan la imagen de un sapo y un número capicúa (22, 33, 44, etc.) valen 5 puntos negativos cuando se retiran de la hilera de cartas del centro de la mesa, mientras que las demás cartas valen 1 punto por carta (ya sea un punto positivo o negativo).

¡Ojo! Todas las cartas (excepto las cartas con sapo y número capicúa) tienen **justo una** carta llamada **carta invertida**, es decir, una carta que muestra las dos mismas cifras, pero invertidas:



Cartas invertidas



Cartas invertidas



Cartas invertidas

Hilera de cartas

Durante la partida se va formando en el centro de la mesa una hilera de cartas que puede llegar a alcanzar la extensión que se quiera. La hilera de cartas comienza justo al lado del mazo de cartas y va creciendo de izquierda a derecha al ir añadiendo cada vez una sola carta.



Esta hilera de cartas está formada ahora por 5 cartas.

En cuanto alguien retira una carta de la hilera de cartas para emparejarla con su carta invertida, el resto de cartas se desplazan para que la hilera de cartas vuelva a quedar completa sin hueco alguno.



Se acaba de retirar una carta de la hilera de cartas para emparejarla con su carta invertida, por lo que las tres cartas de la derecha se mueven un poco a la izquierda para completar el hueco que ha quedado.

Si un jugador no quiere o no puede seguir extendiendo la hilera de cartas (es decir, añadir una carta a la derecha) ni tampoco quiere o puede emparejar una carta con su carta invertida, entonces, debe llevarse **toda** la hilera de cartas. Eso no es nada bueno, ya que da puntos negativos.

Preparativos

Se barajan y se reparten las 79 cartas del juego. Cada jugador recibe un número determinado de cartas según el número de jugadores. **En partidas de 2 a 3 personas se reparten 9 cartas por jugador y en partidas de 4 personas se reparten 8 cartas por jugador.** Las demás cartas quedan en un mazo boca abajo que se coloca en el centro de la mesa.

Desarrollo de la partida

El juego lo empieza el jugador sentado a la izquierda del jugador que ha repartido las cartas. Cada persona en su turno debe o bien **A) colocar justo una** carta a la derecha de la hilera o bien **B) emparejar una única** carta de la hilera de cartas con su carta invertida. A continuación, la persona que esté jugando roba una carta del mazo de cartas de tal forma que vuelva a tener en la mano 9 cartas (en partidas de 2 o 3 jugadores) u 8 cartas en las partidas de 4 jugadores. Eso es todo. Después, comienza una nueva ronda pasándose el turno al siguiente jugador y se sigue jugando sucesivamente en el sentido de las agujas del reloj hasta que un jugador tenga que llevarse toda la hilera de cartas.

Acción A) Colocar una carta en la hilera de cartas

Si el jugador al que le toque el turno desea colocar una de sus cartas a la derecha de la hilera de cartas, el número de su carta **no puede ser mayor ni menor que el resultado de sumar o restar 10** al número situado **actualmente en el extremo derecho** de la hilera. Si el jugador tiene en su mano varias cartas que cumplan esa condición, podrá elegir la que prefiera de entre todas ellas.

¡Ojo! Si aún no hubiera ninguna carta al lado del mazo de cartas, el jugador deberá colocar una carta (cualquiera) de las que tenga en la mano para iniciar la hilera de cartas a la derecha del mazo de cartas y, a continuación, robará una carta del mazo y pasará el turno al siguiente jugador.



Empieza Alejandro. Aún no se ha iniciado la hilera de cartas. Alejandro elige la carta con el número 34 y la coloca al principio de la hilera de cartas. Entonces, roba una carta del mazo de cartas y pasa el turno al siguiente jugador.



Ahora le toca a Sara. La carta situada en el extremo derecho indica el número 34, por lo que Sara debe colocar en la hilera una carta con un número situado entre el 24 y el 44. Una vez colocada la carta, roba una carta del mazo de cartas.



Es el turno de Raúl. La carta situada a la derecha de la hilera indica el número 41, por lo que Raúl debe colocar en la hilera una carta con un número situado entre el 31 y el 51. Raúl se decide por el 49 y roba una carta del mazo.

Acción B) Emparejar una carta con su carta invertida

En vez de colocar una carta a la derecha de la hilera de cartas, el jugador al que le toque jugar puede también emparejar **una única** carta de la hilera con su carta invertida. Para ello, el jugador deberá tener en su mano la carta invertida de esa carta (es decir, la que contenga los mismos números de la carta de la hilera, pero en posición invertida). Por lo general, se puede emparejar con su carta invertida cualquier carta de la hilera, **independientemente de la posición en la que se encuentre**. La única excepción a esta regla son las cartas que llevan un sapo y un número capicúa, ya que no tienen ninguna carta invertida.

¡Ojo! También puede emparejarse una carta con su carta invertida aunque la hilera de cartas solo esté formada en ese momento por una única carta. En ese caso, el siguiente jugador deberá llevar a cabo la acción A para iniciar una nueva hilera de cartas.

➔ Para ello, el jugador muestra la carta invertida de su mano y retira la carta correspondiente de la hilera de cartas. Entonces, coloca las dos cartas invertidas boca arriba a su lado. Cada una de estas dos cartas invertidas vale al final de la partida un punto positivo. El hueco que queda en la hilera de cartas se completa inmediatamente desplazando las cartas restantes.



Es el turno de Marta. Ella tiene el 94 en la mano y se lo muestra a los demás. Entonces, retira de la hilera de cartas la carta con el número 49 y coloca las dos cartas invertidas (94 y 49) boca arriba a su lado. El hueco que ha quedado al retirar esa carta se completa inmediatamente moviendo las cartas restantes. Ahora, Marta roba una carta del mazo y pasa el turno al jugador siguiente.

Quedarse con toda la hilera de cartas

Si el jugador al que le toque jugar **no puede o quiere** colocar una carta a la derecha de la hilera o emparejar una carta de la hilera con su carta invertida, entonces, debe llevarse **toda la hilera de cartas** y colocarla a su lado **boca abajo**. Todas estas cartas darán al final del juego **puntos negativos**. Seguidamente, el jugador que se ha quedado con toda la hilera de cartas debe jugar su turno con la acción **A)** colocando una de las cartas de su mano a la derecha del mazo como primera carta de la nueva hilera de cartas y, a continuación, robará una carta del mazo y pasará el turno al siguiente jugador.

Final del juego y recuento de puntos

Una vez se hayan acabado las cartas del mazo, no se podrán seguir robando cartas, por lo que se seguirá jugando hasta que un jugador se lleve toda la hilera de cartas (o hasta que todas las cartas de la hilera de cartas sean emparejadas con sus respectivas cartas invertidas). Entonces, el juego se dará inmediatamente por finalizado y se comenzará a realizar el recuento de puntos.

- Las cartas que queden en las manos de los jugadores no tienen ninguna importancia y se dejan a un lado..
- Cada carta invertida colocada durante la partida **boca arriba** al lado de un jugador vale 1 punto positivo.
- Todas las cartas colocadas **boca abajo** valen **puntos negativos**: las cartas que llevan un sapo y un número capicúa valen **5 puntos negativos** cada una y las demás cartas valen **1 punto negativo** cada una.
- Cada jugador suma y resta los puntos positivos y negativos obtenidos. Por ejemplo, *Sara tiene 12 puntos positivos y 17 puntos negativos, por lo que su puntuación total será de -5 puntos.*

La puntuación obtenida por cada jugador se apuntará en un papel. Se jugará un total de dos partidas siguiendo las reglas indicadas. El jugador que mayor puntuación obtenga en las dos partidas

Versión avanzada (preferiblemente para partidas de 2 personas)

Si la hilera de cartas situada junto al mazo solo está formada por **una** única carta y un jugador se queda con esa carta, entonces, el jugador deberá colocar dicha carta boca abajo a su lado como carta con punto negativo. **Además**, ese jugador también tendrá que colocar la primera carta superior del mazo a su lado boca abajo para que cuente también como punto negativo. Las demás reglas se mantienen igual que en la versión estándar.