

THE GAME

Juega... ¡mientras puedas!
Steffen Benndorf



Jugadores: 1 a 5 personas
Edad: 8 años en adelante
Duración: 20 minutos

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

4 cartas de fila

98 cartas de número



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

con los números 2-99

Las filas de cartas: Reglas para colocar cartas

En cada fila de cartas en **orden ascendente** solo pueden colocarse cartas con **número superior** al de la última carta colocada en la fila. 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...', son ambas secuencias válidas. Cuanto menor sea la distancia entre dos cartas, mejor para los jugadores, puesto que podrán colocar más cartas en esa fila.

Importante: Por motivos de espacio, resulta más cómodo colocar las cartas de número una encima de otra en lugar de una al lado de otra. Así, **junto** a cada carta de fila se formará **una pila** en la que sólo será visible la carta superior.



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

En cada fila de cartas en **orden descendente** se juega justo al contrario: solo pueden colocarse cartas con **número inferior** al de la última carta colocada en la fila. Por ejemplo: '94, 90, 78, 61, 60, 57...' o '98, 97, 88, 83, 81...'.
© 2014 Steffen Benndorf

Preparación



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

Partidas de 1 jugador: la mano inicial se compone de 8 cartas.

Desarrollo

Cada jugador consulta su mano y entre todos se decide quién empieza. Los turnos se suceden en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, el jugador **debe colocar al menos dos cartas** de su mano sobre alguna de las pilas de cartas de números. El jugador en turno puede colocar tantas cartas como desee (respetando siempre el mínimo de dos), puede incluso colocar todas las cartas de su mano. Las cartas se colocan individualmente, 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 hacerlo en **distintas pilas**.

Ejemplo: Le toca jugar a Luis. 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 roba tantas cartas del mazo de robo **como haya colocado en este turno** hasta completar su mano (seis cartas para partidas de 3, 4 o 5 jugadores, siete cartas para una de 2 jugadores y 8 cartas en una partida individual). Empieza entonces el turno del siguiente jugador que coloca sus cartas y luego coge cartas del mazo de robo hasta completar su mano.

Ejemplo: Luis coloca cuatro cartas y después roba cuatro nuevas cartas del mazo de robo para finalizar su turno.

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

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

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



Ejemplo: Normalmente habría que jugar una carta superior a 47 en esta pila ascendente. Le toca jugar a Fátima. Ella tiene la carta de número 37 en su mano y puede jugarla en la pila puesto que vale exactamente 10 unidades menos.

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



Ejemplo: Normalmente habría que jugar una carta inferior a 65 en esta pila descendente. Le toca jugar a Teresa. Ella tiene la carta de número 75 en su mano y puede jugarla en la pila puesto que vale exactamente 10 unidades más.

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

Comunicación permitida

Durante el juego los jugadores no tienen permitido preguntar a otros jugadores por los números exactos de sus cartas o revelar los de su mano. **iHacer 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 carta en la última pila” o “No pongas una carta muy alta en esta pila”.

Fin del juego

Cuando el mazo de robo se agota, se continúa jugando sin robar cartas.

Nota: A partir de ese punto, cada jugador sólo tiene la obligación de jugar una carta (sigue pudiendo jugar tantas como quiera). Si a un jugador no le quedan cartas en la mano, el resto continúa jugando sin él. El juego termina en cuanto un jugador con cartas en la mano no puede colocar el mínimo de cartas requerido (es decir, dos cartas si quedan cartas en el mazo de robo, una carta en caso contrario).

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

Para expertos

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

