

THE GAME

FACE TO FACE

Steffen Benndorf y Reinhard Staupe

Jugadores: 2 personas
Edad: a partir de 8 años
Duración: aprox. 20 min.

Quienes conozcan el juego original „The Game“, solo tienen que leer la siguiente versión abreviada de las reglas y empezar a jugar. Quienes no lo conozcan, tienen a continuación la versión completa de las reglas del juego.

Reglas abreviadas

Cada jugador recibe las **60 cartas de un color** (dorado o plateado). Las dos cartas con flechas las coloca cada uno ante sí boca arriba, mientras que las demás 58 cartas con números deben barajarse bien (!) y colocarse apiladas boca abajo en un mazo propio de robar. A continuación, cada jugador roba **6 cartas con números** de la parte de arriba de su mazo y se sortea quién empieza a jugar.

⇒ Los jugadores van jugando sucesivamente por turnos. A quien le toque, debe jugar **al menos dos** (o más) cartas. (¡El mínimo de 2 cartas sigue estando vigente, incluso aunque el propio mazo de robar se quede sin cartas durante la partida!) A continuación, el jugador robará cartas de su mazo (¡abajo se especifica cuántas cartas!) y pasa el turno al otro jugador.

⇒ Las cartas jugadas se pueden jugar **solo en la propia zona** o bien se juega una **única carta** en la zona del jugador contrario y las demás en la propia zona. No se puede jugar más de una carta por jugada en la zona del jugador contrario.

⇒ Las cartas jugadas **en la propia zona** se juegan **exactamente** siguiendo las reglas del juego original (orden descendente, orden ascendente y truco del orden inverso). Las cartas jugadas en zona contraria no se rigen por estas reglas, ya que el objetivo de jugar una carta en la zona contraria es **mejorar** (cuanto se desee) un mazo del jugador contrario.

Ejemplo: Tim quiere jugar una carta sobre el mazo ascendente de Sara. La última carta del mazo es ahora el 29, por lo que Tim debe colocar una carta (la que prefiera) que sea menor que el 29. Tim juega un 12 sobre el mazo, por lo que ha ayudado a Sara a mejorarlo.

⇒ Si se han jugado cartas **exclusivamente en zona propia**, se deberán robar **dos cartas** (independientemente del número de cartas jugadas). En cambio, si se ha jugado **una carta en zona contraria** (y al menos una en zona propia), se deberán robar del propio mazo tantas cartas necesarias como para volver a tener **6 cartas** en la mano.

Ejemplo: Sara juega únicamente 3 cartas en zona propia, por lo que después roba 2 cartas de su mazo. En cambio, Tim juega 5 cartas: 4 en zona propia y 1 en la zona de Sara, por lo que, después, robará las cartas necesarias para volver a tener 6 cartas en la mano.

⇒ Gana el jugador que logre jugar todas sus **58 cartas con números**. Si un jugador no pudiera jugar durante la partida el número mínimo de dos cartas, perderá inmediatamente la partida.



Reglas completas

Cada jugador recibe las **60 cartas de un color (dorado o plateado)**. Las dos cartas con flechas (1-59 y 60-2) las coloca cada uno ante sí boca arriba. En la partida, las cartas con números se irán jugando a la derecha de cada carta con flecha.



Cada jugador baraja muy bien (!) sus **58 cartas con números** y las coloca apiladas en un mazo boca abajo a la izquierda, junto a sus dos cartas con flechas.

Consejo: Para garantizar que las cartas se barajen bien, cada jugador puede barajar las cartas del jugador contrario. A continuación, cada jugador roba **6 cartas con números** de la parte de arriba de su mazo y las sostiene con la mano.



Jugar las cartas en zona propia

A lo largo de la partida, cada jugador irá jugando sus cartas con números en su propia zona. Para las cartas jugadas **en zona propia** se deberán seguir las siguientes reglas (exactamente las mismas que las del juego original "The Game").

Importante: En cada jugada, se podrá jugar una carta en la zona del jugador contrario. En este caso, **no** se siguen estas reglas (ver reglas "Jugar una carta en zona contraria").

Si las cartas se juegan en zona propia **en orden ascendente**, los números de las cartas jugadas deben ser **cada vez mayores** (la diferencia entre los números de las distintas cartas puede ser mayor o menor), p. ej. 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, etc.

Importante: Las cartas con números no se juegan una al lado de la otra, sino una encima de la otra. Así pues, a lo largo de la partida se irá formando junto a cada carta con flecha un **mazo** del que solo se verá la carta con número de arriba.



Sobre su mazo ascendente, Sara ha jugado primero el 4, luego el 8 y, después, el 13.

Si las cartas se juegan en zona propia **en orden descendente**, todo es igual, pero al revés, es decir, los números de las cartas jugadas deben ser **cada vez menores**, p. ej.: 54, 50, 48, 41, 40, 37, etc.

Truco del orden inverso: Existe **una sola excepción** que permite al jugador invertir el **orden** de sus dos mazos: jugar una carta con una diferencia de 10. Este truco se lleva a cabo así:

El jugador podrá jugar en su propio **mazo ascendente** una carta con un valor **de exactamente 10 números menor** que el valor de la carta anterior.



Ejemplo: Normalmente, Tim debería jugar en su mazo ascendente una carta que fuera mayor de 27. Sin embargo, Tim tiene en la mano el 17 y puede jugarlo, porque el 17 es exactamente 10 números menor que el valor de la carta anterior.

El jugador podrá jugar en su propio **mazo descendente** una carta con un valor **de exactamente 10 números mayor** que el valor de la carta anterior.



Ejemplo: Normalmente, Sara debería jugar en su mazo descendente una carta que fuera menor de 35. Sin embargo, Sara tiene en la mano el 45 y puede jugarlo, porque el 45 es exactamente 10 números mayor que el valor de la carta anterior.

Observación: El truco del orden inverso lo pueden utilizar los jugadores en sus dos mazos más de una vez por jugada. Es decir, un jugador puede jugar primero una carta de forma normal, utilizar después el truco del orden inverso al jugar una carta en zona propia, volver a jugar dos cartas de forma normal, volver a utilizar de nuevo el truco del orden inverso, y así sucesivamente.

Jugar una carta en zona contraria

En cada jugada, se puede jugar como **máximo una carta** en la zona del jugador contrario. Si se opta por jugar una carta en zona contraria, es decir, junto a una carta con flecha del otro jugador, no se siguen las reglas de arriba, sino que hay que tener en cuenta una única cosa: la carta jugada debe **mejorar** (cuanto se desee) el mazo del jugador contrario, es decir, se puede "reducir" cuanto se desee el mazo ascendente del contrario o se puede "aumentar" cuanto se desee el mazo descendente del contrario.

Ejemplo: Sara quiere jugar una carta en uno de los dos mazos de Tim.

- El mazo ascendente de Tim muestra el 18, por lo que Sara debería colocar sobre ese mazo cualquier carta que sea menor de 18.
- El mazo descendente de Tim muestra el 40, por lo que Sara debería colocar sobre ese mazo cualquier carta que sea mayor de 40.

Desarrollo del juego

Se sortea quién empieza. A quien le toque debe jugar **al menos dos cartas** de su mano sobre cualquier mazo, es decir a la derecha de su correspondiente carta con flecha. El jugador puede jugar esas cartas **solo en su propia zona** o bien jugar **una carta en la zona del jugador contrario y las demás en su propia zona**. Por jugada no puede jugarse más de una carta en zona contraria.

Si el jugador puede y así lo desea, tiene la posibilidad de jugar en cada jugada más de dos cartas, incluso las seis cartas de la mano. Las cartas se juegan siempre de forma sucesiva. El jugador tiene plena libertad para decidir en qué mazo jugar cada una de sus cartas con números. Así pues, puede jugar todas sus cartas en uno de sus dos propios mazos o **repartir las cartas en el orden que quiera entre sus dos mazos**, así como jugar una carta en un mazo del jugador contrario.

Ejemplo: Es el turno de Tim. Juega una carta sobre su mazo ascendente, dos cartas sobre su mazo descendente y una carta sobre el mazo ascendente de Sara.

Una vez el jugador ha finalizado su jugada, roba cartas de su mazo:

⇒ Si el jugador **solo ha jugado cartas en zona propia**, deberá robar dos cartas de su propio mazo (independientemente de cuántas cartas haya jugado en esa jugada).

⇒ Si el jugador ha jugado **una carta en zona contraria** (y al menos una carta en zona propia), entonces, el jugador deberá robar de su mazo tantas cartas como sean necesarias para volver a tener **6 cartas** en la mano.

Ejemplo: Sara juega 3 cartas, todas en su propia zona, por lo que roba 2 cartas. En cambio, Tim juega 5 cartas, 4 en zona propia y 1 en la zona de Sara, por lo que deberá robar tantas cartas como necesite para volver a tener 6 cartas en la mano.

Final del juego

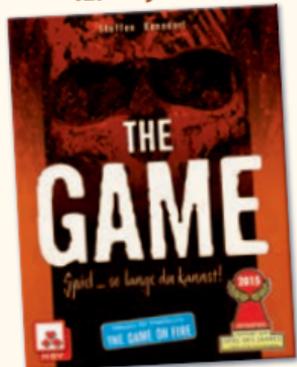
Si un jugador se quedara sin **cartas en su mazo de robar**, tendrá que seguir jugando sin robar cartas después de cada jugada.

Importante: El jugador deberá seguir jugando dos (o más) cartas en cada jugada.

El juego finaliza **inmediatamente** en cuanto un jugador haya jugado **todas** sus 58 cartas con números. Este jugador será el ganador de la partida. El juego también puede acabar antes, si un jugador no pudiera jugar en la partida el número mínimo obligatorio de dos cartas. En ese caso, ese jugador habrá perdido.

¿Los conocéis ya?

¡El original!



Jugad a este juego. O el juego jugará con vosotros.

¡Para avanzados!



Nuevo reto con más órdenes.