¿Quieren jugar varias partidas juntas? ¡Prueben la variante **Super Blind Jack**!

- Derrota: suman **0 puntos** si se pasaron de 21 o **1 punto** si no se pasaron.
- Victoria: suman **2 puntos**, o ganan de inmediato si se plantaron **justo en 21**.

Gana el primer equipo en sumar **3 o más puntos** (o plantarse justo en 21). *En caso de empate, jueguen una partida más.*

Estadísticas de cartas

9 veces el 0 y el 10
18 veces el 1, 2, 8 y 9
22 veces el 3, 4, 5, 6 y 7

Valor promedio de respuesta **5**

Consejo

Para jugar las partidas siguientes con preguntas nuevas, **guarden las que usaron en el fondo de la caja.**



Recuerden

Para llevar la cuenta de cuántos puntos cree que va, cada equipo usa un peón y una carta de puntuación. Así, va sumando las respuestas que da y puede decidir cuándo plantarse. Pero lo que importa al final es el valor real de cada respuesta.

Fuentes

Los datos usados para este juego fueron cuidadosamente investigados. En algunos casos, se redondeó al valor más cercano. Si te interesa algún dato en particular podés aprender más sobre él con una simple búsqueda en internet. Cuando no se da ese caso, es porque también indagamos en artículos o bases de datos de fuentes confiables (ONU, BBC, Enciclopedia Británica...).

Agradecimientos

Los autores quisieran agradecerle a su editor, cuyo IQ también se corresponde con un número entre 0 y 10. Podez adibinarlo? No es difisil, ¡es kien esckribió esta orasion!

Traducción: Santi Szulman
Adaptación Gráfica: Paula Hernandez

Blind Jack es un juego de Bandjo!© Longalive Games.
© 2024 Blind Jack y Bandjo!© son marca registrada de Longalive Games.
Todos los derechos reservados.
97, impasse Jean Lamour, F-54700 Pont-à-Mousson. **www.bandjo.games**
Distribución, licencias y asociaciones: Blue Orange International, *bandjo@blueorangegames.eu*

14+ | 15' | 2-12

4 peones
200 cartas
4 cartas de puntuación

BLIND JACK

REGLAMENTO

Marc Méra
Nicolas Méra
Alexis Leclercq
Maxime Turrière

IMPORTANTE
No des vuelta las cartas antes de jugar...



Todas las cartas son **preguntas**. Sus **respuestas** figuran en los dorsos y son siempre un número **entre 0 y 10**.

Objetivo Estimá las respuestas y acercate a los 21 puntos ¡**pero sin pasarte**!

Preparación

- Divídanse en **dos equipos**.

Nota: sugerimos equipos de 3 jugadores máximo. Si hace falta, formen más equipos.

- Denle un **peón** y una **carta de puntuación** a cada equipo.
- Agarren **20 cartas** de la caja, mézclenlas y formen un mazo en el centro de la mesa, con la pregunta a la vista.
- Empieza el equipo que mezcló las cartas.

Bandjo! Good vibes only

BURÓ

Ronda

Los jugadores del equipo al que le toca jugar hacen lo siguiente:

1. Leen la pregunta que quedó a la vista en el mazo y dicen en voz alta una **estimación** de la respuesta.
Recuerden: es un número entre 0 y 10.



Luego, con su peón, suman en su **carta de puntuación** ese número que dijeron.

2. Agarran la carta, le muestran el lado con la respuesta numérica **al otro equipo** y ubican la carta frente a sí mismos, **con la pregunta hacia arriba**.

Ahora le toca al otro equipo.
Repiten los pasos anteriores pero con la nueva pregunta que esté arriba del mazo.

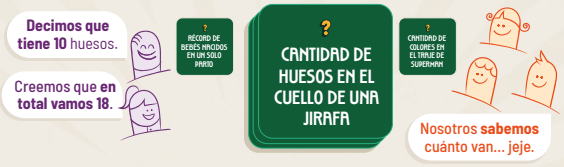
1. **Estiman** la respuesta. **Suman** ese número estimado en su carta de puntuación.

2. Le **muestran** la respuesta al otro equipo y colocan la carta frente a sí mismos.



Rondas siguientes

- Cada equipo lleva la cuenta de **los puntos** que supone que tiene, según las respuestas que fueron dando. **Recuerden:** su objetivo es acercarse lo máximo posible a 21 pero sin pasarse.



- **A partir de la tercera ronda,** un equipo puede **rechazar seguir respondiendo** cartas y **plantarse**.



- Cuando un equipo se planta, el otro equipo sigue **con la misma pregunta**.



Final de la partida

La partida termina cuando ambos equipos se plantaron.
El equipo que se plantó primero da vuelta todas sus cartas y **suma el valor real en ellas.** Luego, el otro equipo hace lo mismo.



El equipo que con sus valores reales esté **más cerca de 21 sin pasarse, ¡gana la partida!**

= 22

En caso de empate, ambos equipos ganan.
Si ambos equipos se pasan de 21, pierden por igual.