¡toma 6!

por Wolfgang Kramer
con ilustraciones de Franz Vohwinkel

Jugadores: 2 – 10
Edad: desde 8 años
Duración: aproximadamente 45 minutos
Contenido: 104 cartas, 1 reglamento

OBJETIVO DEL JUEGO

¡Tratá de no levantar cartas! Cada carta que tengas que levantar va a sumar un punto negativo por cada Cabeza de Toro que contenga. ¡Gana el jugador con menor cantidad de Cabezas de Toro al final de la partida!

PREPARAR LA RONDA

Mezclá las cartas y repartile **10 cartas** a cada jugador. Todos los jugadores sostienen sus cartas en su mano sin que los demás puedan verlas.
Van a precisar papel y lápiz para ir anotando los puntos.

CREÁ CUATRO FILAS

Colocá las primeras cuatro cartas del mazo en el centro de la mesa (Fig.1). Cada una será la primera carta en una fila hacia la derecha. Cada fila solo puede contener 5 cartas, incluyendo esta primera carta. Dejá las demás a un costado, hasta la siguiente ronda.



Fig. 1: *Las cuatro filas al comienzo de una ronda*

CÓMO SE JUEGA

1. JUGAR CARTAS

Cada jugador elige una carta de su mano y la coloca **boca abajo** sobre la mesa, delante suyo. Cuando todos los jugadores hayan elegido, dan vuelta sus cartas al mismo tiempo.

Quien haya jugado la carta con el número más bajo agrega su carta al final de una de las cuatro filas; luego lo hace quien haya jugado la carta con el segundo número más bajo, etc., hasta que todas las cartas jugadas hayan sido agregadas a las filas. Los jugadores repiten este proceso hasta que hayan jugado las 10 cartas que recibieron en la preparación.

¿CÓMO SE UBICAN LAS CARTAS?

Cada carta puede ser agregada únicamente en la fila correspondiente, de acuerdo con las siguientes reglas:

Regla 1: "Orden Ascendente"

Los valores de las cartas en cada fila siempre deben ir **aumentando** de izquierda a derecha.

Regla 2: "Menor Diferencia"

Una carta siempre debe colocarse en la fila que termina con la carta con el valor **menor** más cercano.

Ejemplo: *como se veía en la Fig. 1, las últimas cartas en las filas 1 a 4 tenían los siguientes valores: 12, 37, 43 y 58. Los cuatro participantes juegan las siguientes cartas: 14, 15, 44 y 61. La carta más baja tiene el número 14. De acuerdo a la Regla 1, esta carta debe colocarse en la primera fila, al lado del 12. La carta con el número 15 se coloca en la misma fila al lado del 14. Según la Regla 1, la carta con valor 44 podría colocarse en las filas 1, 2 o 3, por lo que consultamos la Regla 2. La "menor diferencia" significa que la carta debe colocarse en la tercera fila, ya que el 44 está más cerca del 43 que del 37. La carta con valor 61 debe colocarse en la cuarta fila, de conformidad con la Regla 2.*



Fig. 2: *Las cuatro filas luego de la primera jugada*

2. LEVANTAR CARTAS

Mientras puedas colocar tu carta en una de las cuatro filas, todo marcha bien. El problema es cuando una fila está llena o cuando tu carta no puede colocarse en ninguna de las cuatro filas. En ambos casos vas a tener que agarrar todas las cartas de una fila y agregarlas a tu "Pila de Toros".

Regla 3: "Fila Llena"

Una fila está llena cuando tiene **cinco** cartas. Cuando un jugador tenga que colocar su carta en una fila llena, deberá levantar las cinco cartas en esa fila y luego jugar su carta en el espacio vacío iniciando así una nueva fila.

Ejemplo: *para la segunda jugada, los cuatro jugadores dan vuelta las siguientes cartas: 21, 26, 30 y 36. Las cartas 21 y 26 se colocan en la primera fila, que ahora tiene cinco cartas y por lo tanto está llena. Entonces, el jugador que haya dado vuelta el 30 también debe colocar esta carta en la primera fila. Pero como esta sería la sexta carta, primero debe levantar las cinco cartas en esa fila antes de jugar su 30 como la primera carta de una nueva fila (ver Fig. 3). El 36 también debe colocarse en la nueva fila, al lado del 30.*



Fig. 3: *las cuatro filas luego de la segunda jugada*

Regla 4: "Carta más baja"

Si un participante juega una carta con un valor tan bajo que no puede colocarse en ninguna de las filas de acuerdo a la Regla 1, deberá **elegir una de las filas** y levantar todas las cartas que haya en ella. Luego colocará su carta como la primera de una nueva fila.

Ejemplo: *se juegan las siguientes cartas: 3, 9, 68 y 93. El 3 es la carta más baja y debe jugarse primero, pero no puede colocarse en ninguna fila. Ese jugador debe levantar todas las cartas de cualquiera de las filas. Elige la fila 2 ya que suma la menor cantidad de Cabezas de Toro y levanta el 37. A continuación, crea una nueva fila al jugar su 3 (ver Fig. 4). El jugador con el 9 tuvo suerte porque ahora puede jugarlo al lado del 3.*



Fig. 4: *las cuatro filas luego de la tercera jugada*

Pista: ¡si tenés que levantar cartas de una fila porque el valor de tu carta es demasiado bajo, generalmente te conviene elegir la fila que tenga la menor cantidad de Cabezas de Toro!

CABEZAS DE TORO = PUNTOS NEGATIVOS

Cada carta tiene una cantidad de Cabezas de Toro (entre los números). ¡Cada Cabeza de Toro equivale a un punto negativo! Todas las cartas que:

- Terminan en 5 (5, 15, 25, etc.) tienen 2 Cabezas de Toro.
- Son múltiplos de 10 (10, 20, 30, etc.) tienen 3 Cabezas de Toro.
- Son números dobles (11, 22, 33, etc.) tienen 5 Cabezas de Toro.

¡El número 55 es un número doble que también termina en 5, por eso tiene 7 Cabezas de Toro!

PILA DE TOROS

Cuando un jugador tenga que levantar cartas, deberá colocarlas en su propia "Pila de Toros" delante suyo sobre la mesa.

Importante: ¡nunca agregues a tu mano las cartas que tuviste que levantar!

FINAL DE LA RONDA

La ronda termina cuando todos hayan jugado sus 10 cartas. Entonces, cada jugador toma su Pila de Toros y cuenta la cantidad de Cabezas de Toro (cada una vale -1 punto). Se anota la puntuación negativa de cada jugador y luego se inicia una nueva ronda.

Sigan jugando rondas hasta que algún jugador haya acumulado **más de 66 Cabezas de Toro**. El jugador que haya acumulado la menor cantidad de Cabezas de Toro será el ganador.

También pueden definir un objetivo diferente antes de comenzar a jugar (por ejemplo, cuando un jugador haya sumado 100 Cabezas), o establecer un número fijo de rondas.

PISTAS Y SUGERENCIAS

Dos ejemplos pueden darte una idea de los posibles riesgos en este juego:

En el **primer ejemplo**, un jugador quiere jugar el 45 porque piensa que lo puede colocar al lado del 41 en la tercera fila. ¡Está equivocado! Debe colocar la carta al lado del 42 en la cuarta fila porque esta es la "menor diferencia" tal como lo define la Regla 2. ¡Esta sería la sexta carta, lo que implicaría que debe levantar las otras cinco!



Fig. 5: *las cartas del Ejemplo 1*

En el **segundo ejemplo**, un jugador decide jugar el 62, pensando que es seguro que logrará colocarlo al lado del 61 en la primera fila. Sin embargo se equivoca porque un participante que juegue el 29 vaciará la primera fila (que suma la menor cantidad de Cabezas de Toro). ¡Ahora el jugador con el 62 deberá colocar su carta en la cuarta fila y levantar las cinco cartas!



Fig. 6: *las cartas del Ejemplo 2*

VERSIÓN AVANZADA PARA 2-6 JUGADORES

Recomendamos esta versión del juego para cualquiera que disfrute pensando tácticas. Se aplican todas las reglas normales más las dos siguientes:

1. SE CONOCEN TODAS LAS CARTAS EN JUEGO

La cantidad de cartas utilizadas en la partida depende de la cantidad de jugadores. La regla para definirla: la cantidad de jugadores multiplicado por 10, más 4 cartas. Ejemplo:

- para 3 jugadores: 34 cartas (del 1 al 34);
- para 4 jugadores: 44 cartas (del 1 al 44); etc.

Todas las cartas con valores superiores quedan afuera del juego.

2. CADA JUGADOR ELIGE SUS 10 CARTAS

Las cartas se colocan boca arriba sobre la mesa. Por turnos, cada jugador agarra de a una carta a la vez hasta que todos los jugadores tengan 10 cartas en sus manos. Las restantes 4 cartas se ordenan formando las filas sobre la mesa.

La partida se juega de la misma forma que la versión normal.

BURÓ

Editado por:
BUREAU DE JUEGOS S.R.L.
Malabia 444 14A (1414).
(1425) CABA, Argentina
www.buroargentina.com

AMIGO

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5
63128 Dietzenbach
hotline@amigo-spiele.de
www.amigo-spiele.de