¡toma 6!



FRACTAL JUEGOS

¡toma 6!

Wolfgang Kramer Franz Vohwinkel

8 o más 1–10 participantes 45 minutos

POR 30 AÑOS...

...los fans de ***¡Toma 6!*** han demostrado cómo evitar llevarse cabezas de toro.

Juega una de tus cartas numeradas en una de las cuatro filas de cartas tan astutamente como puedas. Sin embargo, al jugar ¡Toma 6!, a veces sólo tienes que sonreír y tomar algunas cartas. Quien juegue la sexta carta en una fila debe tomar las primeras cinco cartas, ¡junto a sus puntos negativos! En esta edición de aniversario, vas a encontrar el amado ***Juego Base,*** además de cuatro cartas especiales creadas por fans, que harán las partidas aún más variadas y entretenidas.

Además, también está la nueva variante **cooperativa "Vencer al Búfalo".** Formen un equipo contra el "búfalo", usen las cartas especiales de forma inteligente y asegurense de no cargarse mutuamente con puntos negativos, sino que dárselos al búfalo. ¿Estarán a la altura del desafío?

Si ya conoces el juego base, continúa a la página 10 para encontrar el contenido nuevo que incluye esta edición aniversario.

TABLA DE CONTENIDO

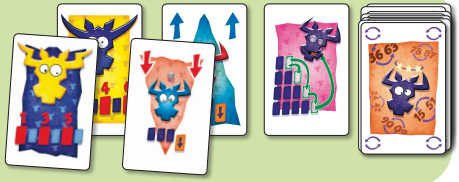
- El juego base 4
- Las cartas especiales de fans 10
- "Vencer al Búfalo" - una variante cooperativa 18

COMPONENTES



104 Cartas numeradas
Con números entre el 1 y el 104.

13 Cartas especiales de fans
(1 de Par/Impar, Montañismo y La Vaca Saltarina, así como 10 de Volteando Dígitos).

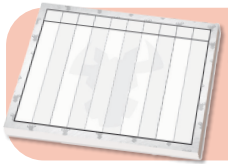




16 Cartas especiales de "Vencer al Búfalo"
(2 de ¡Toma 7!, ¡Stop!, ¡Reemplazar!, ¡Insertar!, ¡Empujar!, Primera Carta, Última Carta y Clasificar)



1 hoja de Búfalo



1 Libreta de puntuación



1 Lápiz



1 Banda elástica
(para cerrar la caja)

EL JUEGO BASE

Para 2–10 participantes

COMPONENTES

104 cartas numeradas, libreta de puntuación y lápiz.

IDEA DE JUEGO

Vas a recibir una mano de diez cartas que debes jugar en las cuatro filas de cartas tan astutamente como puedas. Sin embargo, al jugar **¡Toma 6!**, a veces sólo tienes que sonreír y tomar algunas cartas. Si juegas la sexta carta en una fila debes tomar las primeras cinco cartas, junto a sus puntos negativos. La persona con menos puntos después de varias rondas será la ganadora.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Baraja todas las cartas numeradas y reparte **diez cartas** a cada participante. Deja cerca la libreta de puntuación y el lápiz para escribir los puntos negativos que obtengan en cada ronda.

CREANDO LAS CUATRO FILAS

Toma cuatro de las cartas restantes y colócalas en una columna, al medio de la zona de juego, bocarriba, como se muestra a la derecha. Cada una de esas cartas es el comienzo de una fila que no debe contener **más de cinco cartas,** contando su carta inicial, en ningún momento. Deja las cartas que sobren a un lado, no las vas a necesitar hasta la próxima ronda.

***Ejemplo:** en esta ronda, las cuatro filas comienzan con los números **12**, **37**, **43**, y **58**.*



DESARROLLO DE LA PARTIDA

1. JUGAR CARTAS

De forma simultánea cada participante elige una de las cartas de su mano y la coloca delante suyo **bocabajo**. Tan pronto como el grupo completo haya colocado su carta en la mesa, las voltean al mismo tiempo.

La persona que tenga la carta con el número más bajo la coloca primero en una de las cuatro filas. A continuación le sigue la persona con la siguiente carta más baja y así sucesivamente hasta que la persona con la carta más alta haya jugado su carta en una fila.

Este procedimiento se repite hasta que hayan jugado las diez cartas de la mano.

¿CÓMO SE COLOCAN LAS CARTAS?

Cada carta sólo puede colocarse al lado derecho de una fila aplicando las siguientes reglas:

Regla 1: Orden ascendente

Los valores en cada fila deben **incrementar** siempre de izquierda a derecha.

Regla 2: Menor diferencia

Cada persona debe colocar su carta en la fila que contenga la carta con el valor más cercano al de la carta jugada.



***Ejemplo:** Las primeras cartas que se han jugado son el **14**, **15**, **44**, y **61**. El **14** es la carta más baja, por lo que debe colocarse primero en una fila. Siguiendo la regla **1**, sólo se puede colocar en la primera fila, después del **12**. Lo mismo ocurre para el **15**. El **44** podría ir en la primera, segunda o tercera fila de acuerdo a la regla **1**. Pero considerando la regla **2**, éste debe ir en la tercera fila. El **61** debe ir en la cuarta fila.*

2. RECIBIR CARTAS

¿Qué ocurre cuando la fila donde debes colocar tu carta ya tiene cinco cartas? ¿o si tu carta es tan baja que no cabe en ninguna fila? En ambos casos, tendrás que tomar una fila.

LA PILA DE TOROS

Cuando debas tomar una fila, coloca las cartas bocabajo frente tuyo. Esta es tu pila de toros.

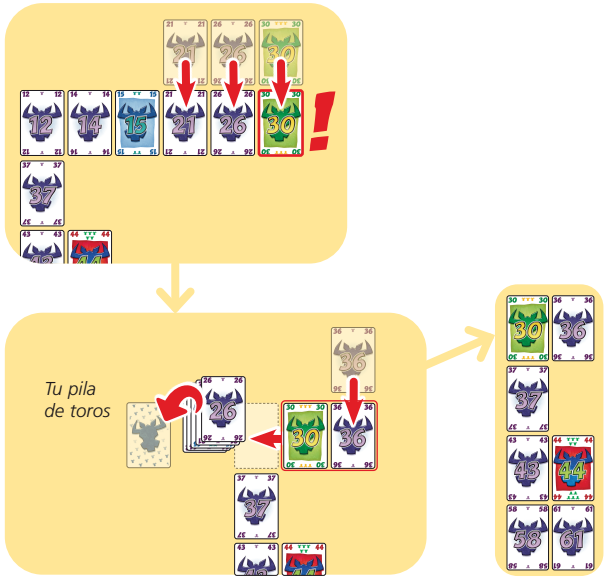
Importante: ¡las cartas que tomas nunca van a tu mano!

Sigue estas reglas cuando debas tomar una fila:

Regla 3: fila llena

Una fila está llena con cinco cartas. Si colocas la sexta carta de una fila, debes tomar las cinco cartas que están actualmente en la mesa. Tu carta se convierte en la nueva primera carta de la fila.

Ejemplo:** las segundas cartas elegidas por el grupo son **21, 26, 30 y 36.** El **21** y el **26** van en la primera fila, lo que significa que ahora está llena. Tu jugaste el **30** y debes colocarlo en la primera fila también. Como la fila está llena, debes tomar las cinco cartas de la fila a tu pila de toros. Tu **30** es la nueva primera carta de la primera fila. El **36** también va en esa fila, después del **30.



Regla 4: carta baja

Si juegas una carta cuyo valor es tan bajo que no se puede colocar en ninguna fila, debes tomar todas las cartas de **una fila de tu elección** y colocarlas en tu pila de toros. Tu carta quedará como la primera carta de esa fila ahora.

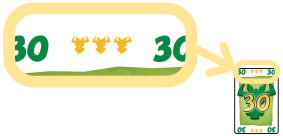
***Ejemplo:** en la tercera ronda el grupo juega las cartas **3, 9, 68 y 83.** Tu **3** es tan bajo que no se puede colocar en ninguna fila, por lo que debes tomar una fila a tu elección. Escoges la segunda fila y tomas el **37.** Tu **3** pasa a ser la primera carta de la segunda fila. El resto de participantes colocan sus cartas según las reglas regulares.*



Pista: si debes tomar una fila por una carta baja, probablemente deberías intentar tomar la fila con menos cabezas de toro.

CABEZAS DE TORO = PUNTOS NEGATIVOS

En la parte de arriba y abajo de cada carta, entre los números, encontrarás al menos una cabeza de toro. ¡Cada cabeza de toro cuenta como un punto negativo!



Las cartas con números que terminan en cinco (**5**, **15**, **25** etc.) tienen dos cabezas de toro.
Los múltiplos de diez (**10**, **20**, **30** etc.) tienen tres cabezas de toro.
Los números dobles (**11**, **22**, **33** etc.) tienen cinco cabezas de toro.

El 55 es un número doble y termina en 5, por lo que esa carta tiene siete cabezas de toro.

FIN DE LA RONDA

La ronda termina cuando el grupo haya jugado las 10 cartas en las filas. Cada participante tomará su pila de toros y contará las cabezas de esas cartas. Estos son los puntos negativos que obtuviste durante la ronda. Las puntuaciones se anotan en un papel y comienza una nueva ronda, barajando el mazo de cartas completo.

FINAL DE LA PARTIDA

Continúen jugando hasta que una persona alcance **66 puntos** negativos o más. La persona con menos puntos negativos en ese momento gana la partida. Si más de una persona tiene el mejor puntaje, comparten la victoria. Antes de empezar la partida pueden decidir jugar con otro límite de puntos o un número fijo de rondas.

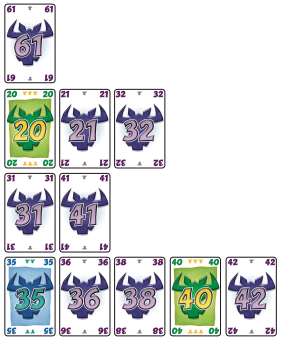
CONSEJOS Y PISTAS

Estos ejemplos sirven para ilustrar cómo puedes tenderte trampas a tí mismo o a otros participantes:

***1.** Jugaste el **45** pensando que podría ir en la tercera fila, luego del **41.** ¡Pero no es el caso! Debido a la Regla **2**, debes jugarlo en la cuarta fila, después del **42,** ya que es la menor diferencia. Como es la sexta carta de esa fila, ¡deberás tomar las otras cinco cartas de la fila!*



***2.** Juegas el **62** por qué piensas que es una buena jugada, ya que podría ir junto al **61** en la primera fila. Pero te equivocaste: otra persona jugó el **29** y tomó la primera fila. Ahora debes colocar tu carta en la cuarta fila, ¡Y tomar la fila completa!*



VARIANTE PARA 2-6 PARTICIPANTES

Recomendamos esta versión del juego para quienes disfruten explorar nuevas tácticas. El juego base funciona igual, aunque se agregan las siguientes reglas:

1. SE CONOCEN TODAS LAS CARTAS

Se limita el número de cartas para la partida según el número de personas que jugarán. Para preparar la partida, sigue esta fórmula para ver cuales cartas se usarán: número de participantes x 10 + 4 cartas.

Ejemplo: 3 participantes ➜ 34 cartas, del **1 al 34**
4 participantes ➜ 44 cartas, del **1 al 44**.

Las cartas restantes no se usarán en la partida.

2. CADA PARTICIPANTE ESCOGE SUS DIEZ CARTAS

Todas las cartas se colocan bocarriba sobre la mesa. Por turnos, cada participante toma una carta hasta que el grupo completo tenga diez cartas en sus manos. Las cuatro cartas que sobran se quedan en la mesa, estas formarán el principio de las cuatro filas. El juego continúa con las reglas regulares.

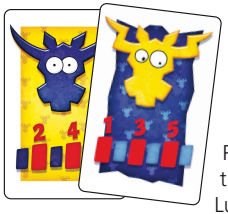
CARTAS ESPECIALES DE FANS

Para 2-10 participantes

*El 2019, cuando **¡Toma 6!** cumplió 25 años, Amigo convocó a un concurso mundial buscando las mejores cartas especiales para este juego. La carta ganadora, "ParImpar", diseñada por Guillaume Lefebvre, se obsequió junto a la edición de Abril del 2020 de la revista Spielbox. En esta edición aniversario puedes encontrar esa carta, junto con otras tres cartas especiales diseñadas por fans. Amigo quiere agradecer a todos los fans de **¡Toma 6!** por su compromiso y sus ideas.*

Generalmente las reglas base de **¡Toma 6!** funcionan combinando con las cartas especiales de fans. Cualquier cambio es detallado en las siguientes páginas.

Nota: recomendamos no combinar las cartas especiales entre ellas, si no que incorporarlas al juego base una a la vez.



PAR/IMPAR

Basado en una idea de Guillaume Lefebvre

PREPARACIÓN

Prepara la partida de modo normal, colocando cuatro cartas en la mesa para las cuatro filas iniciales. Luego, coloca esta carta especial a la **izquierda** de la carta inicial con el menor valor. Si esa carta es par, coloca la carta especial por el lado **"par"**, si es impar, usa el lado **"impar"**.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

1. COLOCAR CARTAS EN LAS FILAS: SÓLO PAR/IMPAR

En la fila marcada con la carta especial sólo puedes poner cartas con valores **pares o impares,** dependiendo cuál de sus lados muestra.

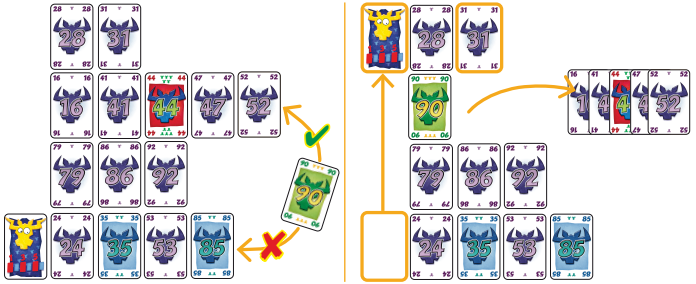
2. AL TOMAR UNA FILA: SE MUEVE LA CARTA ESPECIAL

En el momento en que tomas **cualquier** fila, mueve la carta especial. Primero, toma las cartas hacia tu pila de toros, como es usual, y coloca la carta que jugaste como la primera carta de esa fila.

Luego, mueve la carta especial:

- **Debes** tomar la carta especial de la fila en que se encuentra y moverla a **una de las otras tres filas.** Puede ser que la carta especial quede junto a la fila que reiniciaste cuando jugaste.
- La carta especial debes colocarla a la izquierda de la fila cuya **última carta** (la que está más a la derecha) sea la con **menor valor.**
- Dependiendo si la carta con menor valor es par o impar, voltea la carta especial a su lado **"par"** o **"impar".**

Nota: la carta especial **no cuenta** para el máximo de cartas que puede haber en una fila. Como es usual, debes tomar una fila cuando juegues la sexta carta en ella, o al jugar una carta muy baja.



***Ejemplo:** Guillaume juega el **90** y debe colocarlo en una fila. Siguiendo las reglas del juego base, él debe dejar la carta en la cuarta fila, junto al **85.** Sin embargo, la carta especial muestra el lado "impar", por lo que él debe colocar su **90** junto al **52,** en la segunda fila. ¡Es la sexta carta de esa fila! Por lo que Guillaume debe tomar la fila. El **90** ha pasado a ser la primera carta de la segunda fila. Luego el mueve la carta especial: las últimas cartas en las tres filas posibles para el cambio tienen los valores **31, 90 y 92. 31** es el menor, por lo*

*que él mueve la carta especial junto a la primera fila. Como el **31** es impar también, la carta especial se mantiene por su lado "impar".*

MONTAÑISMO

Basado en una idea de Daniela Bustos



PREPARACIÓN

Prepara la partida de modo normal, colocando cuatro cartas en la mesa para las cuatro filas iniciales. Luego, coloca esta carta especial a la **izquierda** de la **cuarta fila.** Coloca esta carta mostrando la flecha que apunta hacia arriba.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

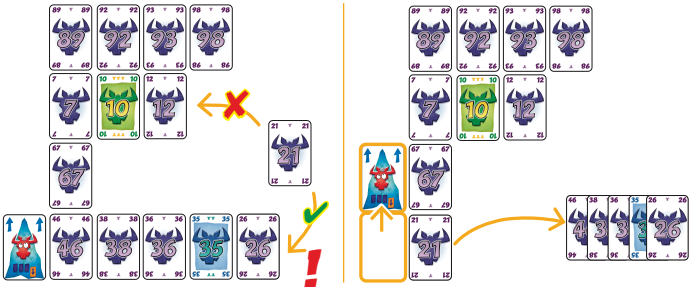
1. COLOCAR CARTAS EN LAS FILAS: BAJANDO

- En la fila con la carta especial, sólo puedes colocar cartas en **orden descendente,** al contrario de lo usual. Esto quiere decir que sólo puedes colocar una carta en esta fila si es **menor** que la última (la de más a la derecha) de esa fila. Esta regla no se aplica para las otras tres filas, donde se colocan cartas en orden ascendente, como es usual.
- Sigue la regla de la menor diferencia. Ocasionalmente podrás encontrar que una carta jugada tiene la misma diferencia entre la fila de la carta especial y otra fila. En esos casos, tu carta va **en la fila con la carta especial.**

2. AL TOMAR UNA FILA: SE MUEVE LA CARTA ESPECIAL

- Cada vez que tomes **cualquier** fila, debes mover la carta especial. Primero, toma las cartas de la fila a tu pila de toros, como es usual, y coloca la carta que jugaste como la primera de la nueva fila.
- Luego, mueve la carta especial a la siguiente fila en dirección **a la flecha.**
- Si esto produce que la carta especial llegue a la primera fila (o, luego, a la última), **voltea** la carta especial de modo que la flecha indique la otra dirección. La siguiente vez que muevas la carta especial, muévela en la nueva dirección de la flecha, en la dirección contraria a la anterior.

Nota: la carta especial **no cuenta** para el máximo de cartas que puede haber en una fila. Como es usual, debes tomar una fila cuando juegues la sexta carta en ella, o al jugar una carta muy baja.



***Ejemplo:** Daniela jugó el **21** y debe colocarlo en una fila. Siguiendo las reglas del juego base, ella debería colocarlo en la segunda fila, junto al **12.** Sin embargo, la carta especial indica que las cartas de la cuarta fila deben jugarse en orden descendente, y la diferencia entre **26 y 21** es menor que entre **12 y 26.** Por esto, ella debe colocar el 21 en la cuarta fila y ¡es la sexta carta! Daniela debe tomar las cinco cartas de la cuarta fila, y su **21** se convierte en la primera carta allí. Luego ella mueve la carta especial en la dirección de la flecha, hacia la siguiente fila. Desde ahora, las cartas se deben jugar en orden descendente en la tercera fila.*



LA VACA SALTARINA

Basado en una idea de Frank Heeren

PREPARACIÓN

Prepara la partida de modo normal, colocando cuatro cartas en la mesa para las cuatro filas iniciales. Luego, coloca esta carta especial a la **derecha** de la carta inicial con el menor valor.

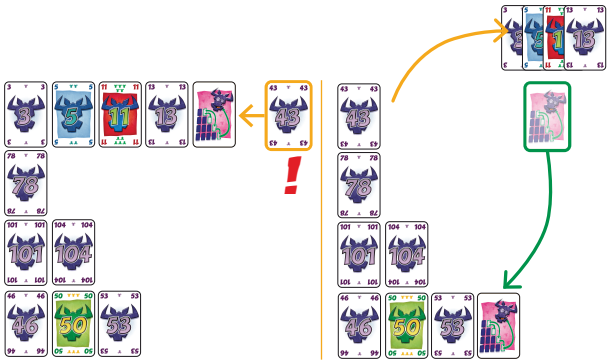
DESARROLLO DE LA PARTIDA

1. COLOCAR CARTAS EN LAS FILAS: UNA FILA CON LA VACA SALTARINA

- La **Vaca saltarina** no tiene un valor por sí sola. Cuando coloques una carta en la fila con la **Vaca saltarina,** usa la carta a la izquierda de la **Vaca saltarina** como tu referencia.
- Cuando colocas una carta en la fila con la **Vaca saltarina,** esta salta a **una de las otras tres filas.** Salta a la fila que tenga la **última carta** (más a la derecha) con el **menor** valor.

2. AL TOMAR LA FILA DE LA VACA: SE MUEVE LA CARTA ESPECIAL

- Puede que la **Vaca saltarina** no tenga un valor, pero si cuenta en el **límite de cartas** de cada fila. Una fila está llena si tiene cuatro cartas de número y la **Vaca saltarina.**
- Si tomas la **fila con la Vaca saltarina,** esta salta. Primero, toma las cartas de número (pero no la **Vaca**) como es usual. Llevalas a tu pila de toros y deja la carta que jugaste como la primera carta de la fila. Luego, la **Vaca** salta a otra fila, como se describió anteriormente.
- **Nota:** Si al colocar una carta haces que la **Vaca** salte otra fila que pasa a tener **seis cartas,** ¡también debes tomar esa fila! La mayor carta de esa fila pasa a ser la primera carta de la fila. Luego, la **Vaca saltarina** vuelve a saltar, como se describió anteriormente. ¡Es posible que tengas que tomar varias filas en el mismo turno!



__Ejemplo:__ Frank juega el __43__ y lo coloca en una fila. Siguiendo las reglas usuales, sólo puede ir en la primera fila, junto al __13__ y la __Vaca saltarina.__ ¡Es la sexta carta de la fila! Frank debe tomar las cuatro cartas con números de esa fila. El __43__ que jugó pasa a ser la nueva primera carta de la fila. Luego, él mueve a la __Vaca saltarina.__ Las últimas cartas de las otras tres filas son el __78__, el __104__ y el __53.__ Como el __53__ es la más baja, la __Vaca__ salta a la cuarta fila.





VOLTEANDO DÍGITOS

Basado en una idea de Martin Profanter

PREPARACIÓN

Además de las diez cartas de la mano, **cada** participante recibe **una** carta especial de Voltear dígitos. Agrega tu carta especial a tu mano. Si sobran cartas especiales, devuelvelas a la caja ya que no serán usadas durante la partida.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

1. COLOCAR CARTAS: CARTA DE NÚMERO + CARTA ESPECIAL DE VOLTEAR DÍGITOS

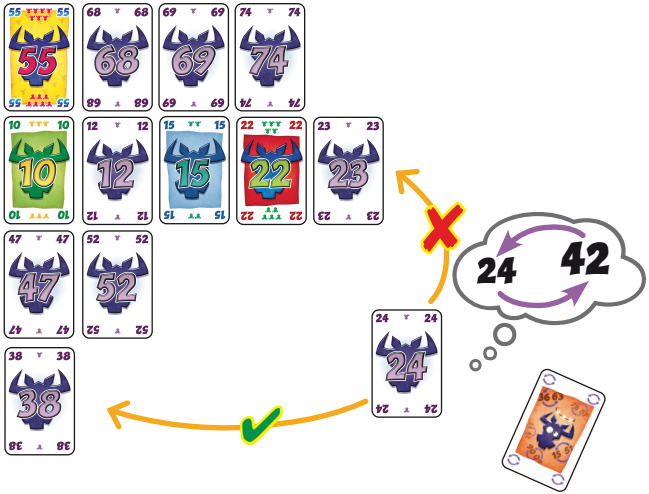
- **Una vez por ronda** puedes jugar tu carta de **voltear dígitos** junto con una carta de número, de modo que sus dígitos se **voltean.** Por ejemplo, un 31 se transforma en un 13, un 90 pasa a ser un 09.
- **No puedes** voltear números de 3 dígitos (100-104).
- Al momento de ordenar cómo se colocan las cartas en las filas, es el número con los dígitos **volteados** el que cuenta.
- Si debido a una carta de **voltear dígitos** dos personas tienen el mismo número, la persona que jugó la carta especial coloca su carta primero. Luego, la otra persona coloca su carta, siguiendo las reglas normales.
- Al comienzo de cada ronda, reparte a cada participante una carta especial de voltear dígitos, junto con las diez cartas numeradas. Si no usas la carta especial durante la ronda, esta no se acumula para la siguiente ronda.

2. COLOCAR CARTAS EN LAS FILAS

- Coloca tu carta de número en una de las cuatro filas, siguiendo las reglas habituales, pero considerando los **dígitos volteados** como su valor.

Desde el momento en que una carta con los **dígitos volteados** se coloca en una fila, vuelve a tener su **valor original.**

- Las cartas especiales de **voltear dígitos** que se usen, dejan la partida. Déjalas en la caja del juego.



Ejemplo: *Martin jugó el 24 y una carta especial de* ***voltear dígitos,*** *y es su turno de colocar su carta. Normalmente, debería colocar el 24 en la segunda fila, que además debería tomar por ser la sexta carta. Pero la carta de* ***voltear dígitos*** *transforma su 24 en un 42, por lo que debe colocarla en la cuarta fila, evitando llevarse puntos negativos. Luego coloca la carta de* ***voltear dígitos*** *en la caja del juego.*



"VENCER AL BÚFALO"

Variante cooperativa para 1-6 participantes



CONTENIDO

104 cartas numeradas, 16 cartas especiales de "Vencer al Búfalo", 1 hoja de búfalo.

IDEA DEL JUEGO

Vencer al Búfalo es una nueva **variante cooperativa** de **¡Toma 6!** Sean un equipo contra el búfalo, quien juega una carta por turno, al igual que ustedes. Usen las cartas especiales de forma inteligente para ensillar al búfalo con tantos puntos como sea posible. ¿Es su trabajo en equipo lo suficientemente bueno como para obtener menos puntos que el búfalo al final de la partida?

Las reglas de "Vencer al Búfalo" se basan en las del juego base. Se deben aplicar los cambios a continuación.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Coloca la **hoja de búfalo** sobre la mesa, al alcance del grupo. Baraja las cartas numeradas y reparte **diez** cartas bocabajo a cada participante. El búfalo también recibe diez cartas bocabajo, que debes colocar **en el lado azul de la hoja de búfalo.** ¡No tienen permitido mirar estas **cartas de búfalo!**

Toma cuatro de las cartas numeradas restantes y colócalas en la mesa, como es usual, formando las cuatro **filas** iniciales. Baraja las cartas especiales de **Vencer al Búfalo** y toma tantas como indica la siguiente tabla, según la cantidad de participantes.

Participantes	Cartas especiales en juego
1	0
2	2
3	4
4	6
5	11
6	16

Las cartas especiales que sobren déjalas en la caja, sin verlas, pues no serán usadas durante la partida. Luego, coloca el mazo de cartas especiales que se usarán en la mesa, sobre las cuatro filas, y revela **dos cartas especiales.**

Preparación para 4 participantes



DESARROLLO DE LA PARTIDA

1. COLOCAR CARTAS

Como es usual, elige una carta de tu mano y coloca frente tuyo **bocabajo.** Revélenlas sólo cuando el grupo completo tenga una carta frente suyo. También, en ese momento revela la **primera carta de búfalo** del mazo. Coloca las cartas numeradas en las filas, siguiendo las reglas del juego base. Sin embargo, considera los siguientes cambios:

2. TOMAR UNA FILA

De forma bastante similar al juego base, puede que debas tomar las cartas de una fila según la carta que jugaste. ¡Lo mismo va para el búfalo!

Pila de toros

Están jugando como un equipo, por lo que las cartas que deban tomar dejenlas en una pila de toros **compartida.** Cuando el búfalo deba tomar cartas, dejenlas en la **pila de toros del búfalo,** en el lado derecho y amarillo de la **hoja de búfalo.**

Regla 4: carta baja

Si el búfalo debe tomar una fila debido a que su carta es muy baja, siempre toma la fila con **menos cabezas de toro** (menos puntos negativos). Si hay más de una fila con menos cabezas de toro, el búfalo toma la fila con la última carta (más a la derecha) con el valor mayor.

CARTAS ESPECIALES DE "VENCER AL BÚFALO"

Tendrán un número limitado de cartas especiales a su disposición durante la partida. Ellas les van a ayudar a evitar llevarse filas, o también a forzar al búfalo a hacerlo. ¡Deben discutir como un equipo cuando usar las cartas especiales!

USANDO CARTAS ESPECIALES

Sólo pueden usar las dos **cartas especiales que están bocarriba.** Al usar una, reemplazar **inmediatamente** con una nueva del mazo. Si el mazo se agota y no quedan más cartas especiales bocarriba, no pueden usar más cartas especiales durante el resto de la partida.

Generalmente podrán usar las cartas especiales en **cualquier momento.** Antes de que coloquen la primera carta, por ejemplo, o antes de que cierto participante, o incluso el búfalo, deba colocar su carta.

Pueden usar **cualquier número** de cartas especiales en la misma ronda. Sin embargo, recuerden que sólo tienen un número limitado de cartas especiales a su disposición.

Estas son las cartas especiales (hay 2 de cada tipo):



¡Toma 7!

Cuando usen esta carta, dejenla a la izquierda de una fila a su elección. Ahora esta fila está completa cuando se juega la séptima carta en ella, en vez de la sexta. Esta carta especial se queda hasta que alguien tome esa fila, entonces sale de la partida. Quien toma la fila debe tomar las seis cartas.



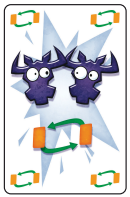
***Ejemplo:** Wolfgang jugó un **20.** Para evitar llevarse la fila, el equipo decide usar la carta especial **¡Toma 7!** Wolfgang coloca la carta a la izquierda de la fila y su **20** al lado del **17**. ¡La siguiente persona que ponga una carta en esta fila deberá llevarse las seis cartas!*



¡Stop!
Cuando usen esta carta, dejenla a la izquierda de una fila a su elección. Ahora esta fila está bloqueada: nadie puede agregar, quitar, insertar o empujar cartas aqui, o tomar esta fila. Pueden decidir **libremente** cuando quieran quitar esta carta especial. Al momento de hacerlo, ésta sale de la partida. Hasta ese momento, las cartas que jueguen deben ir en las filas que estén desbloqueadas.



***Ejemplo:** Antes de que el búfalo coloque su **25,** el equipo usa la carta especial **¡Stop!** en la segunda fila. Ahora la fila está bloqueada, y el búfalo no puede poner su carta ahí. En vez de eso, debe colocarla en la primera fila, la cual ya está llena, por lo que debe tomar la fila.*



¡Reemplazar!
Cuando usen esta carta, un miembro del equipo debe tomar su carta recién jugada devuelta a la mano. Ese participante debe escoger otra carta numerada de su mano e **inmediatamente** colocarla en la fila correspondiente. La nueva carta numerada no tiene efecto en el orden de las **otras** cartas jugadas.

No pueden usar esta carta especial en la carta del búfalo.



***Ejemplo:** Úrsula juega el **25.** Ella debería colocarlo junto al **17** y tomar la fila. El equipo se pone de acuerdo para que Úrsula use la carta especial **¡Reemplazar!** Ella toma el **25** nuevamente en su mano, y juega el **15.** Esto le permite dejar esa carta en otra fila, junto al **10,** por lo que no debe tomar ninguna fila.*

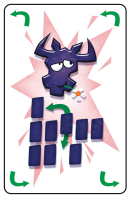


¡Insertar!
Cuando usen esta carta, **una** de las cartas que han jugado **no debe** ir **al final** de la fila que le corresponde. En cambio, puedes escoger **cualquier** fila y colocarla entremedio de dos cartas numeradas o al comienzo de una fila. Eso sí, debe mantener el **orden ascendente** de la fila. Si la carta es colocada de esta manera en una fila llena, debes tomar la fila. En este caso, la última carta de esa fila se transforma en su nueva carta inicial.

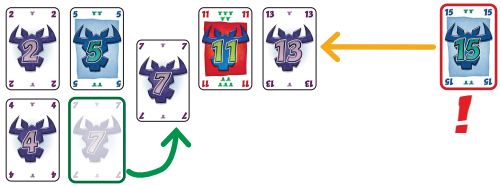
No puedes usar esta carta especial en la carta del búfalo.



***Ejemplo:** Franz jugó el 10. Esta es una carta baja y él no puede colocarla en ninguna fila, por lo que debería tomar una fila. El equipo quiere evitar eso, por lo que usan la carta especial de **¡Insertar!** Esto le permite a Franz colocar su 10 entre el 5 y el 11, por lo que ahora no debe tomar una fila.*



¡Empujar!
Cuando usen esta carta, empujen cualquier carta ya colocada a **otra** fila **antes de que coloques** una de las cartas jugadas. La carta empujada puede ser colocada entre dos cartas numeradas, ir al comienzo o al final de la fila, pero siempre debe seguir el orden **ascendente.** Si la carta es colocada de esta manera en una fila llena, debes tomar la fila. En este caso, la última carta de esa fila se transforma en su nueva carta inicial.

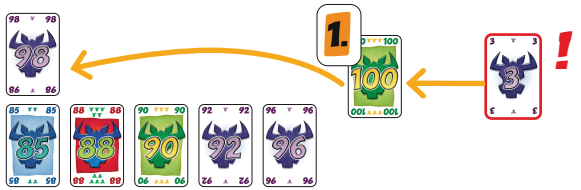


***Ejemplo:** El búfalo juega el **15.** Antes de colocar su carta, el equipo usa la carta especial **¡Empujar!** y empujan el **7** de la fila inferior. Ahora el **15** del búfalo es la sexta carta, en vez de la quinta, por lo que debe tomar la fila.*



Primera carta
Cuando usen esta carta, deciden cuál de las cartas jugadas se coloca primero, sin importar su valor. Si tienen dos cartas especiales de "Primera carta" disponibles y quieren usarlas en el mismo turno, escogen la primera y la segunda carta que se colocan.

No pueden usar esta carta especial en la carta de búfalo.



***Ejemplo:** el búfalo jugó una carta baja, por lo que va a tomar la primera fila, por que tiene menos cabezas de toro. Sin embargo, antes de que el búfalo coloque su carta, el equipo decide que Imelda use la carta especial **Primera carta.** Esto le permite a ella colocar su 100 en la primera fila, por lo que no debe tomar la segunda fila, y además le entrega tres puntos negativos adicionales al búfalo.*



Última carta
Cuando usen esta carta, deciden cuál de las cartas jugadas se coloca última, sin importar su valor. Si tienen dos cartas especiales de "Última carta" disponibles y quieren usarlas en el mismo turno, escogen la última y la penúltima carta que se colocan.

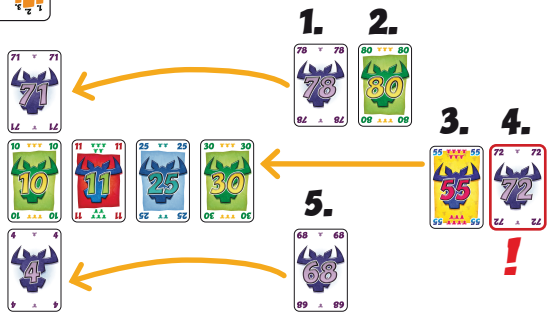
No pueden usar esta carta especial en la carta de búfalo.



***Ejemplo:** El 100 de Wolfgang le obligará a llevar una fila. Para prevenir eso, el equipo usa la carta especial de **Última carta.** En vez de Wolfgang, el búfalo debe colocar su carta numerada, ya que tiene el 103. De este modo, el búfalo coloca la sexta carta de la fila y se lleva sus cartas.*



Clasificar
Cuando juegan esta carta, ustedes deciden el orden en que **todas** las cartas jugadas se pondrán en las columnas, sin importar sus valores.



***Ejemplo:** Wolfgang, Ursula, Franz e Imelda juegan cartas con valores **55, 68, 78 y 80,** mientras que el búfalo jugó el **72.** Si no usan ninguna carta especial, deberían colocar el **55** en la segunda fila y luego tomar la fila con el **68.** ¡De ninguna manera! La carta especial **Clasificar** les permite decidir qué prefieren colocar el **78** y el **80** primero, luego el **55.** Luego, el búfalo debe colocar su **72** y tomar la segunda fila. Finalmente, el equipo coloca el **68** en la tercera fila.*



COMUNICACIÓN LIMITADA

A pesar de que son un equipo, deben mantener en secreto **el valor de las cartas en sus manos.** No pueden discutir de cuales cartas quieren jugar, ni tampoco pueden hablar de qué números aún tienen en sus manos. Sólo después de que han revelado las cartas sobre la mesa pueden hablar sobre cómo quieren colocarlos, y si quieren usar cartas especiales para hacerlo.

FIN DE LA PARTIDA

El juego termina cuando han jugado todas las cartas en sus manos y las han colocado en las filas. Cuenten cuantas cabezas de toro obtuvieron, estas serán puntos negativos. También cuenten cuantas cabezas de toro obtuvo el búfalo. Si tienen menos puntos que el búfalo, han ganado la partida. ¿El búfalo obtuvo menos puntos? ¡Inténtenlo nuevamente! De seguro esta vez lo lograrán.

PARTIDAS PARA 1 O 2 PERSONAS

No hay problema para probar esta variante de forma solitaria o en pareja. Sin embargo, en este caso, debes **duplicar** tus puntos negativos al final de la partida. ¿Serás capaz de lograrlo? Además, si quieres enfrentarte al búfalo de manera **solitaria**, no puedes usar ninguna **carta especial.**

Nota: no se dañaron vacas, búfalos o toros en el desarrollo de este juego. Incluso en la variante "Vencer al búfalo".



Fractal Juegos · Traducción: Simón Weinstein
© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2024
Version 1.0

02401ESG2401

FRACTAL JUEGOS

AMIGO