

# ¡toma 6!

de Wolfgang Kramer  
con ilustraciones de Franz Vohwinkel

**Jugadores:** 2 – 10.

**Contenido:** 104 Cartas, 1 Reglamento.

**Edad:** a partir de los 8 años.

**Duración:** 45 minutos.

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es acumular la menor cantidad de puntos negativos. El número de bueyes en cada carta determina los puntos negativos de esta. Ganará la persona que tenga menos bueyes acumulados al final de la partida.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Se barajan todas las cartas y **se reparten diez** a cada participante. Cada quien toma sus cartas y las ordena de menor a mayor en secreto. Se aconseja tener cerca lápiz y papel.



### SE FORMAN LAS CUATRO FILAS

De las cartas restantes se ponen cuatro bocarriba en el centro de la mesa. Cada una forma el principio de una fila, las cuales pueden llegar a tener como **máximo cinco cartas** incluyendo la primera. El resto de las cartas se deja a un lado ya que serán utilizadas en la siguiente ronda.

Fig. 1: las cuatro filas al comienzo de la partida.

## 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 todos y todas hayan 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 el o la participante con la siguiente carta más baja y así sucesivamente hasta que todos y todas hayan jugado su carta. Las cartas se colocan siempre una al lado de la otra en la fila. Este procedimiento se repite hasta que todos y todas hayan jugado sus diez cartas.

### ¿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:** como muestra la Fig. 1, las primeras cartas de las filas tienen los valores 12, 37, 43 y 58. Cuatro participantes juegan las siguientes cartas: 14, 15, 44 y 61. La más baja es la 14. De acuerdo con la regla 1, esta carta debe colocarse a la derecha en la primera fila, al lado del 12. La misma regla se aplica a la carta 15. De acuerdo con la regla 1, la carta 44 podría colocarse en la primera, segunda o tercera fila, pero la regla 2 dice "menor diferencia", por este motivo la carta 44 debe colocarse a la derecha en la tercera fila. La carta 61 debe colocarse en la cuarta fila de acuerdo con la regla 2.



Fig. 2: las cuatro filas después de la primera ronda.

### 2. RECIBIR CARTAS

Todo es perfecto mientras puedas jugar tus cartas en una de las cuatro filas. El problema surge cuando una fila está completa o cuando no se puede colocar la carta jugada en ninguna de las cuatro filas. En ambos casos se tienen que tomar cartas de la mesa.

#### Regla 3: "fila llena"

Una fila está llena con cinco cartas. El jugador o la jugadora que tenga que colocar la sexta debe tomar las cinco cartas que estén actualmente en la mesa. Su carta se convierte en la primera de la fila.

**Ejemplo:** siguiendo la misma partida (Fig. 2), las cuatro personas han jugado las siguientes cartas: 21, 26, 30 y 36. El 21 y el 26 van a la primera fila, la que ahora contiene cinco cartas y está llena. Quien puso el 30 también debe poner su carta en la primera fila. Como esta es la sexta carta, debe tomar las cinco cartas de la fila antes de poner la suya, siendo esta el principio de una nueva fila. El 36 se coloca ahora en la primera fila, junto al 30.



Fig. 3: las cuatro filas después de la segunda ronda.

#### **Regla 4: "la carta más baja"**

Si alguien juega una carta con un valor tan bajo que no puede colocarla en ninguna de las filas, debe tomar todas las cartas de **una fila a su elección** y jugar su carta como la primera de la nueva fila.

**Ejemplo:** Siguiendo la misma partida (Fig.3), se juegan las siguientes cartas: 3, 9, 68 y 83. El 3 es el número más bajo y debe colocarse primero. No cabe en ninguna fila por su valor tan bajo, así que quien la ha jugado debe tomar todas las cartas de una fila. Elige la segunda y toma el 37. Con su 3 empieza una nueva fila. Quien jugó el 9 ha tenido suerte, puede poner su carta en la nueva fila, al lado del 3. Las cartas 68 y 83 van en la cuarta fila.



**Fig. 4:** las cuatro filas después de la tercera ronda.

**Consejo:** Si alguien debe llevarse una fila entera porque el valor de su carta es demasiado bajo, es recomendable elegir la fila con la menor cantidad de bueyes (puntos negativos).

#### **BUEYES = PUNTOS NEGATIVOS**

Todas las cartas tienen bueyes dibujados. ¡Cada buey representa un punto negativo!

Las cartas con:

Números 5 (5, 15, 25, etc.) tienen dos bueyes.

Múltiplos de 10 (10, 20, 30, etc.) tienen tres bueyes.

Números dobles (11, 22, 33, etc.) tienen cinco bueyes.

El 55 es número doble y contiene números 5, por lo que su valor es de siete bueyes.

El resto de las cartas tiene solo un buey.

#### **PILA DE BUEYES**

Cada jugador o jugadora ubica las cartas que haya tomado bocabajo en su "pila de bueyes" delante suyo.

**Importante:** las cartas recibidas no se deben volver a jugar ni tomar de nuevo en la mano.

### **FIN DE LA RONDA**

La ronda termina cuando se hayan jugado las diez cartas. Cada participante tomará su pila de bueyes y contará sus puntos negativos.

Las puntuaciones se anotan en un papel y comienza una nueva ronda, barajando el mazo de cartas completo.

Se juegan varias rondas hasta que alguien alcance **66 bueyes o más**.

El ganador o la ganadora será quien tenga el menor número de bueyes.

Antes de empezar la partida se puede decidir otro límite de puntos o un número fijo de rondas.

### **¡CUIDADO!**

Ahora mostraremos dos ejemplos para tener una idea de como puedes "caer en una trampa".



En el **primer ejemplo** un jugador quiere jugar el 45 porque piensa que puede ponerlo al lado del 41 en la tercera fila. Pero se equivoca, tiene que ponerlo en la cuarta fila al lado del 42 según la regla de menor diferencia. Es la sexta carta, lo cual significa que tiene que tomar las otras cinco de la cuarta fila.

**Fig. 5:** situación de las cartas antes del primer ejemplo.

En el **segundo ejemplo** una jugadora decide jugar el 62, pensando que ha realizado una buena jugada. Quería ponerlo en la primera fila junto al 61. Pero el jugador anterior saca el 29, y como no puede colocarlo en ninguna fila, se lleva el 61 (regla de la carta más baja). De modo que la primera fila se queda con el 29. Ahora la jugadora con el 62 debe ponerlo en la cuarta fila, por lo que debe tomar las cinco cartas.



**Fig. 6:** situación de las cartas antes del segundo ejemplo.

### **VARIANTE PARA 2 - 6 PARTICIPANTES**

Recomendamos esta versión del juego a todas aquellas personas que disfruten explorar nuevas tácticas. Para ello debemos agregar las siguientes reglas:

#### **1. SE CONOCEN TODAS LAS CARTAS**

Se limita el número de cartas para el juego según el número de personas que jugarán, siguiendo esta regla: **número de participantes x 10 + 4 cartas**.

Ejemplo: 3 participantes → 34 cartas del 1 al 34.

4 participantes → 44 cartas del 1 al 44.

Todas las cartas restantes se eliminan del juego.

#### **2. CADA JUGADOR O JUGADORA ELIGE SUS DIEZ CARTAS**

Las cartas se colocan bocarriba sobre la mesa. Por turnos, cada participante toma una carta hasta que todos tengan diez 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 explicadas anteriormente.