

¡NO GRACIAS!

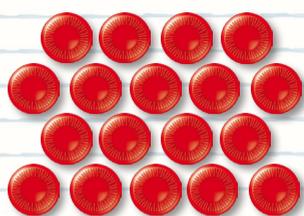
De Thorsten Gimmler con ilustraciones de Dennis Lohausen

Participantes: 3 – 7 Edad: a partir de los 8 años Duración: 20 minutos

CONTENIDO



33 Cartas con valores desde el "3" al "35"



55 Fichas

OBJETIVO DEL JUEGO

¿Has tenido uno de esos días donde te levantas de la cama con el pie izquierdo y todo te sale mal? Al parecer es el caso de nuestro pobre personaje: despertó de una terrible pesadilla solo para encontrarse de cara con una horripilante araña en su almohada. Más tarde, camino al trabajo, ¡la rueda de su auto se desprende de la nada! Definitivamente este no es su día.

En este juego, te encontrarás con estas y otras "desafortunadas situaciones". Tendrás que prepararte cuando una carta sea colocada en el centro de la mesa, pues probablemente venga una tragedia tras otra.

Coloca una ficha de tu mano para esquivar la desgracia, o decide llevarte la carta y dejarla enfrente tuyo. Las cartas que recolectes contarán como puntos negativos, mientras que las fichas representarán puntos positivos. Quien logre obtener la menor cantidad de puntos negativos ganará la partida y logrará sobrevivir al desafortunado día con una sonrisa de alivio.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

La persona más afortunada baraja todas las cartas y devuelve 9 a la caja **sin mirarlas**. Las 24 cartas restantes se colocan en una pila boca abajo en el centro de la mesa. Luego, la misma persona reparte las fichas según el número de participantes:

- 3 a 5 participantes: 11 fichas por persona.
- 6 participantes: 9 fichas por persona.
- 7 participantes: 7 fichas por persona

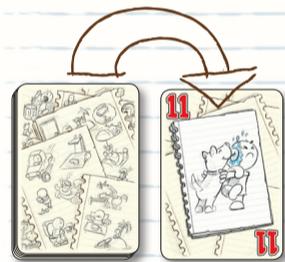
Devuelve las fichas que sobren a la caja.

Una pista para personas afortunadas y desafortunadas: deberás mantener tus fichas en secreto del resto de participantes durante la partida. Puedes esconderlas en tus manos, bolsillos o debajo de la mesa. Como te sea más cómodo.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Ya han resuelto quién es la persona más afortunada entre ustedes, ¿por qué no dejan que sea quien parta también? Para hacer las cosas más fáciles, llamaremos a esa persona Ito ("el afortunado"). Ito revela la primera carta de la pila y la coloca a un lado de esta.

Ito debe escoger entre:



- Evadir la desgracia mostrada colocando una de sus fichas sobre la carta;
- O tomar la carta y colocarla bocarriba enfrente suyo.

Si Ito evitó llevarse la carta, quien esté situado a su izquierda deberá enfrentar el mismo dilema. La llamaremos Anchoa (que también significa "la afortunada"). Ella también puede evitar llevarse la carta colocando una de sus fichas encima de ella, o llevársela enfrente suyo. Luego el turno pasa a la persona situada a su izquierda, y así sucesivamente.

Cuando alguien se lleva la carta en cuestión, también se lleva todas las fichas que el resto haya puesto encima. La carta se coloca enfrente suyo, y las fichas van a su reserva de fichas.

Quien se llevó la carta revela la siguiente de la pila y vuelve a enfrentar el dilema: evitar la carta colocando una ficha encima, o llevársela a su reserva de cartas.

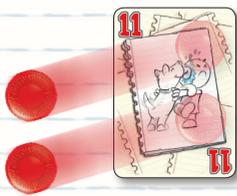
Importante: el turno de cada participante continúa hasta que pague una ficha para evitar una carta (puedes llevarte varias cartas seguidas).



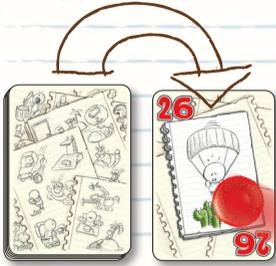
Ito revela la primera carta de la pila, que muestra un valor de "11". Al no querer llevársela, coloca una de sus fichas encima de ella.



Anchoa tampoco quiere llevársela, y también coloca una de sus fichas en ella.



Paulo prefiere conservar sus fichas, por lo que acepta llevarse la carta y coloca el "11" enfrente suyo. Se lleva las dos fichas que estaban sobre la carta a su reserva.



Luego Paulo revela la siguiente carta de la pila. Su valor es de "26". Paulo podría llevársela inmediatamente, pero no la quiere, por lo que coloca una de sus fichas sobre ella.

Nota: las cartas de mayor valor suelen seguir en juego más tiempo y acumular varias fichas sobre ellas antes de que alguien se las lleve. Eso ocurre regularmente en este juego.

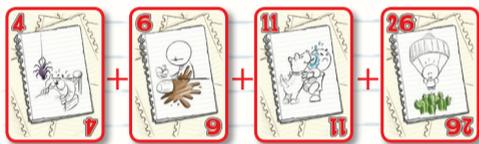


Luego de que Ito, Anchoa y Paulo han declinado llevarse la carta "26" varias veces, Paulo decide finalmente llevársela enfrente suyo. Al menos se queda con las 9 fichas que venían con la carta.

LAS CARTAS Y LAS FICHAS

Siempre será bueno tener varias fichas en tu reserva, así podrás evitar las cartas que realmente no quieres en tu poder. Es por esto que, al final de una partida, cada ficha que te sobre valdrá 1 punto positivo. Si llega tu turno, y no tienes fichas, estarás en la **obligación** de llevarte la carta.

Cada carta enfrente tuyo valdrá tantos puntos negativos como indique su valor: el "6" vale 6 puntos negativos, el "21", 21 puntos negativos, etc.

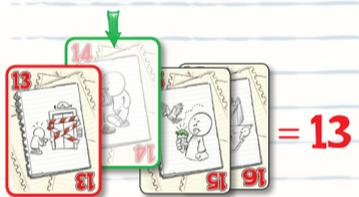


Paulo tiene cuatro cartas solitarias enfrente suyo al final de la partida. Ellas suman 47 puntos negativos.

Sin embargo, el número de puntos puede disminuir considerablemente si están en una **serie** ininterrumpida. La serie solo valdrá tantos puntos negativos como indique la **menor** carta de esa serie. Por ejemplo, un "15" y un "16" juntas solo valen 15 puntos negativos.



Hasta ahora, Ito se ha llevado el "13", el "15", y el "16". Las últimas dos forman una serie, por lo que el total de puntos que tiene son 28.

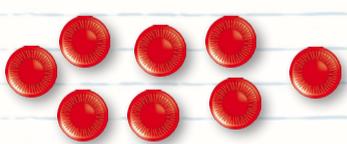
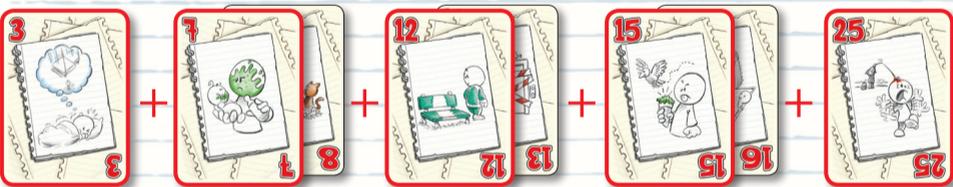


Si Ito se las arregla para obtener el "14" en algún momento de la partida, sus cuatro cartas formarán una sola serie desde el "13" al "16", por lo que solo tendría 13 puntos negativos en total.

Las cartas de una serie deben disponerse una sobre la otra, de forma solapada, donde el valor de todas las cartas esté a la vista del resto.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando alguien se ha llevado la última carta del centro de la mesa. Cada participante cuenta sus puntos negativos, sumando las cartas solitarias y las de menor valor de sus series. Las fichas restantes se suman como puntos positivos, por lo que contrarrestan los puntos negativos. Quien haya obtenido la menor cantidad de puntos negativos, o (en un extraño caso) la mayor cantidad de puntos positivos ganará la partida.



= 62 puntos negativos

- 8 puntos positivos

= 54 puntos negativos

Ito tiene dos cartas solitarias, y tres series de dos cartas enfrente suyo, lo que le da un total de 62 puntos negativos (3 + 7 + 12 + 15 + 25 = 62). Luego le resta 8 puntos por sus fichas restantes, lo que le otorga un puntaje final de 54 puntos negativos (62 - 8 = 54).

Aclaración: evita quedarte sin fichas durante el juego. Quien se quede sin fichas estará obligado a llevarse la carta en juego.

Variante táctica del juego: para 3 a 5 participantes. En vez de retirar de la pila inicial 9 cartas al azar, se retiran las cartas de número "10", "20" y "30" además de 6 cartas al azar.

De esta forma cada participante sabe de antemano algunos de los vacíos en la secuencia total de cartas.

Por otro lado, cada participante recibe 10 fichas en vez de 11. Las demás reglas se mantienen igual.



Edición en español por Fractal Juegos.
Traducción y revisión: José Manuel Álvarez, Eduardo Bravo, Jorge Larraín,
Laura Mena, Verónica Muñoz, Manuel Warner y Simón Weinstein.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2017. Version 1.0