

Si ya conoces las reglas del juego "The Game" solo necesitas leer el resumen de reglas antes de jugar. Las reglas completas se encuentran más adelante.

Resumen de reglas

Cada participante recibe **60 cartas del mismo color** (plateadas o doradas), y coloca las cartas de pila correspondientes enfrente suyo en la mesa. Ambas personas barajan sus 58 cartas numeradas minuciosamente (!) y forman un mazo de robo. Luego roban las primeras **6 cartas de números** de su propio mazo de robo que forman su mano inicial y se elige al azar quién comienza la partida.

⇒ La partida se juega en turnos. En tu turno debes descartar **al menos 2** (o más) cartas de tu mano (iesto se mantiene cuando tu pila de robo se haya agotado!). Luego robas cartas de tu mazo de robo (la cantidad depende de una regla detallada más adelante) para finalizar tu turno. En ese momento comienza el turno de la otra persona.

⇒ Descarta tus cartas **exclusivamente en tus propias cartas de pila**, o **exactamente una** carta en alguna de las pilas de descarte del oponente y el resto en tus propias pilas. No tienes permitido descartar más de una carta en las pilas de tu oponente.

⇒ Cuando descartas **en tus propias pilas** se aplican **exactamente las mismas** reglas del juego original (descendiendo, ascendiendo o aplicando el truco inverso). Estas reglas no se aplican cuando descartas en la pila de tu oponente. En vez de eso, la carta descartada en estas pilas (en cualquiera de las dos) debe mejorar la situación de la pila correspondiente.

Ejemplo: Jota quiere descartar una de sus cartas en la pila ascendente de Naty. En esa pila la carta actual es el 29, por lo que Jota debe descartar una carta menor (en cualquier margen) que 29. Descarta la carta 12, lo cual mejora la situación de la pila de Naty.

⇒ Si has descartado cartas **solo en tus propias pilas**, debes robar **2 cartas** de tu mazo de robo (sin importar cuantas cartas descartaste). Si una de tus cartas descartadas fue en **una pila de tu oponente** (y al menos una en tus propias pilas), debes robar cartas de tu mazo de robo hasta tener una mano de **6 cartas**.

Ejemplo: Naty descarta tres cartas en sus propias pilas. Ella roba dos cartas de su mazo. Jota descarta cinco cartas, cuatro en sus propias pilas y una en la pila de Naty. Jota roba cartas hasta tener una mano de seis cartas nuevamente.

⇒ ¡Quién primero logre descartar **todas** sus cartas de número ganará la partida! ¡Si en cualquier momento eres incapaz de descartar al menos 2 cartas, perderás inmediatamente!



Reglas completas del juego

Cada participante recibe **60 cartas del mismo color** (plateadas o doradas), y coloca las cartas de pila (1-59 y 60-2) enfrente suyo en la mesa. En el transcurso de la partida, las cartas numeradas se irán descartando a la derecha de estas cartas.



Cada participante baraja sus **cartas numeradas** minuciosamente y las coloca boca abajo formando un mazo de robo a la izquierda de las 2 cartas de pila.

Consejo: para asegurarse que las cartas estén bien barajadas, cada participante puede barajar las cartas de su contrinante.



Luego, cada participante roba las primeras **6 cartas** de su mazo de robo formando su mano inicial.

Reglas para colocar las cartas: colocación de cartas en tus propias pilas

Durante la partida, cada participante irá descartando cartas de números en sus propias pilas. Cuando las colocas en **tus propias zonas de descarte** se aplican las siguientes reglas (son exactamente las mismas reglas del juego original "The Game").

Nota: en cada ronda, puedes colocar **una** carta en las pilas de tu oponente. Estas reglas **no** se aplican para cartas descartadas en las pilas de tu oponente (ver "Colocación de cartas en las pilas de tu oponente").

Cuando colocas cartas en tu **pila ascendente de cartas** (1-59), el número de cada carta debe **siempre ser mayor** que la última carta colocada. El margen que haya entre las cartas no tiene importancia. Por ejemplo: "3, 11, 12, 13, 18, 20, 34..."

Importante: para evitar que las cosas se salgan de control, se deben colocar las cartas de número una encima de otra, en lugar de una al lado de otra. Así, junto a cada carta de pila, se irá formando **una pila** en la que **solo será visible la carta superior** (no está permitido en ningún momento ver las cartas ya cubiertas).



Naty primero coloca el 4 en su pila ascendente, seguida del 8 y del 13.

Cuando colocas cartas en tu **pila descendente de cartas** (60-2), es exactamente lo opuesto: cada carta de número debe **siempre ser menor** que la carta anteriormente colocada. Por ejemplo: "54, 50, 48, 41, 40, 37..."

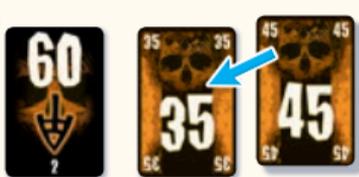
El truco inverso: existe **una sola excepción** que te permite jugar una carta en el **orden inverso** en tus dos pilas: cuando el valor de la carta a colocar es exactamente 10 unidades superior o inferior a la última carta visible en la pila. Así funciona:

En tu turno, puedes colocar una carta en tu **pila ascendente** que sea **exactamente 10 unidades menor** que el número visible en la pila.



Ejemplo: Jota debería colocar una carta mayor a 27 en su pila ascendente. Sin embargo, él tiene el 17 en su mano y la puede jugar en esta pila ya que es exactamente 10 unidades menor a la carta visible.

En tu **pila descendente**, puedes colocar una carta que sea **exactamente 10 unidades mayor** que el número visible en la pila.



Ejemplo: Naty tiene que colocar una carta menor a 35 en su pila descendente. Sin embargo, al tener el 45 en su mano, puede colocarla en la pila ya que es exactamente 10 unidades mayor a la carta visible.

Nota: puedes usar el truco inverso tan a menudo como quieras en tus dos pilas de cartas. Por ejemplo, puedes jugar primero una carta acorde a las reglas generales, luego usar el truco inverso, continuar con dos cartas más de manera normal, y finalizar volviendo a usar el truco inverso.

Colocar una carta en la pila de tu oponente

En cada turno, tienes permitido colocar **solo una carta** en alguna pila de tu oponente. En este caso no se aplican las reglas descritas anteriormente y debes proceder como se indica a continuación: la carta que coloques en su pila (cualquiera de las dos) debe **mejorar** su pila. Esto significa que debes colocar una carta "menor" a la visible en su pila ascendente o "mayor" a la visible en su pila descendente.

Ejemplo: Naty quiere jugar una de sus cartas en una de las pilas de Jota.

- La pila ascendente de Jota muestra un 18. Naty puede jugar entonces cualquier carta menor a 18 en la pila.
- La pila descendente de Jota muestra un 40. Naty puede jugar entonces cualquier carta mayor a 40 en la pila.

Desarrollo de la partida

Elijan al azar quien comienza la partida. En tu turno **debes colocar al menos dos cartas** de tu mano a la derecha de cualquiera de tus pilas.

Puedes colocarlas **exclusivamente en tus propias pilas de descarte** o puedes colocar **una carta en alguna de las pilas de descarte de tu oponente** y el resto en tus propias pilas. No tienes permitido descartar más de una carta en las pilas de tu oponente por turno.

Si es posible, y quieres hacerlo, puedes jugar más de dos cartas en tu turno, incluso las seis cartas. Coloca las cartas individualmente, una tras la otra. Eres libre de elegir en cuál de las pilas colocar tus cartas numeradas. Puedes colocar todas tus cartas en una misma pila (una que sea tuya) o **en las dos pilas en cualquier orden**, más una carta en alguna de las pilas de tu oponente.

Ejemplo: es el turno de Jota. Él coloca una carta en su pila ascendente, luego dos cartas en su pila descendente, y finalmente una carta en la pila ascendente de Naty.

Cuando terminas de colocar tus cartas, roba cartas de tu mazo de robo:

- ⇒ Si colocaste cartas **solo en tus pilas**, debes robar hasta **dos cartas** de tu mazo de robo (sin importar cuantas cartas descartaste).
- ⇒ Si colocaste una carta en alguna de las pilas de tu oponente (y al menos una en alguna de tus pilas), debes robar tantas cartas de la pila de robo hasta tener **seis cartas** en tu mano nuevamente.

Ejemplo: Naty coloca tres cartas en sus propias pilas. Ella roba hasta dos cartas. Jota coloca cinco cartas, cuatro en sus propias pilas y una en una pila de Naty. Jota luego roba cartas hasta tener seis en su mano.

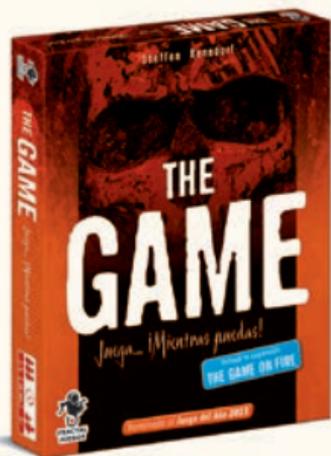
Fin de la partida

Si **no quedan cartas en tu mazo de robo**, continúa jugando sin robar más cartas al final del turno.

Nota: una vez tu mazo de robo esté vacío, debes seguir jugando al menos dos cartas (o más) en tu turno como se ha descrito anteriormente.

La partida termina **tan pronto cuando** alguien ha descartado **todas** sus cartas numeradas. ¡Esa persona ganará la partida!

La partida también puede terminar prematuramente si en algún momento alguien no es capaz de descartar al menos dos cartas en su turno. En este caso, esa persona perderá inmediatamente la partida.



¿Has probado The Game?

¡El original!

Juega The Game - o The Game jugará contigo...



Edición en español:

José Manuel Álvarez, Eduardo Bravo, Jorge Larraín, Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein.