

THE GAME

Rápido y Simple

Steffen Benndorf

Participantes: 2-5

Edad: desde 8 años

Duración: 10 min.

Al igual que en el premiado juego original, en "The Game: Rápido y Simple" quienes participan **conformarán un equipo** e intentarán jugar las 50 cartas en las dos pilas junto a las dos cartas de pila. Quien esté de turno juega **una o dos** cartas y luego roba la misma cantidad de cartas del mazo, eso es todo.

Hay cartas del 1 al 10 en cinco colores diferentes. En una pila las cartas se juegan de forma **ascendente** (1-10), y en la otra **descendente** (10-1).

Y, por supuesto, aquí también existe un truco inverso: las cartas **del mismo color** pueden ser jugadas **contradiendo** la regla (ascendente o descendente).

2 cartas de pila



ascendente



descendente

50 cartas de número



con los números del 1 al 10 en cinco colores



Preparación de la partida

Coloca las dos cartas de pila bocarriba en el centro de la mesa. Mezcla las 50 cartas de número y entrega dos a cada participante.

Con las cartas de número restantes forma un mazo de robo y colócalo en el centro de la mesa.

Desarrollo de la partida

Escojan como grupo quien comenzará. Luego la partida se desarrolla por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

En tu turno, debes jugar **1 o 2** cartas de tu mano a la pila que desees, ya sea ambas en una pila o una carta en cada pila. Luego, debes robar la misma cantidad de cartas del mazo de robo, de forma de tener nuevamente **2 cartas en tu mano**.

- Los números colocados en la pila superior (descendente) deben ser siempre menores. El espacio entre los números puede ser cualquiera, por ejemplo 10, 8, 7, 4...
- Los números colocados en la pila inferior (ascendente) deben ser siempre mayores. El espacio entre los números puede ser cualquiera, por ejemplo 3, 5, 6, 8...

Nota: los colores no importan al comienzo del juego, solo los números. Los colores solo importan cuando una carta es jugada sobre otra del mismo color (ver "El truco inverso").



Dustin comienza la partida. Juega un 7 rojo en la pila descendente y luego roba una carta. Sezen juega dos cartas: un 4 azul y un 2 verde sobre el 7 rojo, luego roba 2 cartas. Nico juega el 5 azul en la pila ascendente y roba una carta.

Nota: durante la partida las cartas jugadas deben estar siempre una sobre otra de forma que solo sea visible la carta superior.

El truco inverso

Si juegas una carta del mismo color en una pila, el número puede ser **cualquiera**, es decir, puedes **romper la regla de la pila**.



Cami tendría que jugar una carta menor a 2 en la pila descendente, sin embargo, como está jugando una carta verde sobre una verde (truco inverso), puede jugar cualquier número. De esta forma, Cami ha retrocedido la pila de 2 a 8, dando ventaja al grupo.

Comunicación permitida

Es muy importante que las personas se comuniquen, intercambien información sobre sus cartas y discutan sobre quién debe jugar cartas sobre qué pila. **No está permitido mencionar números específicos**, pero cualquier otro tipo de comunicación está permitida. Por ejemplo, estaría permitido decir *“tengo una carta amarilla bastante alta y una azul intermedia en mi mano”*. Sin embargo, no está permitido decir: *“Mi carta roja es dos números mayor a la que está en la pila”*.

Fin de la partida

Una vez que el mazo de robo se acabe, la partida continúa sin que se roben cartas. La partida termina **inmediatamente** con una **derrota** para el equipo si quien está de turno no puede jugar una carta siguiendo las reglas. Si las 50 cartas fueron jugadas es una **victoria** para el equipo.

Variante profesional

Quien esté de turno debe jugar **solo una carta**, no se permite jugar dos. Dar información respecto a los números **no** está permitido. Solo puedes comunicar: qué colores tienes en tu mano, en qué pila quieres jugar tu carta o en qué pila quieres realizar un truco inverso. ¡El doble de difícil!

