

INSTRUCCIONES

El objetivo del juego consiste en ser la primera persona del juego en combinar las cartas de la mano.

Pueden jugar de **2- 4 personas** con una baraja y hasta 8 empleando 2 barajas.

1 Distribución de las cartas

Se dan **7 cartas** a cada persona, volviendo la siguiente carta, la cual quedará descubierta en la mesa junto al mazo para iniciar el montón de descartes.

2 Jugadas

Cada persona procurará formar series de cartas del mismo número o valor o escaleras de color con cartas correlativas del mismo color formadas como mínimo por 3 cartas.

3 Inicio y marcha del juego

Inicia el juego la persona a la derecha de quién ha repartido. Puede optar por tomar la carta que se dejó descubierta sobre la mesa o la carta superior del mazo. A continuación, se descartará de una de sus cartas, dejándola descubierta encima del montón de descartes, terminando con ello su turno de juego. La siguiente, podrá optar entre coger la carta descartada o la carta superior del mazo, descartándose a continuación y así sucesivamente.

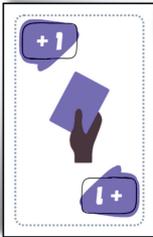
Cuando a una persona le queden en su mano una o más cartas sin combinar por un valor total no superior a 5 puntos, podrá bajar todas las cartas combinadas sobre la mesa, conservando aún en la mano las no combinadas. Las demás personas, en su turno, pueden colocar sobre las combinaciones expuestas sobre la mesa las cartas que tengan sin combinar, bien en los tríos o en las escaleras, en orden correlativo ascendente o descendente.

El juego termina cuando alguien consiga deshacerse de todas sus cartas menos una, que utilizará para cerrar dejándola en el montón de descartes boca abajo.

4 Tanteo

En cada juego, cada persona va anotando tantos puntos como sumen las cartas que le quedaron sin combinar, eliminándose las personas que sobrepasen **100**. Gana la partida la última persona que en su tanteo no haya llegado a 100. La persona que expone todas sus cartas combinadas a la vez descuenta 10 puntos de su cuenta.

CARTAS ESPECIALES



Roba

Cuando se juega esta carta la siguiente persona en jugar roba una carta del mazo y pierde el turno, no pudiendo descartarse.

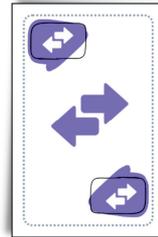


Salta

Cuando se juega esta carta la siguiente persona en jugar pierde su turno, no pudiendo robar ni descartarse.

Sentido contrario

Cuando se juega esta carta cambia el sentido del juego. Si le tocaba a la persona de la derecha de la persona que ha tirado la carta, ahora le toca a la persona que está a la izquierda y viceversa. El juego continúa en el nuevo sentido.



Comodín

Esta carta se puede usar para combinar con la jugada de la persona que la posea como parte de cualquier combinación de cartas iguales o escaleras de color siendo una de las 3 cartas necesarias para crear una serie.



Cartas circulares

Estas cartas se pueden usar para combinar entre sí como cartas iguales a modo de trío o cuarteto o como parte de escaleras de color por debajo del 1 y por encima del 12 permitiendo unir el 1 y el 12 entre sí para continuar la escalera por arriba o por abajo.

