



de Wolfgang Kramer
con ilustraciones de Franz Vohnwinkel
¡No es un juego para bueyes!

Jugadores: 2 – 10 **Edad:** a partir de 8 años

Duración: 45 min.

Material: 104 cartas, reglamento

IDEA DEL JUEGO

El objetivo del juego es obtener el menor número de cartas posible. Cada buey en las cartas cuenta como un punto negativo. El vencedor será el jugador con menos bueyes, es decir, con menos puntos negativos.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se mezclan todas las cartas y **se reparten 10** a cada jugador. Todos cogen sus cartas y las ordenan en sus manos de menor a mayor.

Se coge lápiz y papel.

SE FORMAN LAS CUATRO FILAS

Se ponen 4 cartas, de las que sobran, boca arriba en el centro de la mesa. Cada una de estas cartas forma el principio de una fila, las cuales pueden tener como **máximo 5 cartas**, incluyendo la primera carta. El resto del montón de cartas se deja a un lado, será utilizado en la siguiente partida.



Fig. 1: las 4 filas al comienzo del juego

JUEGOCÓMO SE JUEGA

1. JUGAR CARTAS

Cada jugador juega una de las cartas de su mano y la coloca delante de él **boca abajo**. Tan pronto como todos los jugadores hayan colocado su carta en la mesa, la giran al mismo tiempo.

El jugador con la carta con el número más bajo, la coloca el primero en una de las cuatro filas. A continuación, le sigue el jugador con la segunda carta más baja, y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan colocado su carta. Las cartas se colocan siempre una al lado de otra en la fila. Este procedimiento se repite hasta que todos los jugadores hayan jugado sus 10 cartas.

¿CÓMO SE COLOCAN LAS CARTAS?

Cada carta jugada sólo puede colocarse en una fila, aplicando las siguientes reglas:

1ª regla: "orden ascendente"

Los valores en cada fila deben **incrementarse** siempre de izquierda a derecha.

2ª regla: "menor diferencia"

Cada jugador debe colocar su carta en la fila que contenga la carta con el valor más próximo al de la carta que juega.

Ejemplo: como muestra la fig. 1, las primeras cartas de las filas tienen los valores 12, 37, 43 y 58. Cuatro jugadores 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 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 debe colocarse en la fila 1, 2 ó 3, pero la regla 2 dice "menor diferencia", por este motivo la carta 44 debe colocarse en la tercera fila. La 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 empieza 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 coger cartas de la mesa.

3ª regla: "fila llena"

Una fila está llena con 5 cartas. El jugador que tenga que colocar la sexta carta en una fila debe coger las 5 cartas que estén actualmente en la mesa. Su carta se convierte en la primera de la nueva fila.

Ejemplo: Siguiendo la misma partida, los cuatro jugadores han sacado las siguientes cartas: 21, 26, 30 y 36. El 21 y el 26 van a la primera fila, la cual ahora contiene cinco cartas y está llena. El jugador que tiene el 30 también debe poner su carta en la primera fila. Como ésta es la sexta carta, debe coger las cinco cartas de la fila antes de poner la suya, siendo ésta el principio de una nueva fila. El 36 se coloca ahora, en la primera fila, siendo el más próximo a 30.



Fig. 3: las 4 filas después de la segunda ronda.

4ª regla: “la carta más baja”

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

Ejemplo: Se colocan las siguientes cartas: 3, 9, 68 y 83. El 3 es el número más bajo y debe colocarse el primero. No cabe en ninguna fila por su valor tan bajo. Así que el jugador que la ha jugado debe coger todas las cartas de una fila. Elige la segunda fila y coge el 37. Con su 3 empieza una nueva fila. El jugador con 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 4 filas después de la tercera ronda.

Consejo: Si un jugador debe llevarse una fila entera porque el valor de su carta es demasiado bajo, debería elegir la fila que le costara el menor número de bueyes (puntos negativos).

BUEYES = PUNTOS NEGATIVOS

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

Todas las cartas con:

Números 5 (5, 15, 25, etc.) tienen 2 bueyes,

Múltiplos de 10 (10, 20, 30, etc.) tienen 3 bueyes,

Números dobles (11, 22, 33, etc.) tienen 5 bueyes.

El 55 es número doble que, al mismo tiempo, contiene números 5, por lo que su valor es de 7 bueyes.

MONTÓN DE BUEYES

Cada jugador coloca las cartas que haya tenido que coger, boca abajo, en su particular "montón de bueyes" delante de él.

Importante: las cartas recibidas no se deben jugar, ni deben cogerse de nuevo en la mano.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando se hayan jugado las 10 cartas. Cada jugador cogerá su montón de bueyes y contará sus puntos negativos.

Se anotan en un papel todas las puntuaciones y puede comenzar una nueva partida.

Se jugarán varias partidas hasta que uno de los jugadores tenga **66 bueyes**. El vencedor será el jugador con el menor número de bueyes.

Antes de empezar el juego, también se puede decidir otro límite de puntos o número de partidas.

¡CUIDADO!

Ahora mostramos dos ejemplos para tener una idea de cómo puedes “caer en la 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 coger las otras cinco de la cuarta fila!



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

En el **segundo ejemplo** un jugador decide jugar el 62, pensando que ha realizado una buena jugada. Quería ponerlo cerca del 61 en la primera fila. 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 el jugador con el 62 debe ponerlo en la cuarta fila, así que ¡tiene que coger las cinco cartas!



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

VARIANTE PARA 2-6 JUGADORES

Recomendamos esta versión del juego a todas aquellas personas que disfruten con estas tácticas. Para ello, debemos aplicar las reglas anteriores más las siguientes:

1. SE CONOCEN TODAS LAS CARTAS

Se limita el número de cartas para el juego según el número de jugadores, siguiendo esta regla:

número de jugadores x 10 + 4 cartas.

Ejemplo: 3 jugadores - 34 cartas del 1 al 34.

4 jugadores - 44 cartas del 1 al 44, etc.

Todas las cartas restantes se eliminan del juego.

2. CADA JUGADOR ELIGE SUS 10 CARTAS

Las cartas se colocan boca arriba sobre la mesa. Por turnos, cada jugador coge una carta hasta que todos tengan 10 en sus manos. Las 4 cartas que sobran se quedan en la mesa. Éstas formarán el principio de las cuatro filas.

El juego continúa con las reglas explicadas anteriormente.