

ALTO VOLTAJE

de Maureen Hiron con ilustraciones de Christine Hoffmeyer

Jugadores: 2-4

Edad: a partir de 8 años

Duración: 15 min.

MATERIAL

Cada una de las 73 cartas de juego tienen un valor de 1 a 10 en las esquinas y un número con +/- en el centro: +/- 1 (turquesa), +/- 2 (amarilla), +/- 3 (roja).

Valor de la carta



Número +/-

IDEA DEL JUEGO

Todos los jugadores juegan a la vez intentando descartarse de sus cartas, jugándolas sobre el montón del centro de la mesa.

La primera carta del montón del centro determina qué cartas pueden jugarse. La siguiente carta tiene que tener uno de los dos valores posibles, resultado de la suma o resta del número +/-.

El primer jugador que se quede sin cartas, gana la partida.

PREPARACIÓN

Se mezclan todas las cartas y se reparten por igual entre los jugadores, boca abajo. La última carta se coloca en el centro de la mesa, boca arriba. Es la primera carta del montón de descartes.

Cada jugador coloca sus cartas en un montón boca abajo delante de él y roba las primeras cuatro cartas como mano inicial, pero ¡no las tiene que mirar aún!



CÓMO SE JUEGA

El jugador más joven inicia la partida diciendo "uno, dos, tres!". Ahora, todos los jugadores pueden mirar sus cartas e intentar colocar la carta correcta sobre el montón de descartes en el centro de la mesa. La carta superior del montón de descartes determina qué cartas podrán ser jugadas después. No se juega por turnos, ¡todos los jugadores juegan a la vez!

Jugar cartas

Cada carta muestra un valor en las esquinas y un número +/- en el centro. Para determinar cuál es la siguiente carta correcta, hay que mirar la carta del montón y sumar el número +/- o restarlo del valor de la carta.



Ejemplo 1: la carta del montón de descartes tiene de valor "5" y el número +/- "3". Por lo que se pueden jugar las cartas con valor "8" (5+3) o "2" (5-3).

Reglas para jugar cartas

Sólo se puede jugar una carta a la vez y se debe anunciar el valor de la carta cuando se ponga sobre el montón de descartes. Un mismo jugador puede seguir jugando cartas, siempre que sean correctas.

Los jugadores no se turnan, siempre sigue el jugador más rápido que juegue una carta correcta. Si un jugador es más lento al poner su carta, ¡mala suerte! Pierde la oportunidad y la debe devolver a su mano.

Robar cartas

Se puede robar cartas del montón personal en cualquier momento, de una en una. No hay límite de cartas en la mano.

Más de "10"

Si al sumar el número +/- el resultado es un número mayor de 10, se vuelve a empezar desde el 1: el 11 sería la carta "1", el 12 sería "2" y el 13 sería la carta "3".



Ejemplo 2: la carta del montón de descartes tiene el valor "9" y el número +/- "3". En este caso, se pueden jugar las cartas "6" y "2".

Menos de "1"

Si al restar el número +/- el resultado es un número menor de "1", se vuelve atrás desde el 10: el 0 sería la carta "10", el -1 sería "9" y el -2 sería la carta "8".



Ejemplo 3: la carta del montón de descartes tiene el valor "1" y el número +/- "2". En este caso, se pueden jugar las cartas "9" y "3".

Qué hacer si nadie puede jugar cartas

Normalmente siempre hay alguien que puede jugar una carta. Sin embargo, según se va terminando el juego, puede ocurrir que ninguno de los jugadores pueda jugar una carta correcta y que no les queden cartas para robar de sus montones.

En este caso, todos los jugadores ponen su mano de cartas en la mesa delante de ellos, boca abajo. El jugador más joven coge la carta de debajo del montón de descartes y la pone encima. Dice "¡uno, dos, tres!", todos los jugadores cogen sus cartas y se continúa jugando como antes.

FINAL DEL JUEGO

El juego sigue hasta que uno de los jugadores haya agotado todo su montón y sólo tenga una carta en la mano. Entonces, coloca esa última carta en el montón de descartes boca abajo, sin importar su valor. ¡El juego termina y es el ganador!

HÁZ TU PROPIO TORNEO

Como las partidas se terminan muy rápido, ¿por qué no hacer varias rondas con puntos negativos para los jugadores que no ganen? (Recomendamos jugar dos veces el número de jugadores). El jugador que gane no recibe puntos y el resto un punto negativo por cada carta que le quede en sus manos o en sus montones al final del juego. El jugador que tenga menos puntos negativos al final de las rondas acordadas, ¡gana el torneo!

Has comprado un producto de calidad. Si tienes algún comentario, pregunta o sugerencia, por favor, contáctanos en: comunicacion@mercurio.com.es

Editado para España por:

Mercurio Distribuciones
C/ Venus, 2 Nave 31
28936 Móstoles (Madrid)
www.mercurio.com.es



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2016



Versión 1.0 ES