

**Material:** 32 cartas (4 colores: naranja, amarillo, lila y gris - por cada color 8 números, del 0 al 6 y el -2)

Las reglas para anotar los números son exactamente como en el juego original. Eso significa que deben introducir **únicamente** números del 1 al 18 en la hoja - está prohibido anotar el 0 o números negativos! El que conoce el juego original puede seguir leyendo en el apartado "Preparación de juego". El final del juego tanto como el recuento de puntos son equivalentes al juego original.

## Anotar los números

A la hora de anotar los puntos en las líneas de colores no es necesario seguir un orden determinado. Por ejemplo, primero se puede anotar un número a la derecha de la línea amarilla, luego otro en el centro de la línea lila, otro a la izquierda de la línea lila, otro en el extremo derecho de la línea naranja, otro a la izquierda de la línea amarilla y así sucesivamente. Lo único que hay que tener en cuenta al anotar los puntos son las dos siguientes reglas:

- 1) Dentro de una línea de color** (es decir, en posición horizontal), los números deben ir aumentando de izquierda a derecha y no se permite anotar dos números iguales en la misma línea. Entre los números anotados pueden dejarse una o más casillas vacías que luego pueden irse completando posteriormente con los números correspondientes.
- 2) Dentro de una columna** (es decir, en posición vertical) no puede repetirse ningún número, ni en las columnas de 2 casillas ni en las columnas de 3 casillas. Por lo demás, aquí el orden de los números es completamente arbitrario.

**Observación:** En todas las líneas de colores hay un espacio sin casilla. En este espacio no se puede anotar ningún número, sino que siempre se mantiene vacío y no se tiene en cuenta para nada. En cada una de las cinco columnas verticales de 3 casillas hay una casilla especial en forma de pentágono. El número anotado en esta casilla pentagonal (de puntos extra) es el que determina los puntos extra que se obtienen si se completan las 3 casillas de la columna.

**Observación:** Todos los jugadores pueden ver las anotaciones de los compañeros de juego en cada momento. Pueden encontrar una hoja correctamente rellena en el apartado "**Final del juego y recuento de puntos**".

## Preparación del juego

Todos los jugadores reciben papel y un lápiz. Las cartas se mezclan. Cada uno recibe **tres cartas** que **guarda en la mano**. Cuatro cartas se depositan en formato 2x2 con la cara para arriba en el medio de la mesa. El resto de las cartas no se revelan, sino se amontonan al lado en una pila. A continuación, se sortea quién de los jugadores empieza la partida como jugador activo.



## Desarrollo del juego

El jugador activo tiene que poner exactamente una de las tres cartas que tiene en su mano en una de las cuatro cartas que están puestas en formato 2x2 en la mesa (caso excepcional: "tirar dos cartas", vean abajo). El resultado se obtiene sumando los números de la carta que se ha puesto en la mesa y el de las dos cartas al lado - en total se suman tres números. El jugador activo pronuncia este número en voz clara y alta. Además anuncia los colores que son visibles en las cartas en cuestión. **Atención, muy importante:** Gris no cuenta como color y no se anuncia.

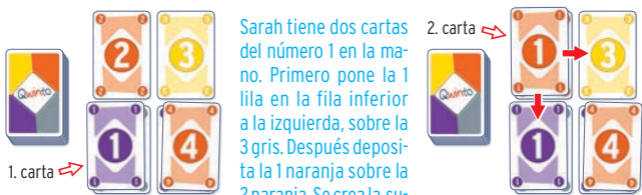


Tim pone la carta 4 naranja en la fila inferior a la derecha, sobre la carta 5 lila. Se suman la 4 naranja y los dos números que están al lado ( $4+3+3=10$ ). Las tres cartas tienen los colores naranja y amarillo (gris no se toma en consideración). Tim exclama "una 10 en naranja o amarillo".

**Caso especial „Tirar dos cartas“:** Si el jugador activo tiene dos cartas con el mismo valor en la mano, está permitido que tire las dos cartas en la misma jugada. Primero pone una de las cartas en cualquier otra carta que ya se encuentra sobre la mesa. A continuación pone la segunda carta del mismo valor directamente en una carta que está al lado de la primera. La última carta expuesta sobre la mesa determina entonces

(según se explica arriba) el valor que debe pronunciarse en esta ronda (se suma el valor de esta última carta con el de las dos cartas que están al lado de la misma).

**Observación:** No se pueden tirar nunca más de dos cartas.



Aunque no es obligatorio, **todos los jugadores** pueden anotar la suma pronunciada por el jugador activo - **pero únicamente en una casilla**. En este caso, los jugadores apuntan el resultado en una de las filas de colores que son visibles en las tres cartas (no se considera el gris). Suponiendo que los participantes cumplen con la regla de anotar los puntos (ver "anotar números"), cada jugador tiene la libertad de decidir en qué casilla de su hoja posiciona el número.

**Atención, tiro fallado:** Si el jugador activo no puede o quiere anotar el número anunciado, tiene que marcar un tiro fallado en su hoja - mientras que los jugadores no-activos nunca se ven obligados de apuntar un tiro fallado. **Considere:** Si el jugador activo tira una carta gris y las dos cartas colindantes son también grises, se trata de una jugada sin resultado y el jugador activo tiene que apuntarse en su hoja un tiro fallado. Lo mismo aplica si la suma corresponde a un 0 o un número negativo. Por último, el jugador activo toma una carta de la pila (en el "caso especial" son dos) para volver a tener tres cartas en la mano. Ahora, el próximo jugador en sentido de las agujas del reloj será el nuevo jugador activo que realizará las acciones descritas. De esta manera seguirán jugando, una tras otra vez. **Observación:** Cuando ya no hay más cartas en la pila, se mezclan todas las que están sobre la mesa (excepto las cuatro visibles) y se coloca una nueva pila.

## Final del juego y recuento de puntos

El juego finaliza cuando un jugador haya completado **dos líneas de colores** o cuando algún jugador haya marcado en su papel su **cuarto tiro fallado**.

Entonces, se hace un recuento de los puntos obtenidos. Para ello, cada jugador se anota primero los puntos obtenidos en cada una de las tres **líneas de colores**:

- Si la línea **no está completa**, cada número anotado en esa línea cuenta como un punto.
- Si la línea está completa, el jugador obtiene los puntos del último número situado a la derecha de esa línea.

A continuación, todos los jugadores cuentan los puntos extra obtenidos en cada una de las cinco **columnas verticales de 3 casillas**:

- Si la columna de 3 casillas **no está completa**, no se obtiene ningún punto extra.
- Si la columna de 3 casillas **está completa**, se obtienen como puntos extra los indicados por el número situado en la casilla pentagonal de la columna.

Entonces, se suman los puntos obtenidos en las tres líneas de colores y los puntos extra de las columnas y se restan los puntos negativos acumulados por tiros fallidos (- 5 puntos por cada tiro fallido). Gana la partida el jugador que haya conseguido reunir más puntos.



**Variante para una persona:** Se mantienen todas las reglas citadas anteriormente. Sin embargo, el juego finaliza en tres opciones:

- cuando el jugador haya completado dos líneas de colores,
- cuando el jugador haya marcado en su papel su cuarto tiro fallido o
- cuando todas las cartas están en la mesa (incluyendo las de la mano)