



Karin Hetling

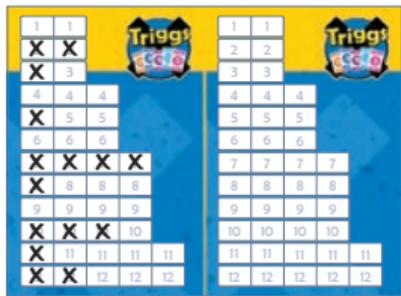


¡El juego para jugar más turnos!

Jugadores: 2 a 4 Edad: desde 8 años Duración: 20 min. aprox.

Contenido 108 cartas con valores del 1 al 12 (9 cartas por valor)

1 bloc de puntuación



Advertencia: cada hoja de puntuación tiene 2 tablas en cada lado. Cada jugador solo necesita **una tabla por partida**.

Durante el juego, cada jugador tachará números en su tabla. Para mantener la perspectiva correcta, el jugador debe tacharlos de izquierda a derecha (ver ejemplo).

Triggs es un juego de carreras. ¿Quién será el más rápido en tachar sus números? ¡Gana el primer jugador en tachar **todos los números** de su tabla!

Configuración

Se entrega a cada jugador un lápiz y una hoja de puntuación. Se barajan las 108 cartas. Se reparten **5 cartas** a cada jugador. Serán su mano inicial. Con las cartas restantes, se crean **tres mazos de robo** y se colocan uno al lado del otro en el centro de la mesa. El mazo central se coloca **boca abajo** y los que están a los lados se ponen boca arriba. Solo el número superior es visible en cada uno de los mazos que están **boca arriba**.

Nota: el mazo central debería contener algunas cartas más que los mazos que están a los lados, pero el número exacto no es importante.



Mazo izquierdo



Mazo boca abajo



Mazo derecho

Cómo jugar

Se determina aleatoriamente un jugador inicial. En su turno, cada jugador debe elegir **una de las tres acciones siguientes**. A continuación, el siguiente jugador en sentido horario realiza su turno; para ello también debe elegir una de esas tres acciones. Los jugadores se van turnando así a lo largo de la partida.

Acción A: Robar cartas

Roba **2 cartas** y ponlas en tu mano. Puedes elegir robarlas del mismo mazo o de mazos diferentes.

Tomás tiene 5 cartas en la mano. Roba una carta boca abajo del mazo central y una carta boca arriba del mazo izquierdo.

¡Cuidado: hay un límite de mano! Solo puedes tener un **máximo de 10 cartas** en tu mano. Si ya tienes 10 cartas, no puedes elegir la acción A. Si tienes 9 cartas, solo puedes robar una carta.

Acción B: Descartar cartas

Descarta **tantas cartas de un mismo valor como quieras** de tu mano en el mazo de descartes que se encuentra junto al área de juego. Está **prohibido** descartar cartas de valores diferentes.

Sara descarta dos cartas de valor 9 y las coloca en el mazo de descartes.

Acción C: Tachar

Elige **un valor** y di a los otros jugadores que vas a tacharlo en tu tabla.

María dice: «¡Voy a tachar los 11!»

Pon cartas que coincidan con este valor total boca arriba frente a ti. Puedes crear este valor utilizando **una carta** o **la suma de dos cartas**, ¡pero nunca más de dos cartas! Puedes crear un valor tantas veces como desees para tacharlo varias veces. Debes descartar todas las cartas que uses en el mazo de descartes al lado del área de juego.



María juega dos cartas de valor 11. También crea dos 11 más sumando dos cartas (7+4 y 10+1). María tacha 4 espacios en la fila 11 de su tabla.

Muy importante: si tachas **el último espacio** en cualquier fila de tu tabla, **puedes tachar inmediatamente un espacio adicional** en otra fila de tu elección (¡esto es bueno!). **No** tienes que jugar una carta por esta tachadura adicional.



Tomás anuncia: «¡Voy a tachar los 7!» Juega una sola carta de valor 7 y dos combinaciones de 5+2. Tomás tacha los tres espacios vacíos de su fila 7 e inmediatamente puede tachar otro espacio. Lo tacha en su fila 9.

Nota: es posible y está permitido (y por supuesto es buenísimo) crear una reacción en cadena tachando varios espacios adicionales.

Sara tacha el último espacio de su fila 10 e inmediatamente puede tachar un espacio más. Tacha un espacio en su fila 8, que ahora también está tachada en su totalidad. Así puede tachar un espacio más, y lo hace en su fila 5.

No hay límite para el número de reacciones en cadena que puedes crear. Incluso podrías tachar once veces consecutivas, con lo que completarías todas las filas y ganarías la partida como un campeón.

Nota: si, por ejemplo, solo quedan dos espacios disponibles en una fila, solo puedes jugar tantas cartas como sean necesarias para tachar dos espacios en esa fila. En otras palabras, no puedes crear números que no puedas tachar (para deshacerte de cartas no deseadas).

No quedan cartas en la mano

Si después de realizar la Acción B o C no te quedan cartas en la mano, debes robar inmediatamente **5 cartas nuevas del mazo que está boca abajo**.

Nota: desprenderse deliberadamente de todas las cartas que tienes en la mano es una buena táctica para acelerar el juego. Durante la partida, debes evaluar constantemente qué opción es la mejor: **coleccionar muchas cartas** para tener más flexibilidad o **apresurarte a vaciar** tu mano.

Mazos vacíos

Si durante la partida se acaba uno de los tres mazos de robo, el juego se detiene por unos momentos. Se barajan las cartas que hay en el mazo de descartes común y se vuelve a crear el mazo de robo correspondiente.

Nota: para mayor comodidad, también es posible añadir cartas a los otros mazos, aunque no estén vacíos aún. En este caso, basta con deslizar algunas cartas en su parte inferior.

Eliminación de las cartas de valor 12

Hacia el final de la partida, puede ocurrir que **todos** los jugadores hayan tachado toda la fila 12 de su tabla. Esto significa que las cartas de valor 12 se han vuelto obsoletas. Si esto sucede, la carta de valor 12 que se muestre en la parte superior de **uno de los dos mazos boca arriba** se retira inmediatamente del juego y se devuelve a la caja.

Nota: las cartas de valor 12 que todavía tengas en la mano las puedes descartar usando la acción B (debes descartarlas directamente a la caja). Si después de que las cartas de valor 12 se hayan vuelto obsoletas, también pasa con las cartas de valor 11, haz lo mismo con ellas. Todos los demás valores de cartas (1-10) permanecen en el juego pase lo que pase.

¡Gana el primer jugador en tachar **todos los números** de su tabla!

