

DOSTM SPLASHTM



Juego de cartas

Contenido

1 clip

108 cartas:

24 cartas azules: 3 de cada número 1, 3, 4, 5; 2 de cada número 6, 7, 8, 9, 10;
2 de comodín #.

24 cartas verdes: 3 de cada número 1, 3, 4, 5; 2 de cada número 6, 7, 8, 9, 10;
2 de comodín #.

24 cartas rojas: 3 de cada número 1, 3, 4, 5; 2 de cada número 6, 7, 8, 9, 10;
2 de comodín #.

24 cartas amarillas: 3 de cada número 1, 3, 4, 5; 2 de cada número 6, 7, 8, 9, 10;
2 de comodín #.

12 cartas de comodín DOS

Objetivo del juego

Sé el primero en deshacerte de tus cartas en cada ronda haciendo juego con las cartas en la fila central y acumulando puntos por las cartas que tus oponentes tienen. El primer jugador en llegar a 200 puntos gana el juego.

Preparación

1. Cada jugador escoge una carta; el jugador con el número más alto reparte las cartas (las cartas con símbolo cuentan como cero).
2. Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
3. El repartidor pone 2 cartas cara arriba en el medio del área de juego para formar la "fila central". Pon la baraja junto a la fila central, dejando espacio para una pila para tirar.

¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

Cuando sea tu turno, tienes que HACER JUEGO con una o ambas cartas de la fila central con cartas de tu mano. De lo contrario te toca TOMAR una carta.

Hacer juego

Puedes tirar cartas de tu mano sobre cartas en la fila central de dos maneras:

Juego sencillo: Tira una sola carta que haga juego con el número de una de las cartas de la fila central.

Por ejemplo, si tienes un 7 en tu mano, y una de las cartas de la fila central es un 7, puedes tirar tu carta sin importar el color de la carta.

Juego doble: Tira dos cartas que suman una de las cartas de la fila central.

Por ejemplo, si la carta de la fila central es un 7, puedes tirar DOS cartas cualesquiera que sumen siete (5+2, 3+4, 6+1) sin importar el color.

Si puedes, puedes hacer juego en cada una de las cartas de la fila central, pero sólo una vez por carta.

Puntos extra de color

Si las cartas que tiras son del mismo color que las de la fila central, ganas puntos extra de color por cada carta.

Par de color sencillo: si la carta que tiras hace juego con el número Y color de una de las cartas de la fila central, al final de tu turno puedes poner una de las cartas de tu mano cara arriba en la fila central.

Por ejemplo, si tienes un 7 rojo en tu mano, y una de las cartas de la fila central es un 7 rojo, ganas puntos extra de color al tirar esa carta.

Par de color doble: si las dos cartas que tiras AMBAS suman el número de una carta de la fila central Y hacen juego con el color de las cartas (1), todos los demás jugadores deberán tomar una carta y (2) al final de tu turno puedes poner una de las cartas de tu mano cara arriba en la fila central.

Por ejemplo, si la carta de la fila central es un 7 rojo, y tiras DOS cartas rojas que suman siete, ganas puntos extra por hacer juego con el color.

Toma

Si no puedes (o no quieres) tirar una carta, tienes que tomar una. Si después de tomar una carta puedes hacer juego con ella, puedes tirarla. De lo contrario, pon una carta de tu mano cara arriba en la fila central.

Acaba tu turno

Toma todas las cartas que tiraste, incluyendo las de la fila central sobre las que las tiraste, y ponlas en la pila para tirar. Si ahora quedan menos de dos cartas en la fila central, agrega cartas de la baraja hasta que haya dos cartas en la fila central. Luego, si en tu turno ganaste puntos extra de color, no olvides poner una de tus cartas cara arriba en la fila central por cada color con el que hayas hecho par. No hay límite del número de cartas que puede haber en la fila central. Por lo tanto, a veces, habrá más de dos cartas en la fila central durante el turno de un jugador. No obstante, siempre tiene que haber por lo menos dos cartas en la fila central.

ATENCIÓN: SI HAY MÁS DE DOS CARTAS EN LA FILA CENTRAL, PUEDES HACER JUEGO CON TODAS O CUALQUIERA DE ELLAS.

Cartas especiales



Comodín DOS: el comodín DOS cuenta como un 2 de cualquier color, lo que lo hace muy útil para un doble par. Tú decides el color que representa el comodín DOS al tirarlo. Si el comodín DOS está cara arriba en la fila central, tú decides el color cuando hagas juego con él.

Por ejemplo, si en la fila central hay un 7 rojo, y tú tienes un 5 rojo y un comodín DOS en tu mano, puedes usar la combinación del 5 rojo y comodín DOS sobre el siete rojo, y escoger el color rojo para el comodín DOS para obtener los puntos extra del doble par. Si el 5 en tu mano NO es rojo, de todos modos lo puedes combinar con el comodín DOS para crear un doble par.



Comodín #: el comodín # cuenta como cualquier número del 1 al 10 del color de dicha carta. Tú decides el número que representa al tirarlo. Si el comodín # está cara arriba en la fila central, tú decides el número que representa al hacer juego con él.

Por ejemplo, si hay un 7 rojo en la fila central, puedes usar tu comodín # como un 7 para hacer un par sencillo. Si tu comodín # es rojo, también puedes hacer un par sencillo de color. Si en tu mano tienes un 3 y un comodín #, puedes combinarlos, haciendo que el comodín # represente un 4, y tirándolos sobre el siete. En este ejemplo, tanto el 3 como el comodín # tienen que ser rojos para hacer el doble par de color.

Cerrar el juego

Si en algún momento tienes dos cartas en tu mano, ¡tienes que decir 'DOS'! Si se te olvida y otro jugador dice 'DOS' antes que tú, deberás tomar dos cartas de castigo. Si esto pasa durante tu turno, añade las cartas de castigo al final de tu turno.

Ganar la ronda

La ronda se acaba cuando un jugador se queda sin cartas. Dicho jugador gana puntos de las cartas de los demás jugadores. *(NOTA: Si durante el turno en el que se quedó sin cartas, el jugador ganó puntos dobles de color, recuerda hacer que los demás jugadores tomen cartas antes de sumar los puntos).*

Puntos

Todas las cartas con número (1, 3-10)..... Valor del número

Comodín DOS 20 puntos

Comodín # 40 puntos

Apunta en una hoja de papel (no incluida) los puntos de cada jugador. El ganador de la ronda recién jugada se convierte en el repartidor para la siguiente ronda.

Para ganar el juego

El primer jugador en lograr 200 puntos gana el juego.

© 2017 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. ® et ™ désignent des marques de Mattel aux États-Unis, sauf indication contraire.



GCY94-0970_2LC

? service.mattel.com