

## **Naipes abiertos, versión inicial. (instrucciones para la fabricación)**

Las páginas 2, 3, 4, 5 presentan imágenes de la faz y el dorso de los dos mazos de naipes que hace falta imprimir.

Para yuxtaponer las imágenes de faz y de dorso es necesario hacer lo siguiente:

- 1) abrir con una aguja en la faz orificios en los ángulos de la línea punteada del corte;
- 2) con los orificios como puntos de referencia, delinear una superficie a la que se pegará el dorso de la imagen;
- 3) cortar por la línea punteada los bordes del dorso de manera que se pueda aplicar éste a la superficie delimitada, hecho lo cual, pegar el dorso.

(Mejor utilizar un papel denso para la faz y poco denso para el dorso).

Puede emplearse impresión bilateral para lo cual la impresora debe ajustarse de modo que pueda utilizar las imágenes que ofrecen las páginas 2-3 y 4-5.

































- 4) Cortar los mazos a lo largo de las líneas punteadas, dividiéndolos en naipes sueltos.

Las páginas 6, 7, 8, 9 ofrecen la imagen del tablero de juego que también hará falta imprimir. El tablero está dividido en cuatro imágenes. A cada imagen hace falta quitarle el borde y colar bien las imágenes en papel denso. Se puede unir las imágenes con cinta adhesiva scotch a fin de tener un tablero plegable.

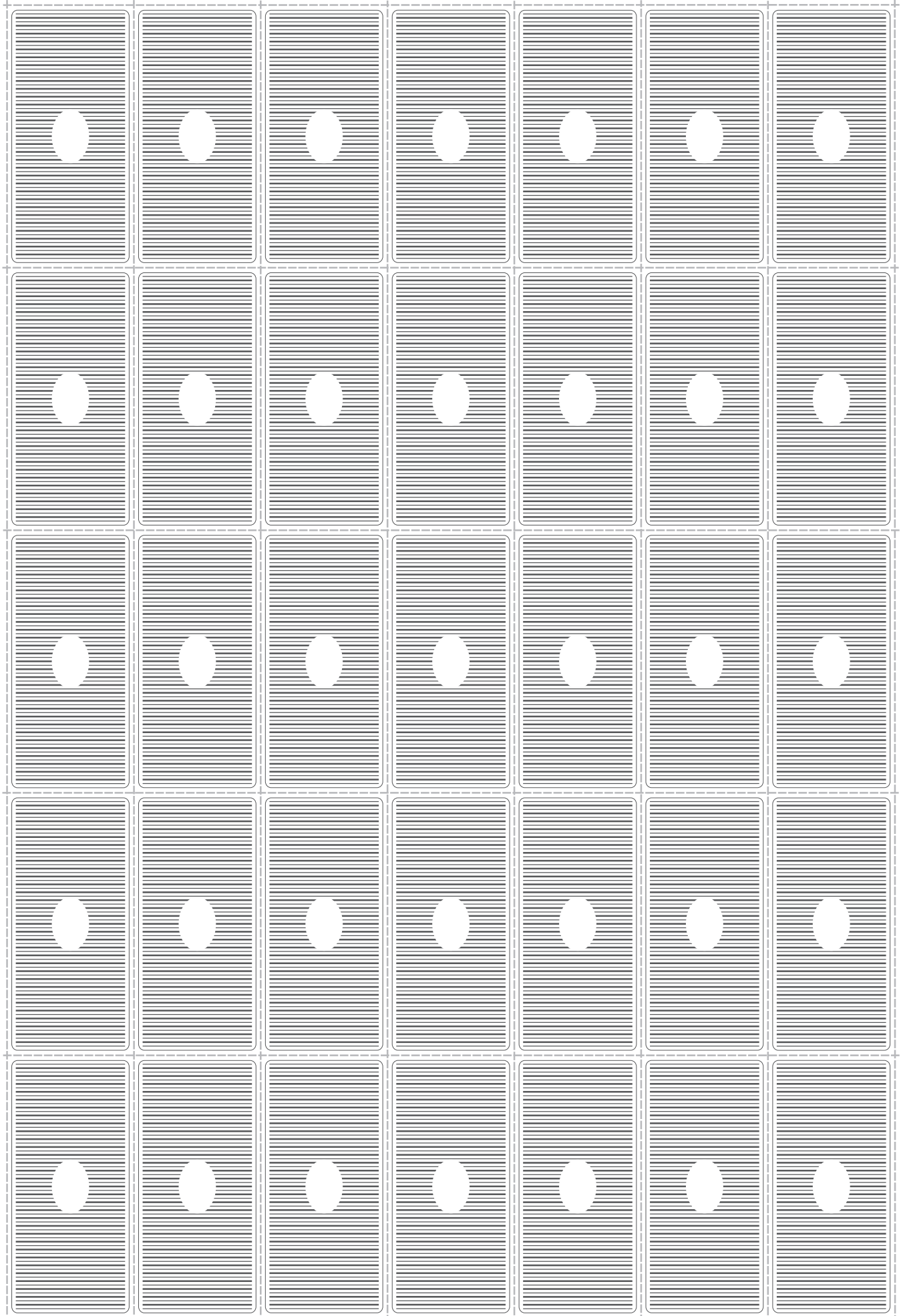
Las páginas 10-16 presentan el reglamento del juego.

**Si los participantes se interesan por la versión inicial, podrán requerir versiones más completas.**

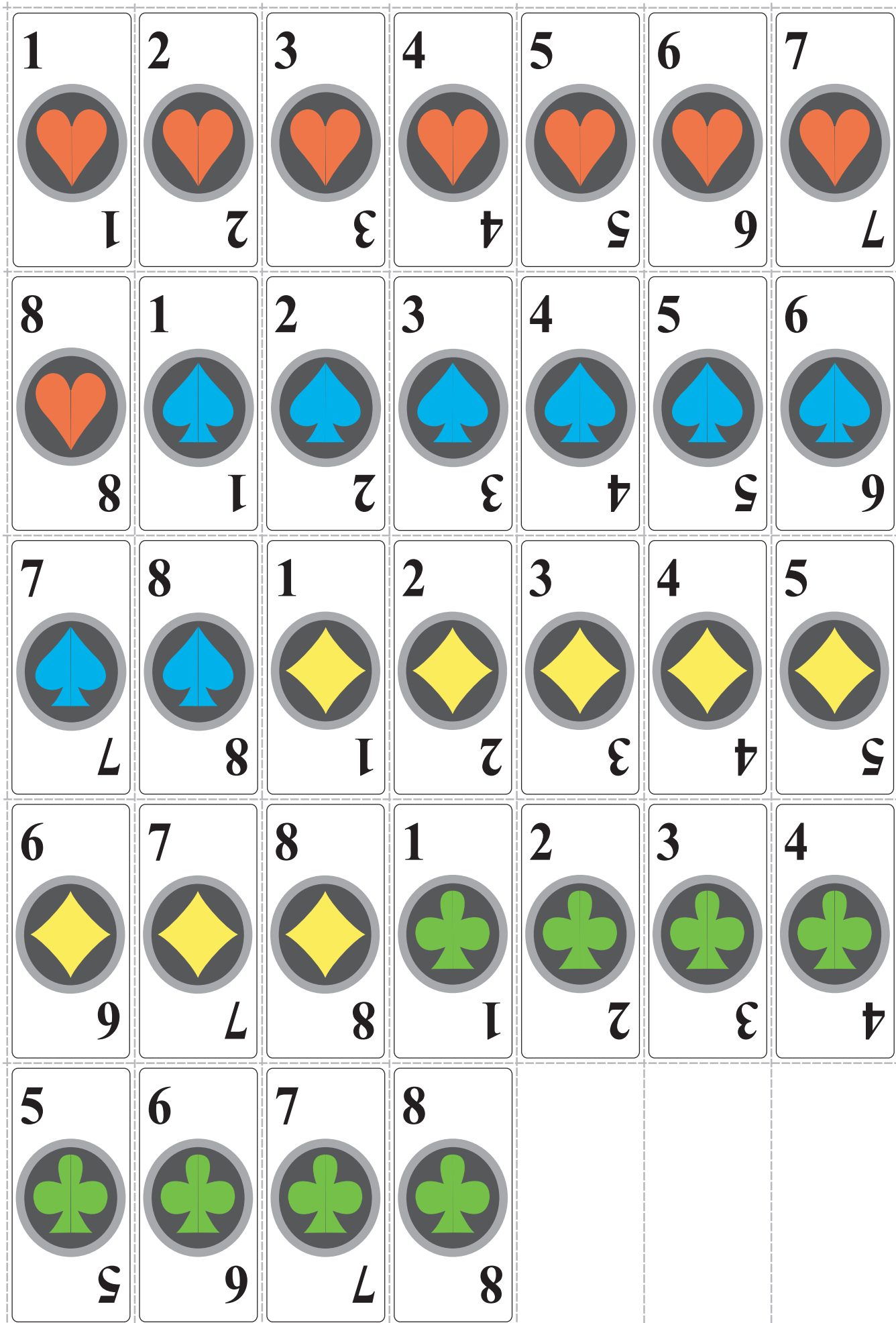
## Baraja 1. ( faz )

1  1	2  2	3  3	4  4	5  5	6  9	7  7
8  8	1  1	2  2	3  3	4  4	5  5	6  9
7  7	8  8	1  1	2  2	3  3	4  4	5  5
9  9	7  7	8  8	1  1	2  2	3  3	4  4
5  5	9  9	7  7	8  8			

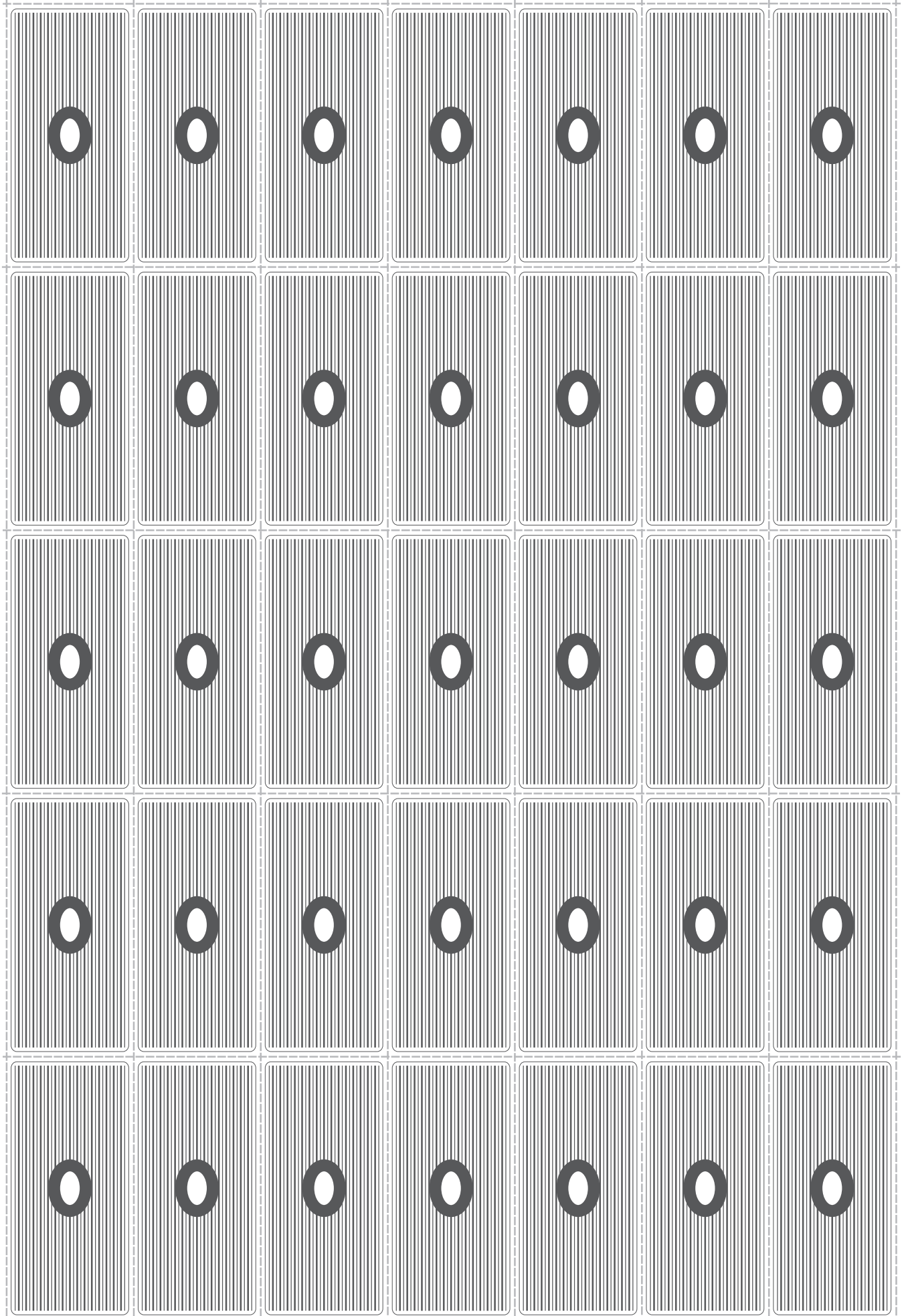
Baraja 1. ( dorso )



## Baraja 2. ( faz )



Baraja 2. ( dorso )



5	1						
	2	Gray			Gray		
6	3						
	4		Gray				Gray
7	5	Gray			Gray		
	6	Gray					
8	7						
	8						

Tablero de juego. ( cuarto 1 )



<b>4</b>	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				

Tablero de juego. ( cuarto 3 )



## Reglas y codiciones de los juegos.

Este juego de baraja es de tipo abierto que permite jugar con cartas puestas boca arriba sobre un tablero de juego escaqueado. Los naipes en cuestión se diferencian de los tradicionales pero, en esencia, son naipes clásicos de 4 palos y varios valores. Los palos tienen colores distintos perfiles de palos tradicionales: los corazones son de color rojo, los tréboles, verde, los amarillos son los diamantes y las picas son azules. Los valores se designan con los números de 1 a 8.

El juego se hace con dos mazos, cada uno de los cuales contiene 32 cartas. Los mazos se distinguen por la presencia/ausencia de círculos oscuros y trazos distintos en el dorso, así como por la presencia/ausencia de círculos oscuros en la faz de los naipes lo cual les permite a dos jugadores jugar con naipes de su propio mazo, distinguiendo naipes propios de los del adversario.

En el tablero de juego, se alternan las casillas claras y oscuras, que son de forma rectangular, similar a la forma de naipes. Mediante una línea más fina las casillas se dividen por la mitad de modo que los naipes pueden ser dispuestos en sentido longitudinal o transversal.

Las reglas básicas consisten en que las cartas se ubican en las casillas del tablero en función de una u otra variante de juego e interactúan entre sí según su palo y valor. Los jugadores tienen oportunidades iguales para ganar a condición de que cada cual juegue con naipes de su mazo y tenga información completa sobre las cartas del adversario si éstas están boca arriba.

El número de juegos posibles puede ser muy grande pero en el marco de la presente instrucción se ofrecen sólo unos pocos porque en otras versiones los juegos se dan con mayor detalle. Si los jugadores se muestran interesados en conocer más juegos sobre el tablero escaqueado pueden utilizar versiones posteriores que suponen juegos de naipes más sofisticados.

No obstante, la versión inicial representa un buen juego que permite variar los juegos. Si el juego de naipes que se ofrece se emplea a fondo, el número de juegos puede ser muy grande.

Los juegos abajo enumerados muestran posibilidades contempladas y dan a conocer algunos métodos de juego y, por lo tanto, los jugadores podrán interpretar las reglas de modo que estimen necesario.

### **Juego 1. ( reglas )**

Participan en el juego dos personas que se colocan frente a frente a ambos lados del tablero de juego.

Cada jugador juega con los naipes de su mazo que previamente baraja y coloca en la mitad opuesta del tablero, es decir, las cartas de un jugador se colocan en las casillas de una mitad del tablero, mientras que las cartas del otro jugador, en las casillas de la mitad opuesta del tablero.

Las cartas se colocan boca arriba. En el transcurso de la partida los jugadores distinguen las cartas propias y ajenas mediante los distintivos que tienen los naipes.

El juego consiste en que los jugadores mueven por turno sus cartas por las casillas. En una jugada las cartas se mueven una casilla adelante en sentido vertical, horizontal o diagonal.

Durante las jugadas los jugadores pueden matar cartas contrarias. Las cartas se matan cubriéndose, o sea, si usted cubre la carta del adversario eso significa que la mata. En tal caso la carta del adversario se quita y la carta de usted pasa a ocupar su lugar.

Las reglas de captura radican en que las cartas de palo distinto no pueden matar las unas a otras, mientras que las de palo igual sí pueden matar otras cartas del mismo palo en función de la superioridad del valor, es decir, las cartas de valor superior pueden matar las de valor inferior.

Además, pueden capturarse unas a otras las cartas de un mismo palo y valor, o sea, ya que los jugadores tienen mazos equivalentes las cartas equivalentes de los bandos opuestos pueden matarse los unos a los otros.

Supongamos que 8R (ocho rojo) puede matar cualquier carta de palo rojo porque es de mayor valor entre todos los naipes rojos, mientras que 8R no puede ser matado por ninguna otra carta menos por el 8R del adversario.

Dado que antes de empezar el juego las cartas han sido colocadas de manera que ocupen todas las casillas de la mitad opuesta del tablero, la primera jugada debe hacerse de modo que pueda matarse una carta del adversario. Posteriormente los jugadores podrán mover sus cartas hacia casillas libres o podrán matar cartas contrarias.

Si la ubicación previa de las cartas es tal que ninguno de los jugadores pueda matar una carta del adversario

en la primera jugada, puede darse por sentado que los jugadores quedaron tablas si bien con una colocación casual tal ubicación resulta poco probable.

No es necesario matar las cartas, es decir, si alguna carta suya puede matar la del adversario, usted mismo puede decidir si la mata o no, pero tiene que hacer necesariamente la jugada, es decir, cuando le llega su turno el jugador tiene que mover una de sus cartas.

El objetivo del juego radica en que cada jugador debe mover alguna de sus cartas fuera del lado opuesto del tablero, o sea, si alguna de las cartas de uno de los jugadores en una jugada cruza el límite opuesto del tablero, este jugador gana, luego de lo cual el juego finaliza.

### **Juego 2. ( reglas )**

En este juego participan dos personas que se colocan frente a frente a ambos lados del tablero de juego.

Cada jugador juega con los naipes de su mazo que previamente baraja y coloca casualmente “cara arriba” en la mitad opuesta del tablero, es decir, las cartas de un jugador se colocan en las casillas de una mitad del tablero, mientras que las cartas del otro jugador, en las casillas de la mitad opuesta del tablero.

Antes de empezar el juego, las cartas que a raíz de un previo reparto involuntario están en las casillas reales, o sea en las casillas en que en ajedrez se hallan los reyes, se vuelven boca abajo y hacen el papel de cartas de puntuación que es preciso matar para ganar la partida.

El juego consiste en que los jugadores mueven por turno sus cartas por las casillas. En una jugada las cartas se mueven una casilla adelante en sentido vertical, horizontal o diagonal. Durante las movidas las cartas de un jugador pueden matar las del adversario. Si usted ha matado una carta contraria ésta se quita y la carta de usted pasa a ocupar su lugar.

Las reglas de captura son similares a las del primer juego, es decir, las cartas de palo distinto no pueden matarse las unas a otras, mientras que las de palo igual sí pueden matarse las unas a otras.

Las cartas de puntuación pueden ser matadas por cualquier otra carta, o sea, como las cartas de puntuación están boca abajo, sin tener palo ni valor, pueden ser matadas por cualquier otra carta. Las cartas de puntuación se mueven de la misma forma que las demás cartas pero no pueden matar ninguna otra carta.

El juego finaliza cuando uno de los jugadores cubra con alguna de sus cartas la carta de puntuación del adversario y de este modo la mate. Este jugador gana la partida.

### **Juego 3. ( reglas )**

En este juego participan dos jugadores.

Cada jugador juega con los naipes de su mazo que previamente baraja y coloca en forma de pilas cerradas fuera del tablero de juego (*cada cual puede barajar el mazo y luego entregarlo a su contrincante*).

El juego radica en que los jugadores abren por turno cartas de sus mazos cerrados y las colocan en el tablero.

Los jugadores se colocan frente a frente a distintos lados del tablero, empezando el juego por las casillas reales, es decir, los jugadores abren uno a uno las cartas de sus mazos cerrados y las colocan en el tablero, comenzando por las casillas reales.

Las primeras cartas a colocar en el tablero se ponen boca abajo, mientras que las cartas posteriores se ponen boca arriba.

Cada jugador puede colocar sus cartas sólo en las casillas contiguas a sus otras cartas antes colocadas en el tablero. Se consideran casillas vecinas vistas en sentido vertical u horizontal pero no en sentido diagonal, o sea, los jugadores colocan sus cartas únicamente cuando éstas se confrontan por el tope y el flanco con sus otras cartas en el tablero.

En una jugada puede abrirse una sola carta que luego se coloca en el tablero. No se juega con las cartas colocadas en el tablero, es decir, hasta el final del juego las cartas se hallan en las casillas en que han sido colocadas.

En caso de que en el transcurso de la partida cartas ajenas queden en casillas contiguas a naipes propios, los jugadores podrán colocar sus cartas encima de las del adversario si pueden capturarlas. Las reglas de captura son análogas a las de los juegos anteriores.

Las cartas matadas no se retiran del tablero pero si una carta de usted se coloca encima de la del adversario ésta pierde su validez porque las que valen son sólo las cartas superiores, mientras que las inferiores no cuentan.

La finalidad del juego radica en que cada jugador tiene que colocar una de sus cartas sobre la carta opuesta situada en la casilla real. O sea, las primeras cartas que los jugadores hayan colocado en las casillas reales y que están boca abajo son de puntuación, y cada jugador tiene que cubrir la carta de puntuación del adversario con alguna de sus cartas. La carta de puntuación del adversario puede ser cubierta por cualquier carta.

De manera que el juego consiste en que los jugadores colocan sus cartas sólo en las casillas vecinas en sentido vertical u horizontal y cubren con sus cartas las del adversario que quedan en las casillas contiguas a sus cartas si pueden matar cartas del adversario. Ganan si logran cubrir con su carta la del adversario que se halla en la casilla real.

#### **Juego 4. ( reglas )**

Participan en el juego dos jugadores.

Cada jugador juega con cartas de su mazo que previamente baraja y coloca en forma de pilas cerradas fuera del tablero de juego.

El juego consiste en que los jugadores abren por turno sendas cartas de sus mazos cerrados y la colocan en cualquier casilla. Las cartas colocadas en el tablero se hallan en las casillas en que han sido colocadas y no participan más en el juego.

Si la carta colocada puede matar alguna de las cartas contrarias, puede ser colocada encima de una carta del adversario. Las reglas de captura son análogas a las que rigen los juegos anteriores.

En el proceso de juego podrán colocarse unas encima de otras cualquier número de cartas que se maten recíprocamente. Las cartas inferiores pierden su validez, siendo válidas únicamente las cartas superiores. La finalidad del juego radica en que cada jugador tiene que colocar en el tablero como mínimo sus 5 cartas válidas en una fila en sentido vertical, horizontal o diagonal.

Si las cartas de un jugador pasan a formar una fila indispensable, todas las cartas de esta fila, así como las cartas que han sido cubiertas por cartas de esta fila, se retiran del tablero y determinan el tamaño de la baza.

El juego finaliza cuando todas las cartas de los mazos cerrados queden colocadas en el tablero. Gana el que haya retirado del tablero más cartas.

#### **Juego 5. ( reglas )**

Participan en el juego dos jugadores.

El juego se realiza con dos mazos de naipes incompletos, es decir, cada mazo contiene solamente 16 naipes cuyo valor es de 1 a 4. Cada jugador juega con naipes de su mazo incompleto que previamente baraja y coloca involuntariamente boca arriba en las líneas horizontales 1-2 y 8-7, es decir las cartas de un jugador se solocan en las líneas horizontales 1-2, mientras que las cartas del otro jugador, en las líneas horizontales 8-7 de sus respectivas mitades del tablero.

El juego consiste en que los jugadores mueven por turno sus cartas por las casillas del tablero. En una jugada las cartas se mueven una casilla adelante en sentido vertical, horizontal o diagonal. Las cartas no se cubren unas a otras y si se saltan otras cartas pueden quedarse sólo en las casillas desocupadas.

Las cartas en marcha podrán saltarse sólo aquellas cartas cuyo palo o valor sean iguales a los de la carta en marcha. Supongamos que 8R (ocho rojo) puede saltarse cualquier dos por ser cartas de valor correspondiente o puede saltarse cualquier carta de palo rojo por ser naipes de igual palo. En esto no se tiene en cuenta la mayoría de valores, es decir la interacción de cartas en este juego no se basa en la captura sino en la confrontación entre las cartas de palo o valor iguales y, por tanto, la 2R bien puede saltarse, digamos, la 3R.

Se puede saltar cartas contrarias o propias. Durante una jugada se puede saltar varias cartas de correspondiente palo o valor y quedarse en una casilla desocupada.

La finalidad del juego radica en que cada jugador tiene que mover todas sus cartas desde su mitad del tablero a la mitad del adversario. Se entiende por lindero entre dos mitades del tablero la línea divisoria del tablero, es decir, las cartas se dan por desplazadas hacia la mitad del adversario si han atravesado esta línea divisoria. Gana quien traslade antes todas sus cartas, teniendo en cuenta la ventaja que proporciona la primera jugada que haga uno de los jugadores.

El reglamento de los juegos arriba mencionados se exponen en rasgos generales. Si algunas reglas no se observan al pie de la letra será un juego algo distinto pero sí tiene que jugarse. Si el proceso de juego falla, será preciso cambiar las reglas.

El tipo siguiente de juegos se distingue por el hecho de que las cartas en el tablero formen combinaciones. Se entienden por combinaciones como mínimo tres cartas de un mismo palo y valor o de valores sucesivamente ascendentes/descendentes, dispuestas en una fila en sentido vertical, horizontal o diagonal. Según sea el sector del tablero escogido para el juego, las combinaciones podrán incluir hasta ocho cartas pero deben tener tres como mínimo.

Las cartas con valores 8 y 1 en combinaciones que tienen valores sucesivamente ascendentes/descendentes, es decir, secuencias, no se combinan de ningún modo, ni tampoco empleando mazos incompletos que contengan cartas de valores de 1 a 4, la sucesión de los valores en las secuencias se interrumpe en los valores 1 y 4.

### **Juego 6. ( reglas )**

Este juego admite cualquier número de jugadores.

El juego se realiza con dos mazos completos. Antes de empezar el juego, ambos mazos se barajan juntos y se colocan involuntariamente boca arriba en las 64 casillas del tablero. Para los jugadores no existen cartas propias o ajenas, y cada quien puede jugar con cualesquiera cartas.

El juego consiste en que los jugadores abren por turno sus cartas en el tablero. Las cartas abiertas quedan en las casillas en que han sido abiertas pero si con las cartas abiertas se forma una combinación, las cartas que conforman esta combinación se retiran del tablero y determinan el premio que le toca al jugador que compuso la combinación.

Después de que las cartas que conforman la combinación se hayan retirado del tablero aparecen casillas libres, y en lo sucesivo los jugadores podrán no dejar cartas en las casillas en que han sido abiertas sino que podrán trasladarlas a las casillas desocupadas pero únicamente en el caso de que a raíz de este traslado se forme una combinación.

De esta manera, si la carta abierta por el jugador no puede formar una combinación esta carta debe quedar en la casilla en que ha sido abierta, y en caso de que forme una combinación al ser trasladada a otra casilla del tablero, el jugador retira del tablero las cartas que forman parte de la combinación formada.

El juego finaliza cuando todas las cartas en el tablero queden boca arriba.

Gana el que retire la mayor cantidad de cartas del tablero.

### **Juego 7. ( reglas )**

En este juego participan cuatro jugadores.

El juego se hace con dos mazos completos que antes de empezar la partida se barajan juntos y se dejan en el mantel en forma de una pila común de la que los jugadores abren por turno uno a uno los naipes que luego colocan en el tablero.

Las cartas podrán ser colocadas en cualesquiera casillas desocupadas. Las cartas no se sobrepone una sobre otra, pudiendo ser colocadas sólo en las casillas desocupadas.

La finalidad de este juego es formar combinaciones, siendo de notar que un jugador debe componer combinaciones dispuestas en vertical, el segundo, en horizontal, mientras que el tercero, en diagonal de derecha a izquierda y el cuarto, en diagonal de izquierda a derecha. Es decir, si los jugadores componen combinaciones dispuestas de forma más favorable, las cartas que conforman la combinación se retiran del tablero y determinan la suma del premio.

Si la vez que le toca a un jugador éste coloca una carta en el tablero, formándose con ello una combinación poco conveniente para el jugador, las cartas de esta combinación las retira el adversario a quien conviene la disposición de tal combinación.

El juego finaliza cuando todas las cartas del mazo común cerrado queden colocadas en el tablero.

Gana el que retire del tablero la mayor cantidad de cartas.

### **Juego 8. ( reglas )**

En este juego participan dos jugadores.

El juego se hace con dos mazos completos que previamente se barajan y se colocan en forma de una pila fuera del tablero de juego. Cada jugador juega con las cartas de su respectivo mazo.

Los jugadores abren por turno uno a uno los naipes que colocan en el tablero.

La partida se juega dentro de una fila horizontal de casillas, es decir las cartas pueden colocarse únicamente

en las casillas de la fila horizontal escogida.

Las cartas pueden ser colocadas en cualesquiera casillas desocupadas y, mientras quede desocupada siquiera una casilla de la fila horizontal, las cartas tienen que ser colocadas sólo en las casillas libres. Al quedar ocupadas todas las 8 casillas, las cartas podrán colocarse sobre otras cartas de cualquier color o palo. Luego las cartas inferiores pierden su validez, siendo válidas sólo las cartas superiores.

La finalidad de este juego es componer combinaciones que tienen que estar dispuestas sólo en sentido horizontal y podrán formarse al ser colocadas cartas en una casilla libre o puestas sobre otra carta.

Si la combinación ha sido compuesta, todas las cartas de esta combinación, así como las cartas cubiertas por cartas de esta combinación, se retiran del tablero. Las cartas contrarias retiradas del tablero se excluyen del juego, mientras que las cartas propias retiradas del tablero se meten por debajo del mazo propio cerrado y posteriormente vuelven a utilizarse para hacer jugadas.

Después de que las cartas de la combinación compuesta se retiren del tablero, en la línea horizontal aparecen casillas libres, y los jugadores deben hacer jugadas colocando sus cartas en las casillas libres. Sólo cuando todas las casillas de la horizontal queden ocupadas, se podrá colocar cartas encima de otras cartas.

El juego finaliza cuando uno de los jugadores ya no tenga cartas en su mazo. Este jugador pierde la partida.

	B	G	Y	R	R	Y	G	B
8	2G	3R	1Y	4B	1B	4Y	2R	3G
7	4R	3B	2Y	1G	4G	3Y	2B	1R
6								
5								
4								
3								
2	4R	3B	2Y	1G	4G	3Y	2B	1R
1	2G	3R	1Y	4B	1B	4Y	2R	3G
	R	Y	G	B	B	G	Y	R

### Juego 9. ( reglas )

En este juego participan dos jugadores.

El juego se hace con dos mazos incompletos que contienen cartas cuyo valor es de 1 a 4 en cada mazo. Cada jugador juega con los naipes de su mazo que previamente baraja y coloca casualmente boca arriba en las líneas horizontales 1-2 de sus respectivas mitades del tablero.

Antes de empezar el juego las cartas pueden colocarse en el tablero no de manera casual sino, digamos, tal como muestra la figura, o sea, en determinadas posiciones de juego iniciales cuyas variantes pueden ser más diversas y podrán ser distintas a la variante propuesta.

Previamente, 1B (uno azul) de un jugador y 1B del otro jugador se colocan en las casillas reales y se ponen boca abajo, haciendo las veces de las cartas de puntuación (*las casillas reales están marcadas en la figura con círculos*).

El juego consiste en que los jugadores mueven por turno sus cartas por las casillas. En una jugada las cartas se mueven una casilla adelante en sentido vertical, horizontal o diagonal.

Durante las movidas las cartas pueden formar combinaciones.

Cuando una combinación quede compuesta, las cartas contrarias que han pasado a formar parte de la combinación se retiran del tablero y excluyen del juego, mientras que las cartas propias que forman parte de la combinación se quedan en el tablero.

Si se forma una combinación que consta de las cartas de un jugador, las cartas de esta combinación no se retiran del tablero, es decir si las cartas de usted forman la combinación, el adversario no tiene derecho a retirarlas del tablero.

La finalidad del juego consiste en que cada jugador necesita poner alguna de sus cartas sobre la carta de puntuación contraria a condición de que en el transcurso de la partida las cartas no se coloquen unas encima de otras y se trasladen solamente hacia las casillas desocupadas, siendo indispensable poner alguna de las cartas propias encima de una carta de puntuación contraria.

Las cartas de puntuación pueden moverse de casilla a casilla igual que las demás cartas pero no pueden formar parte de ninguna combinación ni tampoco ser colocadas encima de ninguna otra carta.

El juego finaliza, ganando el jugador que haya colocado alguna de sus cartas encima de la carta de puntuación contraria.

### Juego 10. ( reglas )

En este juego participan dos jugadores.

El juego se realiza con dos mazos completos. Cada jugador juega con las cartas de su mazo que

previamente baraja y coloca involuntariamente boca arriba en las mitades opuestas del tablero, es decir, las cartas de un jugador se colocan en las casillas de una mitad del tablero, mientras que las cartas del otro jugador, en las casillas de la mitad opuesta del tablero.

El juego consiste en que los jugadores escogen por turno sus cartas y las colocan en la mitad opuesta del tablero. Las cartas pueden colocarse sobre cualquier carta contraria o en cualquier casilla libre en la mitad opuesta del tablero. La finalidad del juego radica en que cada jugador tiene que mover sus cartas de manera que éstas puedan formar el máximo de combinaciones en la mitad del adversario.

Las cartas colocadas en la mitad del adversario se hallan en las casillas o sobre las cartas en que han sido colocadas. Con las cartas colocadas en en la mitad del adversario no se juega, y para hacer jugadas sirven únicamente las cartas que se hallan en la mitad propia del tablero, siendo de notar que se puede jugar sólo con las cartas que no han sido cubiertas por cartas contrarias.

El juego fianliza cuando en sus respectivas mitades los jugadores no tengan más cartas que sirvan para jugar.

En esta partida gana el jugador cuyas cartas en la mitad del adversario forme la mayor cantidad de combinaciones. Además, lo que también cuenta es el número de cartas que forman las combinaciones, es decir si algunas cartas forman parte de varias combinaciones a la vez, se cuentan aparte en cada combinación. Por ejemplo, una combinación de cartas de un mismo palo puede ser a la vez una secuencia lo que significa que las cartas de esta combinación deben contarse dos veces o alguna carta puede formar parte de varias combinaciones que se cruzan lo cual significa también que esta carta debe contarse tantas veces de cuantas combinaciones forma parte.

### **Juego 11. ( reglas )**

En este juego participa cualquier número de jugadores.

El juego se realiza con dos mazos completos que se barajan juntos y se colocan involuntariamente boca arriba en las 64 casillas del tablero. Para los jugadores no existen cartas propias o ajenas, y cada quien puede abrir cualquier carta cuando le toque.

Las cartas puestas boca arriba se retiran del tablero y ya no se utilizan, pero si la carta ha sido abierta en una casilla de valor correspondiente, se queda en esta casilla o si la carta abierta ha sido trasladada hacia una casilla de valor correspondiente, se traslada otra vez y también se queda en el tablero.

Los valores de las casillas del tablero se tipifican mediante la notación numérica con que se marcan los bordes del tablero, es decir cada carta puede dejarse en cualquier casilla desocupada de la fila horizontal cuya notación numérica corresponde al valor de la carta. Por ejemplo, un dos puede ser colocado en cualquier casilla 2 de la fila horizontal.

Las cartas no se colocan unas encima de otras y pueden ser colocadas solamente en las casillas desocupadas.

Si las cartas dejadas en el tablero forman una combinación, todas las cartas que conforman esta combinación se retiran del tablero y determinan el monto del premio.

El juego finaliza cuando todas las cartas en el tablero queden abiertas. Gana el que componga mayor cantidad de combinaciones y retire del tablero la mayor cantidad de cartas.

*( Este juego puede realizarse en el sentido transversal del tablero, o sea, las cartas pueden colocarse a través del tablero dentro de la superficie que tiene marcaje lineal.*

*El tablero transversal tiene 16 columnas y 4 filas en las que previamente se colocan las cartas, luego de lo cual los jugadores abren por turno sus cartas y las dejan en las casillas de valor correspondiente siempre y cuando los valores de las casillas transversales estén tipificados mediante la notación numérica correspondiente a la posición transversal del tablero.)*

### **Juego 12. ( reglas )**

En este juego participan dos jugadores.

El juego se hace con dos mazos completos. Cada jugador juega con los naipes de su mazo que previamente baraja y coloca en forma de pila cerrada.

El juego consiste en que los jugadores abren por turno una a una cartas de sus mazos cerrados y las colocan solamente en las casillas desocupadas.

La finalidad de este juego consiste en que los jugadores tienen que colocar cartas de manera que cartas propias formen combinaciones. Es decir, cada jugador debe componer combinaciones formadas únicamente

con cartas propias.

Al colocar una carta en el tablero, cada jugador la vez que le toque tiene derecho a trasladar en el tablero una carta contraria, pero únicamente en el caso de que la carta del adversario se halle en una casilla contigua a su carta propia colocada en sentido vertical u horizontal pero no en sentido diagonal.

La carta del adversario puede trasladarse a cualquier casilla libre. Se permite solamente trasladar cartas contrarias, estando prohibido trasladar cartas propias. Por otra parte, los traslados no son obligatorios.

De esta manera, los jugadores colocan sus cartas para componer combinaciones formadas por sus cartas y pueden trasladar cartas contrarias para impedir que el adversario pueda componer una combinación.

Si un jugador ha colocado su carta en el tablero y compuesto una combinación con sus cartas, pone las cartas de su combinación boca abajo. Posteriormente las cartas puestas boca abajo se quedan en las casillas en que han sido vueltas y no podrán ser trasladadas.

El juego finaliza cuando todas las cartas queden colocadas en el tablero. Gana el que tiene la mayor cantidad de cartas puestas boca abajo en el tablero.

En este punto la exposición de las reglas de algunos juegos puede darse por terminada. Los juegos arriba enumerados pueden bastar para conocer las potencialidades del sistema de naipes que se ofrece.

Estos juegos de naipes representan una versión simplificada mas no por ello dejan de constituir una valiosa estructura de juegos de baraja que permite variar los juegos. Los jugadores pueden interpretar a libre albedrío el reglamento del juego de modo que la cantidad de juegos puede ser elevadísima.

Dentro del contexto del reglamento se exponen sólo las reglas más elementales o básicas, observando las cuales se puede comenzar el juego, mientras que otras reglas y condiciones a acordar antes de empezar el juego pueden establecerse de manera que cada uno las conciba.

Los mazos de naipes y el tablero de juego que conforman la versión inicial están unificados lo que permite utilizarlos en lo sucesivo en otras versiones de juego.

Sergey Leonidovich Panphilov

www.64g.ru

e-mail: panf-sergey@list.ru

2006 © S.L.Panphilov.