



ES

5 6 7

MATERIAL DE JUEGO

101 cartas de juego: 90 números (del 1 al 15 en 6 colores), 7 comodines, 4 «saltos de turno», 3 cartas explicativas de doble cara, 6 cartas de nivel de doble cara, 6 marcadores de nivel

Nota: Para facilitar su reconocimiento, cada color tiene asignada una forma propia.

OBJETIVO DEL JUEGO

Gana el primero* que consiga reunir y depositar en la mesa las cartas para las combinaciones de los 8 niveles al cabo de varias rondas.

* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y debe entenderse en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador recibe una carta de nivel y un marcador de nivel. Luego desliza el marcador por la carta de nivel con una estrella de tal forma que se vea por la ventana el primer nivel («dos escaleras de tres números»).



A un jugador se le asigna el papel del primer repartidor: este baraja las 101 cartas y reparte **10 cartas** boca abajo a cada jugador. El resto de cartas se dejan apiladas boca abajo para formar el mazo para robar.

El repartidor destapa la primera carta del mazo para robar y la deja boca arriba delante de sí mismo. Esta será la primera carta de su **pila de descartes personal**. En el transcurso de la partida, los demás jugadores también formarán cada uno su propia pila de descartes (ver ilustración).



DESARROLLO DEL JUEGO

Empieza el jugador a la izquierda del repartidor y después se sigue jugando por turnos en sentido horario. El jugador de turno debe proceder de la siguiente forma:

1. En primer lugar **debe** robar una carta: puede coger o la primera carta del mazo para robar o bien la primera carta de una pila de descartes cualquiera.
2. Después **puede** depositar en la mesa la combinación de cartas para su nivel: para ello pone delante de sí mismo y bien visibles *todas* las cartas necesarias para completar el nivel. *El nivel 1 consiste, por ejemplo, en dos escaleras de tres números.*

Atención: ¡Las cartas para completar el nivel deben depositarse todas al mismo tiempo! ¡No se pueden añadir cartas adicionales posteriormente (por ejemplo, en el nivel 1 no se puede añadir una tercera escalera)!

Una vez que un jugador ha depositado su nivel, este puede añadir otras cartas a las combinaciones ya colocadas en la mesa, tanto las de los niveles propios como las de los niveles de los demás jugadores. El objetivo es ser el primero en deshacerse de todas las cartas que se tienen en la mano, ya que solo así se obtiene la **recompensa** de fin de ronda (ver «Fin de una ronda»).

EJEMPLOS DE CÓMO AÑADIR CARTAS:

- Escalera de tres números (4, 5, 6): El jugador puede añadir un 7 (y después un 8, etc.) y/o un 3 (y después un 2, etc.).
- 4 parejas (2-2, 3-3, 6-6, 6-6): El jugador puede añadir un 2, un 3 o un 6.
- Escalera de cuatro números (8, 9, 10, 11) y dos parejas (3-3, 9-9): El jugador puede añadir un 7 (y después un 6, etc.) y/o un 12 (y después un 13, etc.) o un 3 y un 9.

LAS COMBINACIONES

Escaleras: Cartas con números consecutivos de cualquier color (ej. 4-5-6 o 8-9-10-11).

Nota: ¡Al 15 no le sigue el 1, así que no se pueden poner juntos!

Parejas, tríos, etc.: Cartas del mismo valor (ej. 4-4 o 9-9-9).

X cartas de un color: Cartas del mismo color de cualquier valor (ej. 7-2-9 o 12-7-4-8).

3. Al final de su turno, el jugador **debe** descartar una carta: para ello, pone una carta cualquiera boca arriba sobre su pila de descartes.

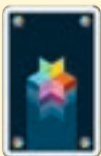
Nota: Cuando durante una ronda se roba ya la última carta del mazo para robar, los jugadores deben devolver todas las cartas de su pila de descartes, excepto la primera de arriba (que seguirá formando su pila de descartes). Las cartas devueltas se barajan y se forma con ellas un nuevo mazo para robar.

FIN DE UNA RONDA

En cuanto un jugador descarta **la última carta de su mano dejándola en su pila de descartes, la ronda termina inmediatamente.**

- ▶ Como recompensa, el jugador puede avanzar en su carta de nivel dos niveles, saltándose así un nivel.
- ▶ Los demás jugadores que hayan depositado un nivel también avanzan en su propia carta un nivel.
- ▶ Los jugadores que no han depositado su nivel no hacen nada.

Ahora el jugador a la izquierda del repartidor anterior se convierte en el nuevo repartidor. Este baraja las 101 cartas y reparte 10 cartas a cada jugador, empezando así una nueva ronda.



LOS COMODINES (7×)

Un comodín puede sustituir cualquier número o color (excepto la carta «Salto de turno»). Se pueden utilizar varios comodines para un mismo nivel. Lo importante es anunciar qué carta sustituyen exactamente. Los comodines ya utilizados nunca se pueden cambiar por el número o el color que sustitúan.



LAS CARTAS «SALTO DE TURNO» (4×)

En vez de descartar una carta en la propia pila de descartes como tercera acción de su turno, un jugador también puede jugar una carta «Salto de turno» de su mano poniéndola delante de cualquier otro jugador que no tenga todavía ninguna carta de este tipo delante de sí mismo.

Cuando llegue el turno de ese jugador, este tendrá que pasar turno. Lo único que puede hacer es poner la carta «Salto de turno» boca arriba debajo del mazo para robar. En cuanto aparezca de nuevo una carta «Salto de turno» boca arriba en el mazo, habrá que formar un nuevo mazo para robar (ver arriba).

Nota: Si una carta «Salto de turno» es descartada como última carta de la mano (=fin de la ronda), la carta no produce ningún efecto.

FIN DEL JUEGO

Un jugador gana **inmediatamente** en cuanto completa su **nivel 8** (¡no necesita deshacerse de las cartas que aún le queden en la mano!). Un jugador también gana si completa su nivel 7 y pone fin a la ronda en curso. En ambos casos, el ganador debe posicionar su marcador de nivel sobre la medalla de su propia carta de nivel.

NIVELES MÁS DIFÍCILES

Quien lo desee puede jugar con la cara más difícil de las cartas de nivel (dos estrellas). Se aplicará la siguiente **regla especial:** si al final de la ronda un jugador se encuentra en el nivel 5, 6, 7 u 8 (números naranjas) y *no ha completado aún el nivel que le toca*, puede quedarse en la mano hasta cuatro cartas para la ronda siguiente. Así tendrá más posibilidades de completar ese nivel. A ese jugador se le reparten también cartas nuevas, pero solo hasta que tenga otra vez 10 cartas en la mano.





MATERIAL DO JOGO

101 cartas de jogo:

90 números (1–15 em 6 cores), 7 jokers, 4 cartas de pular, 3 cartas explicativas frente e verso, 6 cartas de nível frente e verso, 6 indicadores de nível

Nota: para facilitar a identificação, a cada cor é atribuída uma forma.

OBJETIVO DO JOGO

O primeiro* a juntar e a mostrar as combinações dos 8 níveis ao longo de várias jogadas será o vencedor.

*A forma linguística do masculino genérico é utilizada exclusivamente para facilitar a leitura, que deve ter um significado neutro sob a perspectiva do gênero em todos os casos.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Todos recebem uma carta de nível e um indicador de nível e deve ser inserido no lado com uma estrela da carta de nível de forma que o primeiro nível (“2 sequências de três”) apareça na janela.



Um jogador é nomeado como primeiro dealer: este embaralha as 101 cartas do jogo e distribui **10 cartas**, viradas para baixo, por cada jogador. As restantes cartas são colocadas na pilha do centro da mesa, virada para baixo, de onde serão posteriormente retiradas outras cartas.

O dealer mostra a carta de cima da pilha do centro da mesa e coloca-a à sua frente, virada para cima. Esta é a primeira carta da sua **pilha de descarte pessoal**. Ao longo do jogo, todos os outros jogadores também irão formar a sua pilha de descarte; ver figura.



ANDAMENTO DO JOGO

Quem começa é o jogador à esquerda da pessoa que distribuiu as cartas. Depois, o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio. Quando chega a sua vez, cada jogador deve fazer o seguinte:

1. Primeiro, **deve** tirar 1 carta: a carta de cima da pilha do centro da mesa, virada para baixo, ou a carta de cima de qualquer uma das pilhas de descarte.
2. A seguir, **pode** mostrar o seu nível: para isso, coloca à sua frente todas as cartas necessárias para o nível atual para que possam ser vistas por todos. No 1.º nível, tal corresponde, por exemplo, a 2 sequências de três.

Atenção: o nível deve ser mostrado de uma só vez! Não se pode adicionar mais nenhuma carta depois (por exemplo, no 1.º nível, mostrar uma terceira sequência)!

Assim que um jogador tiver mostrado o seu nível, pode adicionar imediatamente mais cartas de uma mão para combinar cartas que já foram colocadas. Isto aplica-se aos próprios níveis mostrados e também aos dos outros jogadores. Objetivo: ser o primeiro a livrar-se de todas as cartas restantes de uma mão; esta é a única forma de receber o **bónus** (ver “Final de uma rodada”).

EXEMPLOS DE COLOCAÇÃO:

- Sequência de três (4, 5, 6): o jogador pode adicionar um 7 (e depois um 8 e por aí em diante) e/ou um 3 (e depois um 2 e por aí em diante).
- 4 pares de cartas iguais (2–2, 3–3, 6–6, 6–6): o jogador pode adicionar qualquer 2, 3 e 6.
- Sequência de quatro (8, 9, 10, 11) e 2 cartas iguais (3–3, 9–9): o jogador pode adicionar um 7 (e depois um 6 e por aí em diante) e/ou um 12 (e depois um 13 e por aí em diante) ou qualquer 3 e 9.

COMBINAÇÕES

Sequências: cartas com números consecutivos de qualquer cor (por exemplo, 4–5–6 ou 8–9–10–11).

Nota: não há ligação entre o 15 e o 1!

Conjuntos de duas, três ou mais cartas iguais: cartas com o mesmo valor (por exemplo, 4–4 ou 9–9–9).

X cartas de uma cor: quaisquer números da mesma cor (por exemplo, 7–2–9 ou 12–7–4–8).

3. No final da sua jogada, o jogador deve descartar uma carta: coloca qualquer carta da sua mão virada para cima na sua pilha de descarte.

Nota: se a última carta, virada para baixo, for retirada da pilha do centro da mesa durante uma rodada, cada jogador devolve todas as cartas da sua pilha de descarte, exceto a carta de cima (que continua a formar a sua pilha de descarte). As cartas reunidas são embaralhadas e dispostas numa nova pilha do centro da mesa.

FINAL DE UMA RODADA

Quando um jogador descarta a última carta da sua mão para a respetiva pilha de descarte, a rodada termina imediatamente.

- ▶ Agora, este jogador pode mover a sua carta de nível em dois níveis, saltando assim um nível.
- ▶ Os outros jogadores com um nível mostrado movem as suas cartas de nível um nível acima.
- ▶ Os jogadores que não mostraram o seu nível não fazem nada.

Agora, quem dá as cartas é a pessoa que se encontra à esquerda do último dealer. Este embaralha as 101 cartas, distribui 10 cartas por cada jogador e, assim, começa uma nova rodada.



JOKERS (7×)

Um joker pode ser utilizado para qualquer número ou cor (mas não como carta “Pular!”). Podem ser utilizados vários jokers num nível. Neste caso, o objetivo para o qual está a ser utilizado deve ser claramente identificável. Os jokers mostrados nunca podem ser trocados.



CARTAS “PULAR!” (4×)

Em vez de descartar uma carta como 3.ª ação da sua jogada para a própria pilha de descarte, um jogador pode colocar uma carta “Pular!” da sua mão à frente de outro jogador que ainda não tenha uma carta deste tipo à sua frente.

Quando chegar a vez desse jogador, este é impedido de jogar. A única ação que pode realizar é mover a carta “Pular!”, virada para cima, para debaixo da pilha do centro da mesa. Assim que, mais tarde, aparecer nesta pilha uma carta “Pular!”, virada para cima, é formada uma nova pilha do centro da mesa (ver acima).

Nota: se uma carta “Pular!” for descartada como a última carta de uma mão (= final da rodada), esta fica sem efeito.

FINAL DO JOGO

Um jogador ganha **assim que** completar o 8.º nível (não precisa de se livrar das restantes cartas da mão!). Um jogador também ganha se completar o 7.º nível e terminar a rodada atual. Em ambos os casos, o vencedor posiciona seu indicador de nível sobre a medalha de ouro de sua carta de nível.

NÍVEIS DIFÍCEIS

Quem quiser, pode jogar com a face mais difícil das cartas de nível (2 estrelas). Aplicam-se as seguintes **regras especiais:** quem estiver no final de uma rodada no nível 5, 6, 7 ou 8 (números de fundo laranja) e ainda não tiver mostrado o seu nível, pode manter até 4 cartas de uma mão para a próxima rodada. Desta forma, tem uma probabilidade maior de completar o seu nível. Estes jogadores só recebem um determinado número de cartas novas até terem novamente 10 cartas numa mão.