ES

PUSH™

Un juego de cartas de alto riesgo para 2 - 6 jugadores* a partir de 8 años

Diseño del juego: Prospero Hall
Diseño: Prospero Hall, KniffDesign (instrucciones)
Redacción: Irina Filinberg



En este juego debéis formar filas de cartas e intentar quedaros siempre las más valiosas. ¡Pero no seáis muy avariciosos! ¡Quien se arriesgue demasiado acabará perdiendo aún más! Gana quien al final de la partida haya acumulado más puntos.

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



CONTENIDO

120 cartas:
90 cartas de número
(3 de cada uno de los números del 1 al 6 en 5 colores diferentes)
18 cartas de dado
12 cartas de cambio de sentido
1 dado

Nota: Para facilitar su reconocimiento, cada color (en las cartas y el dado) tiene asignada una forma distinta (p. ej., el amarillo y el círculo).



Cartas de números



Cartas de dado | Cartas de cambio de sentido | Dado

DESARROLLO DEL JUEGO

Escoge en tu turno: destapar cartas o asegurar cartas

Barajad las 120 cartas y dejadlas en el centro de la mesa formando un mazo boca abajo. Empieza el primero que se haya sentado a la mesa y luego se continúa por turnos en sentido horario. Cuando sea tu turno, escoge entre **destapar cartas** o **asegurar cartas**. El objetivo es acumular tantas cartas como sea posible, ya que los números representados en las cartas serán tus puntos al final de la partida.

Destapar cartas y acumular puntos
Destapa una carta del mazo para robar y ponla boca arriba en el centro de la mesa. Esta carta será el inicio de **una fila de cartas.**

Destapa más cartas del mazo para robar y colócalas en hasta 3 filas

Después destapa, una a una, **más cartas** del mazo para robar. Puedes destapar hasta que decidas voluntariamente parar o hasta que destapes una carta que ya no puedas colocar. Para cada carta puedes decidir si quieres colocarla en una fila ya existente o empezar con ella una fila nueva. En tu turno **puedes** comenzar y rellenar con cartas hasta **3 filas** en total.

Consejo: Posteriormente podrás quedarte con una de estas filas. Las otras filas las recibirán tus oponentes. Por eso, trata de crear una fila muy valiosa con muchas cartas y números altos para acumular el mayor número posible de puntos.

En una misma fila no puede haber más de una carta del mismo número o del mismo color

Importante: Nunca puede haber varias cartas con el mismo número o el mismo color en la misma fila (ver ejemplo).

Si destapas una carta que no puedes colocar **en ninguna de las 3 filas** debido a esta regla, has arriesgado demasiado. En esta ronda no puedes quedarte con **ninguna fila** y pierdes incluso cartas de las que ya habías acumulado. Más información en el apartado ***¿Te has arriesgado demasiado?***.

Las **cartas de dado** se tratan al destaparlas exactamente igual que las cartas de número. En cada fila puede haber como máximo una carta de dado. En cambio, las **cartas de cambio de sentido** se dejan acumuladas al lado del mazo para robar y nunca se colocan en las filas. Más información sobre estos dos tipos de cartas en la parte trasera.

Ejemplo:
Mario ha destapado del mazo para robar un 2 amarillo.

(a) No lo puede colocar en la primera fila, ya que en ella ya hay una carta con el número 2.
(b) Tampoco puede colocarlo en la segunda fila, porque esa fila ya tiene una carta amarilla.
(c) Lo pone en la tercera fila, que no tiene aún ninguna carta amarilla ni con el número 2.

Ejemplo de filas





Pila de descartes | Cartas de cambio de sentido | Mazo para robar

Ravensburger

Para de destapar cartas voluntariamente y escoge enseguida una fila para añadirla a tu botín

Parar voluntariamente

Para evitar destapar una carta que no puedas colocar y perder puntos tal vez, después de cada carta que coloques puedes decidir **voluntariamente** no destapar ninguna carta más del mazo. En ese caso **escoge** inmediatamente **una fila** y déjala boca arriba delante de ti (= tu **botín**). Clasifica las cartas de tu botín por **colores** y ponlas una encima de otra ligeramente separadas, para que se puedan ver bien sus números.

Cartas de dado: Tira el dado y coloca en la pila de descartes todas las cartas de tu botín que sean del color correspondiente

Las cartas de dado



¿La fila que has escogido incluye una **carta de dado?** ¡Qué mala suerte! Primero, organiza las cartas de número de tu botín como siempre. Después tira el dado. **Pierdes todas las cartas del color indicado por el dado** que tengas acumuladas en tu botín. Pon las cartas que has perdido en la pila de descartes común, al lado del mazo para robar. También debes quitarte las cartas del color correspondiente de la fila que acabas de conseguir. Pon también la carta de dado en la pila de descartes. Las cartas aseguradas están protegidas frente al dado y no debes tirarlas (ver ***Asegurar cartas y proteger puntos***).



¿Has sacado la **estrella**? ¡En medio de la desgracia, has tenido suerte! No debes tirar ninguna carta de tu botín. Lo mismo ocurre cuando en tu botín no tienes ninguna carta del color indicado por el dado.



Tus oponentes reciben cada uno una de las filas restantes

Después de escoger una fila y añadir sus cartas a tu botín, tu turno termina. Ahora tus **oponentes**, por turnos (empezando por el de tu izquierda), escogen igualmente **una fila** y la añaden a su botín clasificada por colores. Las cartas de dado se gestionan en este caso como se describe arriba.

En una partida de dos jugadores puede suceder que sobren cartas. En ese caso, poned las filas sobrantes boca arriba en la pila de descartes. Con más jugadores, puede ocurrir obviamente que no todos los jugadores puedan coger una fila. Después, el turno pasa al jugador de tu izquierda.

Cartas de cambio de sentido: Se invierte el orden para coger filas

Cartas de cambio de sentido



¿Has destapado durante tu turno una **carta de cambio de sentido** y la has dejado boca arriba a un lado? En ese caso, será el jugador de tu derecha, en vez del de tu izquierda, el primero en escoger una fila y añadirla a su botín. ¿Has destapado dos cartas de cambio de sentido? Entonces, empieza como de costumbre el jugador de tu izquierda, y así sucesivamente. Las cartas de cambio de sentido no cambian el orden de turno a la hora de jugar, sino solo el orden en el que tus oponentes eligen una fila.

Nota: En las partidas de 2 jugadores, las cartas de cambio de sentido no tienen ningún efecto. Podéis retirarlas del juego antes de empezar la partida.

Si no puedes colocar la carta destapada, debes tirar el dado enseguida y pierdes cartas de tu botín

¿Te has arriesgado demasiado?

¿Has destapado una carta que no puedes colocar en ninguna fila? ¡Entonces es que has ido demasiado lejos y como penalización pierdes tu turno! Pon la carta que acabas de destapar en la pila de descartes. No puedes quedarte con **ninguna fila**. En vez de eso, debes **tirar el dado** y pierdes, además, todas las cartas del color que indique el dado. Las **filas que has creado** se las reparten **tus oponentes** (ver arriba). Después el turno pasa al siguiente jugador.



Asegura las cartas de un color de tu botín para que esos puntos queden protegidos frente al dado más tarde

Asegurar cartas y proteger puntos

En vez de destapar cartas, también puedes **asegurar** cartas de tu botín para que queden **protegidas frente al dado**. Escoge exactamente **un color** y forma un mazo boca abajo con todas las cartas de ese color que tengas en tu botín. Estos puntos ya no te los puede quitar nadie. Esto puedes hacerlo varias veces a lo largo de la partida, también con las cartas recién acumuladas de colores que ya habías asegurado anteriormente.

FIN DE LA PARTIDA

Los números de las cartas acumuladas en tu botín son tus puntos al final de la partida

La partida termina en cuanto se agota el mazo para robar y se reparten todas las filas del centro de la mesa. Después se calculan los puntos. Cada jugador cuenta los puntos de todas sus cartas, tanto los de las cartas de su botín como los de las aseguradas. **¡Gana el jugador con la puntuación más alta!** En caso de empate, gana el jugador que tenga más cartas. Si, aun así, el empate persiste, se proclaman varios ganadores.



VARIANTE PARA AMANTES DEL RIESGO

¿Queréis emociones fuertes? En ese caso, probad esta variante de juego: Cuando saques una estrella con el dado, tendrás que poner en la pila de descartes **todo tu botín.** Por supuesto, las cartas aseguradas seguirán protegidas frente al dado. ¡Así que sé precavido y asegura tus cartas a tiempo!

228540

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service

© 2020/2022

Ravensburger