



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 sustituirían.



### 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.

