

AURUXXX®

El doce de oro

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser la o el primera(o) en bajar el "12 de oro" y anotar el menor puntaje posible al final de cada ronda. Quien tenga la o la menor cantidad de puntos al final del juego (3 rondas) gana.

PREPARAR EL JUEGO

A cada jugadora(or) se le reparte 12 cartas. El resto de las cartas se colocan en medio sin ver los valores con una carta se deja al descubierto al lado del juego de cartas. La figura "Hombre Feliz" se coloca al lado del juego de cartas que se encuentre en medio de los jugadores. Cada jugadora(or) obtiene una hoja del cuadernillo de puntajes y un lápiz.

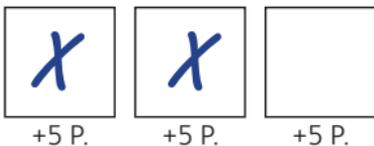
COMO SE JUEGA

La/el jugadora(or) que viene después de quien repartió las cartas (en sentido de reloj) comienza. Cuando es el turno se puede ceder el turno al próximo, tomar una carta del medio o no sacar una carta una carta y en vez bajar una carta. Independiente de elegir por pasar el turno al próximo el turno concluye cuando se baja una carta junto al juego de cartas descartas anteriormente. Si no se puede bajar una carta, se debe tomar una carta del medio. Si después de haber tomado una carta ella o el aun no puede bajar una carta, es el turno de la/el próxima(o) jugadora(or).

REGLAS DEL JUEGO

Un juego consiste en 3 rondas. Se gana una ronda, cuando se baja como última carta el "12 de oro" (o varios) en el juegos de cartas descartas. Por ronda se puede ceder el turno por un máximo de 3 veces. Por cada turno cedido se anota con una X en la hoja de puntaje entregado antes del juego en la sección "Ceder". Además, al finalizar la ronda se deben anotar y sumar 5 puntos adicionales por cada X anotada. Después es el turno de la/el próxima(o) jugadora(or).

CEDER TURNO

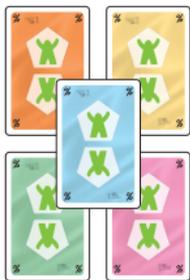


AURXXX®

El doce de oro

Una indicación importante al tomar o descartar cartas ...

... la regla básica es: Cuando es tu turno, puedes ceder el turno, tomar una carta del mazo de cartas, o descartar una carta de la mano. No es obligación descartar una carta! Si por razones tácticas deseas mantener tus cartas en la mano, aunque sean las únicas cartas que se pueden descartar, "debes" tomar una carta del mazo. Si no puedes o quieres descartar la carta recién seleccionada, debes tomar nuevamente una carta del mazo. Solo entonces serás librado de la obligación de descartar una carta y será el turno de la siguiente jugadora(or).

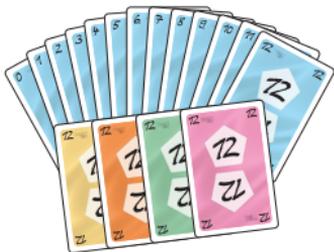


LA "CARTA HOMBRE-FELIZ"

Al descartar la "Carta Hombre-Feliz", se obtiene la figura de madera. La persona que al final de una ronda tenga la figura, podrá restar el 50% de sus puntos. La figura es de una persona, incluso entre rondas, hasta que otra(o) jugadora(or) muestre la "Carta de Hombre-Feliz". Después de 3 rondas se suman los puntos y la persona con menos puntos gana el juego. Tener la "Carta de Hombre-Feliz" al final de cada ronda tiene un valor de 25 puntos.

EL JUEGO DE CARTAS "0-12"

Hay 2 cartas de 0-12 en 5 diferentes colores. Las cartas se pueden descartar basadas en colores (azul sobre azul, etc.) o números. Si se basa en número puede ser, por ejemplo, "7 sobre 7" o el número anterior "6" o posterior "8". Adicionalmente, si se hace a base de números se puede descartar cartas en forma de Pares o Tríos, etc. Ejemplo: 3 x "6" sobre el "7".



AURUXXX®

El doce de oro



LA "CARTA-TOMA-2"

Un "2" se puede siempre tirar sin importar la carta que se encuentre en el mazo de cartas descartas. La/el siguiente jugadora(or) debe tomar 2 cartas del mazo y es su turno. Debido a que el "2" es también una carta normal, se puede tirar en Pares o Tríos si se descartan basados en los números de las cartas. La/el siguiente jugadora(or) debe conforme tomar 4, 6 o más cartas. Un forma de evitar ser la/el que debe tomar 2, 4, etc. cartas, es hacer uso de las 3 posibilidades de "Ceder" el juego al próxima(o) jugadora(or). Al usar un "Ceder" se debe marcar un X los cuadrados en el papel de puntaje. Solo se pueden usar 3 veces "Ceder" por ronda. Úsalas sabiamente.

LA "CARTA-50"

El "50" puede colocarse sobre todas las cartas de acción, todas las otras "cartas-50" y sobre cartas de mismo color. Sobre el "50" pueden colocarse cartas de mismo color, otro "50" y también cartas de acción. Al final del juego esa carta tiene un valor de 50 puntos si se tienen en la mano.



CARTAS DE ACCIÓN



Si se descarta la carta de acción **"CARTA DE BENDICIÓN"**, se debe sacar 1 carta a cada jugadora(or) de su mazo de mano.

Si se descarta la carta de acción **"INTERCAMBIO DE CARTA"**, se debe intercambiar una carta con la/el jugadora(or) de tu selección.



Si se descarta la carta de acción **"ELEGIR CARTA"**, se debe elegir una carta de la/el próxima(o) jugadora(or) en sentido de reloj.

AURXXX®

El doce de oro

Es posible colocar varias cartas de acción una tras otra. Después de la última carta de acción, descartas una carta. Todas las cartas se pueden colocar en una carta de acción de la misma manera que la carta de acción puede seguir a cualquier carta. Si tienes una carta de acción al final del juego, cuenta 25 puntos.

EL 12 DE ORO

Solo el "12 de Oro" - y ninguna otra carta - se puede descartar como última carta. Esto significa que debes mantener el "12 de Oro" en tu mano, hasta que puedas concluir la ronda. En ese caso, se permite que se coloque sobre cualquier carta en el mazo de cartas descartadas. Si se tiene varias "12 de Oro" en la mano, se puede deshacer de ellas en forma de Pares, Tríos, etc. Al deshacerse del "12 de Oro" termina la ronda. Solo la/el jugadora(or) anota en el cuadernillo dentro del pentágono "12 de Oro" la cantidad de cartas "12 de Oro" con la cual termino la ronda. Por cada "12 de Oro" la/el jugadora(or) obtiene (-5) puntos.



INDICACIÓN/CONSEJOS DE ESTRATEGIA

Si no tienes aun "12 de Oro" en tu mano...

... puedes aumentar la posibilidad de tenerla sacando con mas frecuencia una carta del mazo durante tu turno, independiente si puedes deshacerte de una carta de tus manos. Entonces te decides, por ejemplo, no deshacerte de cartas de tu mano y tomas una carta del mazo. Después te deshaces de un carta de tu mano y la/el próxima(o) Jugadora(or) juega.

Si tienes Cartas de Acción en tus manos, puedes intercambiar todas tus cartas de mano con la de otra(o) jugadora(or) o elegir una carta de los otros jugadores. De esa forma también puedes aumentar la posibilidad de tener un "12 de Oro" (consultar sección: Cartas de Acción).

AURUXXX®

El doce de oro

Observa la conducta de juego de las/los otras(os) jugadoras(es)...

... y obtén antecedentes para tu estrategia. Cuando una/un jugadora(or) aumenta el número de cartas en sus manos por tomar cartas del mazo, puede significar que ella/él no tiene el "12 de Oro". Pero también puede significar que ella/él tenga una Carta de Acción "Intercambio de Carta" (eventualmente también una combinación con un "12 de Oro") para preparar una intercambio de cartas. Esto con el fin de traspasar a ti u otra(o) jugadora(or) la mayor cantidad posible de cartas. De esta manera demora más tiempo deshacerse de las cartas. Como consecuencia la/el jugadora(or) gana tiempo para obtener nuevamente un "12 de Oro" y así concluir la ronda.

Robar el "12 de Oro"

Si ves que una/un jugadora(or) se deshace de todas sus cartas de forma sistemática, hay una gran posibilidad que ella/él tenga al menos un "12 de Oro" en sus manos y tenga la intención de ganar la ronda. De tener cartas de acción en tu mano, puedes esperar hasta que la/el jugadora(or) tenga solo una carta para quitársela. Por lo tanto, puedes intercambiarlo por tus cartas y así inmediatamente ganar la ronda.

Confunde a las/los otros Jugadoras(es)...

... en donde, dentro de lo posible, no eliges ninguna carta del mazo y te deshaces de forma rápida de las tuyas. De esa forma pones a tus contrincantes bajo presión, ya que suponen que tienes un "12 de Oro" y tratas de ganar la ronda. Las/los otras(os) jugadoras(es) verán en la tentación de usar sus cartas de acción de forma anticipada. Por lo tanto, tu oportunidad de obtener un "12 de Oro" a través del intercambio de cartas se verán aumentado. Pues ahora no pueden seguir una propia estrategia y las Cartas de Acción estarán por un tiempo fuera del juego. Incluso si ninguna(o) jugadora(or) se deja influenciar, aumenta la posibilidad, con pocas cartas en la mano, de obtener del mazo una Carta de Acción o un "12 de Oro" para terminar la ronda. Esta estrategia la puedes usar en las 3 rondas para, aunque pierdas en una de ellas, obtener la menor cantidad de puntos posibles. De esa manera podrás ser el ganador del juego sin siquiera haber ganado una ronda. Las cartas de "0" te pueden ayudar en dar la impresión de que tienes muchas cartas en tus manos y así tener un cierto control sobre tus contrincantes.

AURUXXX®

El doce de oro

Tú preparas una ronda para ganar rápido...

... juntando cartas en base a sus números. Tus cartas de mano no presentan un peligro para tus contrincantes, ya que tienes varias en tus manos. Sin embargo, es posible bajar varias cartas en un juego si tu estrategia se basa en juntarlas por sus números. Por lo tanto, en pocos juegos puedes rápidamente deshacerte de tus cartas dejando sin opción al resto de las/los jugadoras(es). Esta táctica funciona bien cuando tus contrincantes toman una posición de resguardo sin darse cuenta lo rápido que te deshaces de tus cartas. Pero ten cuidado porque cuando las/ las otras(os) jugadoras(es) tienen Cartas de Acción puede repentinamente cambiar el juego.

Mezcla tus cartas antes que la/el jugadora(or) toma una carta de tu mano...

... porque puede que tus contrincantes hayan observado cómo has ordenado tus cartas de mano. En consecuencia deducir donde puede estar tu "12 de Oro".

Usar las "Cartas de Acción" de forma táctica...

... puedes si las descartas cuando obtengas una ventaja. No es obligación deshacerse en algún momento específico de una "Carta de Acción", solo porque lo puedes hacer o porque no puedes deshacerte de otra carta. Tú puedes decidir cuándo. Si no quieres deshacerte de una "Carta de Acción" pagas por no hacerlo. En ese caso debes tomar una carta del mazo. Si no puedes deshacerte de la carta que sacaste del mazo, debes nuevamente sacar una carta del mazo. Solo entonces estas exento de tener que deshacerte de alguna de tus cartas y es el turno de la/el próxima(o) jugadora(or).



Descargas y tienda
Bloques de puntuación
Cupones ...

www.auruxxx.com