

Estrategia, Memoria, Reactividad



JUEGO de CARTAS



REGLAS DEL JUEGO

ESPAÑOL

TURNOS
DE JUEGO

SACAR UNA
CARTA DEL MAZO

PON LA CARTA
EN TU MANO

PONLA EN
TU BANCO

DESCARTAR
LA CARTA

DESCARTA
UNA CARTA
DE TU BANCO

FIN DE TURNO



Reglas del Juego



> COMO SE JUEGA

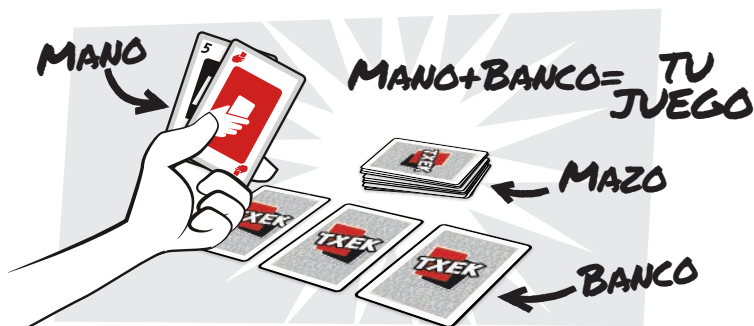
Txek (se dice "tchek") es un juego par **2 a 7 jugadores**.

Gana el que menos puntos tenga al final de la **PARTIDA**. Una partida son varias **RONDAS** consecutivas (una distribución = una ronda) y se termina cuando un jugador alcanza o supera los 200 puntos. ¡A cada ronda, tienes que deshacerte de todas tus cartas (**TU JUEGO**) antes que tu adversario para marcar 0 puntos o ganar un **DOBLE-TXEK**!

> PREPARAR EL JUEGO

1- Después de haber mezclado bien la baraja, el **REPARTIDOR** distribuye 5 cartas a cada uno, una a una, en el sentido de las agujas de un reloj. Las cartas restantes constituyen el **MAZO**.

2- Cada jugador se alinea frente a él, sin mirar, 3 cartas boca abajo, es el **BANCO** (por lo tanto, no se puede cambiar la disposición de las cartas del banco). Toma las otras 2 en mano (las puedes mirar), es la **MANO**. El todo constituye **TU JUEGO**.



> DESARROLLO DE UNA TURNO

3- Cada jugador mira discretamente una carta de su **BANCO**, y la vuelve a dejar en el mismo lugar (boca abajo).

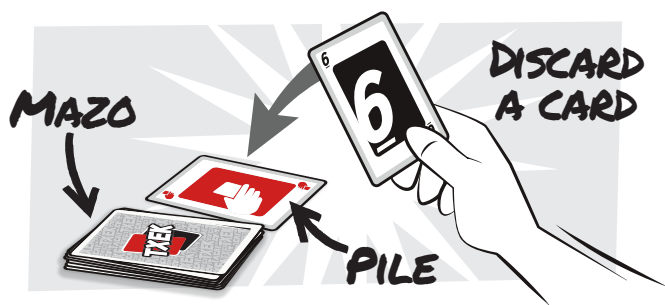
4- El repartidor comienza el primero **TURNO**.

5- PARA EMPEZAR SU TURNO, el jugador saca la primera carta del **MAZO** y la pone en su **MANO** (sin desvelarla).

6- El jugador elige una carta de su mano :

- O la **DESCARTA** : la coloca al lado de la baraja, boca arriba, lo que constituye la **PILA**.

- O la pone en su banco (boca abajo), y descarta una de las otras cartas de su banco en la **PILA**.



7- Si descarta una **CARTA ACCIÓN** en la pila, el jugador puede, si él quiere, utilizar la acción asociada con la carta (ver "Cartas"). Se deben resolver todas las acciones antes de que un jugador pueda comenzar su **TURNO**.

8- Si descarta una carta idéntica a la de la parte superior de la PILA, **el jugador debe decir "TXEK"** (se dice "Tchek"). ¡El repite un turno (→ 5) (si son **CARTAS ACCIÓN**, no olvides resolver las acciones).

9- Si no hay TXEK, la persona a la izquierda del jugador comienza su **RONDA** (→ 5).

10- EN CUALQUIER MOMENTO, un jugador puede descartar una carta en la pila, **siempre que tenga el mismo símbolo o número** que la carta en la parte superior de la PILA. Es una **INTERCEPTACIÓN**.

Un jugador qui en acaba de sacar sólo puede INTERCEPTAR una vez que haya descartado su carta (véase 6).

11- Si un jugador intercepta con una **carta identical (símbolo y color)**, **debe decir "TXEK"**. Entonces acapara la partida (→ 5).



¡ATENCIÓN, DEBES JUGAR RAPIDO! Si le toca jugar al jugador A pero que no ha cogido aún ninguna carta, el jugador B intercepta en TXEK. El jugador B toma el **TURNO** (→5).

PRECISION : Si el jugador A (a quien le toca jugar) coge una carta, pero que el jugador B realiza un TXEK el jugador A termina su **TURNO** (→6) pero le tocara al jugador B la turno siguiente. ¡Si otro jugador hace TXEK, coge el **TURNO**;

12 - Cuando se **realizan INTERCEPTACIONES con CARTAS ACCIÓN**, se resuelven las acciones en el orden en que se descartan las cartas.

El jugador cuyo turno sea, debe esperar a que se resuelvan todas las acciones antes de empezar su turno.

> FINAL DE UNA RONDA

13- VICTORIA SIMPLE - Cuando **un jugador descarta su última carta**, el juego se detiene, se resuelven las acciones, la ronda ha terminado. El jugador es declarado ganador de la **RONDA**. Si no había situación de **DOBLE TXEK** (ver 14), es una **VICTORIA SIMPLE**.

14- DOBLE-TXEK - Un jugador con 4 cartas o menos en su juego, **puede** al final de su turno y antes de que alguien haga un TXEK, anunciar **"DOBLE TXEK"**: Apuesta a que tendrá el menor número de puntos en su juego cuando vuelva a ser su turno.

Se dice que estamos en situación de DOBLE-TXEK. Esta se termina cuando el jugador a la derecha del anunciante, termina su turno (ver 6) y que no ha habido TXEK sobre la carta que ha descartado (se resuelve la acción eventual). **La ronda ha terminado**. Si el anunciante tiene menos puntos o empate, obtiene una victoria **DOBLE-TXEK**, de lo contrario se dice que toma un **CONTRA**.

ATENCIÓN: Si el anunciante coge la mano con un TXEK sobre su propia carta descartada, esto no termina la situación de **DOBLE TXEK**, el juego continúa normalmente. Si el anunciante descarta su última carta, tiene una **VICTORIA SIMPLE!** Si es otro jugador, es un **CONTRA**.

> SANCIONES

Cualquier error se paga con cartas de penalización. **Siempre se ponen en el banco sin mirarla.**

No es tu turno - Si un jugador juega cuando no es su turno, la vuelta se cancela, pero se queda con la carta que coge como penalización. Le toca a quien le tocaba jugar.

Carta equivocada - quien intercepta con una carta que no coincide con la parte superior de la pila (mismo símbolo), recupera su carta sobre la pila y coge una carta de penalización.

No TXEK - si un jugador anuncia "TXEK" y que la carta que descarta es diferente de la de la parte superior de la pila, deja su tarjeta en la pila y coge una carta de penalización. Si es durante una interceptación, se lleva la carta que ha descartado y la coloca en su lugar de origen.

TXEK demasiado lento - Cuando un jugador coloca una carta para un TXEK y **un otro jugador dice "TXEK" antes que él** (señalándolo del dedo), deja su carta en la pila, y coge una carta de penalización. El soplón recupero el TURNO.

Acción errónea - Si un jugador se equivoca usando una CARTA ACCIÓN, si es posible se cancela la acción y se coge una carta de penalización. La carta que ha descartado sigue siendo válida y se resuelve la acción normalmente.

Mirada errónea - Si un jugador mira la carta boca abajo o una carta del montón por error, coge una carta de penalización.

> CONTAR LOS PUNTOS

En cada ronda, cada jugador cuenta su **PUNTUACIÓN** sumando el valor de las cartas que posee: MANO+BANCO (ver valores abajo).

Victoria Simple - Cada jugador anota su PUNTUACIÓN.

Victoria DOBLE-TXEK - El ganador marca 0. Los demás jugadores **anotan 2x su PUNTUACIÓN**.

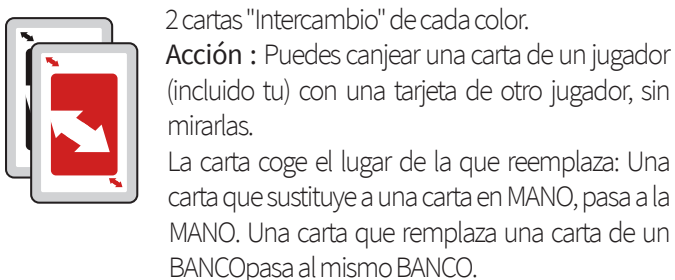
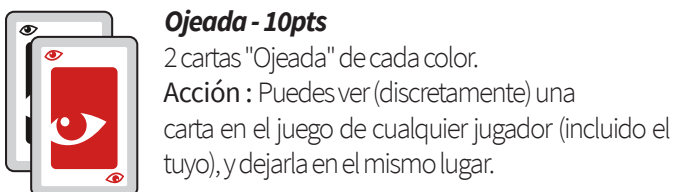
DOBLE-TXEK Contra - El jugador contrarrestado anota la **suma de las PUNTUACIONES de todos los jugadores**. Los otros jugadores anotan solamente su PUNTUACIÓN.

> LAS CARTAS

CARTAS NUMERADAS - 1 a 10 puntos



CARTAS ACCIÓN



Mano - 15pts

1 carta "Mano" de cada color.

Acción : Puedes coger en tu MANO una de las cartas de tu BANCO.



Dejar - 15pts

1 tarjeta "Dejar" de cada color.

Acción : Puedes forzar a un jugador a dejar una carta de su MANO en su BANCO. Designaras que carta debe dejar (sin mirarla).



CARTAS CORONA

Corona Roja - 0pts

Corona Negra - 20pts

Hay 2 cartas "Corona" de cada color. Sin acción, pero ¡Cuidado!, llevar la Corona Negra te costará caro.

> FIN DE LA PARTIDA

Se anotan los puntos de cada jugador en una hoja. **Cuando un jugador alcanza o supera 200, el jugador con menos puntos gana.** ¡Si empatamos... jugamos otra vez!

> ALGUNAS PRECISIONES...

- Cuando no hay más cartas en el MAZO, cogemos las cartas que se encuentran debajo de la primera carta de la pila. Se les da la vuelta y se mezclan para formar el nuevo MAZO.

- No es raro que 2 TXEKs sucedan antes de que un jugador coja una carta. Es el último TxeK que coge el turno. (→5).

- Cuando un jugador descarta su última carta, se resuelven las CARTAS ACCIÓN antes de contar los puntos, útil en caso de cartas "Intercambio".

Si varios jugadores cantan DOBLE-TXEK: solo se considera el que toma el turno (jugador A). Si A tiene la menor cantidad de puntos en la mesa, A gana una victoria DOBLE-TXEK, los demás que llamaron DOBLE-TXEK tienen un CONTRA. De lo contrario A toma un CONTRA.

- Para los principiantes o niños pequeños, se puede retirar la regla de DOBLE-TXEK, y algunas cartas.

> ESTRATEGIA

- Es aconsejable conocer rápidamente sus cartas del banco. Para ello, descártalas, ¡reemplazándolas por la de tu mano!

- Las cartas "intercambio" pueden cambiarlo todo al final de la RONDA ... a veces es bueno conservarlas ;)

- ¡Cuidado con el DOBLE TXEK es de doble filo!