

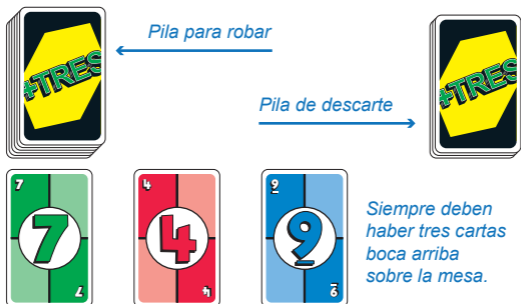
REGLAS DE JUEGO

OBJETIVO:

Ser el primero en descartar todas las cartas de su mano.

PREPARACION

1. Cada jugador escoge una carta; el jugador con el número más alto reparte (los comodines cuentan como cero).
2. Baraja las cartas y reparte 7 a cada jugador.
3. Pon las cartas restantes cara abajo para formar una pila para ROBAR.
4. Voltea TRES cartas frente a la pila para ROBAR.



¡A JUGAR!

Comienza el jugador a la izquierda del repartidor.

Cuando sea tu turno, lo primero será constatar que hayan tres cartas boca arriba sobre la mesa, si hay menos, levanta las necesarias y ponla/s sobre la mesa.

Haz coincidir una o dos de las cartas de tu mano con una de las tres cartas sobre la mesa, ya sea, una carta con numeración correlativa a esta o dos formando una escalera, ascendente o descendente que incluya a la carta de la mesa.

Por ejemplo: si una de las tres cartas es un 7, puedes bajar un 8 o un 6 o un 8 y un 9 o un 6 y un 8.

Atención: Siendo que las cartas son del 1 al 9, estas son correlativas, o sea, luego del 9 sigue el 1 y antes del 1 el 9.

Luego de bajar la/s cartas sobre una de las tres de la mesa (hacer un juego) estas deben ser descartadas, tanto las que bajaste como la que estaba sobre la mesa.

Si no puedes o decides no hacer ningún juego, tienes que robar una carta. Si robas una carta que puedes jugar, bájala, pero no puedes bajar otra carta de tu mano después de haber robado.

DECIR “TRES”

Cada vez que un jugador tenga tres cartas en su mano, tiene que decir en voz alta “TRES”. De lo contrario, deberá robar tres cartas de la pila para ROBAR. Esto sólo es necesario en caso de que uno de los jugadores sorprenda al jugador saliente sin haber dicho “TRES”.

¡TOMA “TRES”!

Si un jugador consigue hacer un juego de tres cartas del mismo color, el siguiente jugador según el sentido del juego deberá levantar, en este turno, tres cartas de la pila de robar.

CARTAS DE ACCION



Carta 3 Reversa: Además de poder ser usada por su número para hacer combinaciones, es un comodín de color. Al bajarla, cambia el sentido del juego en la siguiente mano. Si le tocaba jugar al jugador de la izquierda entonces le tocará al de la derecha y viceversa. Si resulta una de las tres cartas sobre la mesa la acción es instantánea y el jugador al que le tocaba jugar perderá el turno.



Carta 3 Salta: Además de poder ser usada por su número para hacer combinaciones, es un comodín de color. Al bajarla, al jugador que le toque jugar luego, pierde su turno y le tocará al siguiente de acuerdo al sentido del juego. Si resulta una de las tres cartas sobre la mesa la acción es instantánea y el jugador al que le tocaba jugar perderá el turno.



Carta 3 +3: Además de poder ser usada por su número para hacer combinaciones, es un comodín de color. Al bajarla, el jugador al que le toque jugar luego, deberá levantar, en este turno, tres cartas de la pila para robar. Si resulta una de las tres cartas sobre la mesa la acción es instantánea y el jugador al que le tocaba jugar deberá levantar 3 cartas.



Comodín numeral: Puede ser usada como el número que quién la baje decida. Si esta carta está entre las tres de la mesa podrá ser usada como cualquier número para realizar la combinación que el jugador quiera.

COMBINANDO ¡TOMA “TRES”! con CARTAS DE ACCION

Los efectos de las cartas de acción deben realizarse durante el turno de quién baja el juego, por ejemplo, si un jugador baja 1, 2 y “3 salta” del mismo color, el jugador que perderá el próximo turno deberá de todas formas levantar las 3 cartas.

Si en cualquier momento del juego, la pila para ROBAR se termina y ningún jugador ha ganado, mezcla la pila de descarte para tener así nuevamente una pila para robar.