

**JUEGOS
SQUADRATIK**

J.S

**25 JUEGOS DE
CARTAS EN UNA SOLA
BARAJA “+2
JUEGOS DE TABLERO”**

25 JUEGOS EN 1 + DOS JUEGOS DE TABLERO

DEFINICIONES:

Enlazar : Unir, atar, amarrar, acoplar dos cartas por uno de sus lados, teniendo en cuenta el número de puntos y color.



Líneas de juego: Los enlaces en línea entre cartas forman las líneas de juego.



Información de la carta:

Índice superior izquierdo: Es el índice, donde se refleja el número de puntos que contiene una carta en los sus cuatro sectores, las cartas Maestras también tienen sectores, pero por su diseño no están cuarteadas en sectores.

Índice inferior derecho: Es el índice, donde se refleja los números de puntos que hay de cada color.

Índice central: Es el índice, donde se refleja el número total de puntos.

14 Puntuación Total.

6/8 Puntuaciones parciales a rojas y a negras.

4/4/2 Puntuaciones de los cuartos a rojas y negras.

Cartas Especiales:

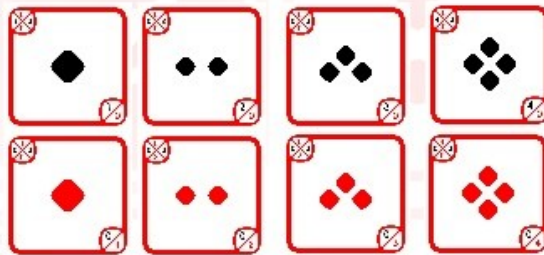
"Carta Central": Es la carta que se coloca en la zona de juego que admite cualquier tipo de cartas en cualquiera de sus cuatro lados.



"Carta vacía": La "Carta Vacía" puede enlazar y que enlacen en ella, sin tener en cuenta el número de puntos y color. Normalmente se utiliza para reiniciar líneas de juego, para cerrar líneas de juego o para hacer un cambio de reglas en los juegos.



"Cartas Maestras": Son unas cartas especiales que sirven para romper las reglas de los juegos, para empezar líneas de juego y como comodines para ganar cartas.



"Cartas de juego": Son las cartas que sirven para el desarrollo del juego y que dan puntos..etc.



JUEGOS MODO NAIPES





2º CERO:

Número de jugadores: 2 a 6 jugadores.

Tiempo aproximado: 10 minutos.

Objetivo: Enlazar a un color e igualar el número de puntos negros y rojos.

Cartas que se eliminan del juego: la (carta central), las (cartas maestras) y las (cartas vacías).

Desarrollo del juego:

1º Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

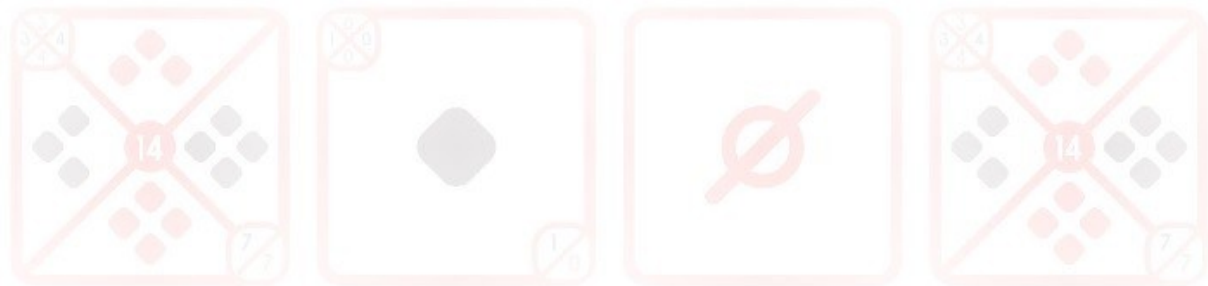
2º Cada jugador debe intentar conseguir enlazar las cartas entre si, teniendo en cuenta el número de puntos y color.

3º Cada jugador tiene la posibilidad de cuatro descartes de una carta como máximo por descarte para conseguir cero.

4º Si consigues enlazar las cuatro cartas, debes conseguir tener "Cero" que es igualar el número de puntos de distinto color o lo que es lo mismo tener igual número de puntos rojos y negros, (puntos rojos=puntos negros). Ejemplo: 14 puntos rojos – 14 puntos negros sería "cero".

5º Si no se consigue "Cero", ganaría el que esté más cerca de cero, que se obtiene de la diferencia de puntos de distinto color. Ejemplo: 14 puntos negros – 13 puntos rojos = (1 punto) sobre "cero". Otro ejemplo 7 puntos rojos – 5 puntos negros = (2 puntos) sobre "cero"

6º En caso de empate gana quien tenga más puntos.



3º SEIS PUNTOS:

Número de jugadores: 2 a 6 jugadores.

Tiempo aproximado: 15 minutos.

Objetivo: Obtener los seis objetivos antes que los demás jugadores.

1º objetivo: Enlazar las cartas a puntos negros y tener menos puntos que los demás jugadores.

2º objetivo: Enlazar las cartas a puntos negros y tener más puntos que los demás jugadores.

3º objetivo: Enlazar las cartas a puntos rojos y tener más puntos que los demás jugadores.

4º objetivo: Enlazar las cartas a puntos rojos y tener menos puntos que los demás jugadores.

5º objetivo: Enlazar las cartas a puntos negros y rojos y tener más puntos que los demás jugadores.

y 6º objetivo: Enlazar las cartas a puntos negros y rojos y tener menos puntos que los demás jugadores.

Cartas que se eliminan del juego: la (carta central), las (cartas maestras) y las (cartas vacías).

Desarrollo del juego:

1º Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

2º Cada jugador debe intentar conseguir enlazar las cartas entre si, atendiendo al número de puntos y color.

3º Cada jugador tiene la posibilidad de cuatro descartes de una carta como máximo por descarte para conseguir los objetivos.

4º Se pueden obtener varios objetivos en una sola partida, y ganará el primero que consiga los seis objetivos.

5º En caso de empate, gana quien haya conseguido más objetivos en una sola partida.



4º SENSI (Cuatro en línea):

Número de jugadores: 2 jugadores.

Tiempo aproximado: 10 minutos.

Objetivo: Ganar el máximo de "cartas maestras".

Cartas que se eliminan del juego: (7 cartas Vacías). y la (carta central).

Desarrollo del juego:

1º Se retira del mazo de cartas las "cartas maestras"

2º Coloca las 8 "cartas maestras" en dos líneas de 4 cartas en horizontal y en paralelo en la zona de juego. Una línea de 4 "Cartas maestras", de color rojo ordenadas del (1 al 4) para uno de los jugadores y la otra línea de 4 "Cartas maestras" de color negro ordenadas del (1 al 4) para el jugador contrario.

3º Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

4º Cada jugador debe enlazar sus cartas atendiendo el enlace al número de puntos y color.

5º En su primer turno cada jugador deberá enlazar primero sobre una de sus "cartas maestras".

6º A continuación, y en los restantes turnos se enlaza sobre otra de sus "cartas maestras" o sobre la última carta colocada en una de sus 4 líneas de juego, que genera las "cartas maestras" y coger una nueva carta.

7º Solo se puede colocar un naipe distinto al color que juegas, si colocas un naipe que contenga algún sector en blanco para enlazar a blancas.

8º El jugador gana su "carta maestra" mas la "carta maestra" del contrario, si en la línea de juego de su "carta maestra" ha colocado mas cartas enlazadas que el contrario en su correspondiente línea de juego. Ejemplo: en la "carta maestra UN punto negro" un jugador a colocado 3 cartas enlazadas, mientras que el contrario en su correspondiente "carta maestra UN punto rojo" a colocado 2 cartas enlazadas. El ganador de las dos "cartas maestras" sería el jugador que esta enlazando a negras por tener mas cartas enlazadas.

9º En caso de tener el mismo el número de naipes en una "carta maestra" que el contrario, gana el que tenga más puntos con las cartas que han ganado en las líneas de juego . Que es la suma de los puntos que tiene cada carta en su índice central.

10º En el caso de tener el mismo número de "cartas maestras", el ganador sería quien tuviera más puntos con las cartas que se han ganado en la líneas de juego . Que es la suma de los puntos que tiene cada carta en su índice central.

11º Se pierde automáticamente la partida si no se puede enlazar una carta de tu mano en tu turno.

5º DOBLE SET:

Número de jugadores: 2 jugadores.

Tiempo aproximado: 20 minutos.

Objetivo: Intentar ganar el máximo de "cartas maestras".

Cartas que se eliminan del juego: (7 cartas vacías) y la (carta central).

1º Se retira del mazo de cartas las "cartas maestras" y se baraja.

2º Coloca 4 cartas de las 8 "cartas maestras" en una línea horizontal en la zona de juego para jugar el primer set, mientras que las 4 "cartas maestras" que restan se guardan para el segundo set.

3º Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

4º Cada jugador debe enlazar sus cartas tendiendo en cuenta el número de puntos y color.

5º En su primer turno cada jugador, deberá enlazar primero sobre una de las "cartas Maestras".

6º A continuación, y en los restantes turnos se enlaza sobre otra de sus "cartas maestras" o sobre la última carta colocada en una de sus 4 líneas de juego, que genera las "cartas maestras" y coger una nueva carta.

7º Solo se puede colocar un naipe distinto al color que juegas, si colocas un naipe que contenga algún sector en blanco para enlazar a blancas.

8º El jugador gana la "carta maestra", si en la línea de juego de la "carta maestra" a colocado mas cartas enlazadas que el contrario en su correspondiente línea de juego. Ejemplo: en la "carta maestra UN punto negro" un jugador a colocado 3 cartas enlazadas, mientras que el contrario a colocado 2 cartas enlazadas. El ganador de la "carta maestra" sería el jugador que ha enlazado mas cartas.

9º En caso de tener el mismo número de naipes en una "carta maestra" que el contrario, gana el que tenga más puntos con las cartas que se han ganado en las líneas de juego. Que es la suma de los puntos que tiene cada carta en su índice central.

10º Gana el set quien tenga mas "cartas maestras".

11º En el caso de tener el mismo número de "cartas maestras", el ganador sería quien tuviera más puntos con las cartas que se han ganado en las líneas de juego. Que es la suma de los puntos que tiene cada carta en su índice central.

12º Se pierde automáticamente el set si no se puede enlazar una carta de tu mano en tu turno.

13º A continuación se coloca las 4 "cartas maestras" que restan, en un línea horizontal en la zona de juego para jugar el segundo set.

14º En el caso de que cada jugador gane un set. El ganador sería quien tuviera más puntos con las cartas que se han ganado en las líneas de juego en los dos set. Que es la suma de los puntos que tiene cada carta en su índice central.

15º Se pierde automáticamente el set y no se acumula puntos, si no se puede enlazar una carta de tu mano en tu turno.

6º SET (A DOBLES):

Número de jugadores: 2 parejas de jugadores

Tiempo aproximado: 10 minutos.

Objetivo: Intentar ganar el máximo de "cartas maestras".

Cartas que se eliminan del juego: (5 cartas vacías) y la (carta central).

Desarrollo del juego:

1º Se retira del mazo de cartas las "cartas maestras" y se baraja.

2º Coloca las 8 "cartas maestras" cuatro para cada dos jugadores, en una línea horizontal en la zona de juego para jugar el set.

3º La pareja en este caso, juegan de forma conjunta y se pueden ayudar entre ellos.

Ejemplo : los dos jugadores pueden colocar una carta en cualquiera de las 8 líneas de juego que genera las "carta maestras", y si uno de ellos no puede colocar naipe, podría colocar carta el compañero.

4º Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

5º Cada jugador debe enlazar sus cartas atendiendo el enlace al número de puntos y color.

6º En el primer turno de cada pareja, uno de los jugadores deberá enlazar primero sobre una de las "cartas maestras".

7º A continuación, y en los restantes turnos se enlaza sobre otra de las "cartas maestras" o sobre la última carta colocada en una de las 8 líneas de juego, que genera las "cartas maestras". y coger una nueva carta.

8º Solo se puede colocar un naipe distinto al color que juegas, si colocas un naipe que contenga algún sector en blanco para enlazar a blancas.

9º Si se coloca una "Carta Vacía", se puede enlazar y que enlacen en ella, sin tener en cuenta el número de puntos y color.

10º El jugador gana la "carta maestra", si en la línea de juego de la "carta maestra" a colocado mas cartas enlazadas que el contrario en su correspondiente línea de juego.

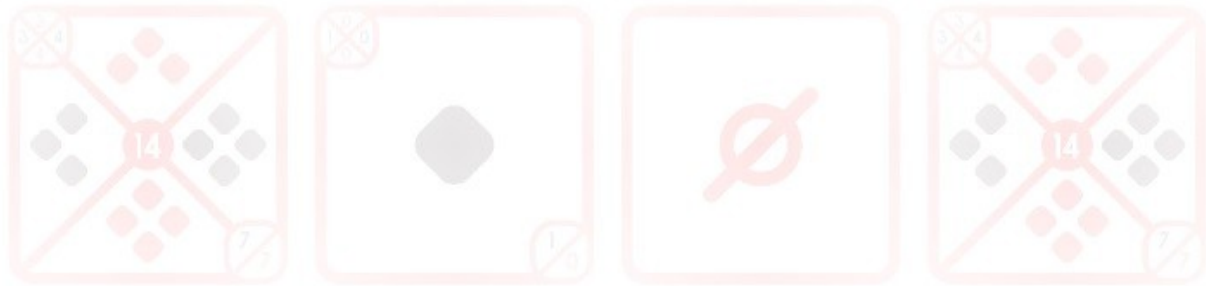
Ejemplo: en la "carta maestra UN punto negro" un jugador a colocado 3 cartas enlazadas, mientras que el contrario a colocado 2 cartas enlazadas. El ganador de la "carta maestra" sería el jugador que ha enlazado más cartas.

11º En caso de tener el mismo número de naipes en una "Carta Maestra" que el contrario, gana el que tenga más puntos con las cartas que se han ganado en las líneas de juego.

Que es la suma de los puntos que tiene cada carta en su índice central.

12º Gana el set quien tenga mas "cartas maestras".

13º Se pierde automáticamente el set, si la pareja no puede enlazar una carta en su turno.



7º GIRO:

Número de jugadores: 2 ó 4 jugadores.

Tiempo aproximado: 10 minutos.

Objetivo: Sé el primero en quedarse sin cartas.

Cartas que se eliminan del juego: 2 y 4 jugadores (5 cartas vacías) y las (cartas maestras).

Desarrollo del juego:

1º Coloca la "carta central" en el centro de la zona de juego. La carta central admite cualquier carta para enlazar.

2º Cada jugador se debe colocar enfrente de uno de los cuatro lados de la "carta central".

3º Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

4º En su primer turno, cada jugador deberá colocar un naípe en el lado de la "carta central" que corresponda al jugador de su derecha . Siempre se roba carta.

5º A continuación, cada jugador debe enlazar una carta sobre el naípe que le ha colocado el jugador de su izquierda en el lado de la "Carta Central" que le corresponde, atendiendo al número de puntos y color. Siempre se roba carta.

6º La carta anterior a la colocada en la "carta central" se gana si se ha enlazado.

7º A continuación cada jugador gira un sector o cuarto de la carta, hacia la derecha o izquierda al jugador que esta situado a su derecha y de nuevo cada jugador debe enlazar una carta sobre el lado de la "Carta Central" que le corresponde.

8º y así sucesivamente hasta que uno o varios jugadores se queden sin carta.

9º En caso de que varios jugadores se quedaran sin carta en el mismo turno, se acude al número de puntos que se han ganado a lo largo del juego. Ganaría quien tenga más puntos. Que es la suma de los puntos que tiene cada carta en su índice central.





8° SOL:

Número de jugadores: 2 a 7 jugadores.

Tiempo aproximado: 10 minutos.

Objetivo: Sé el primero en quedarse sin cartas.

Cartas que se eliminan del juego:

2,3,5 y 6 jugadores (7 cartas vacías y la carta central).

4 jugadores (5 cartas vacías y la carta central).

7 jugadores (2 cartas vacías y la carta central)

Desarrollo del juego:

1° Baraja el mazo de cartas, reparte 4 cartas a cada jugador y coloca las 8 "cartas maestras" en círculo para formar con ellas ocho líneas de juego.

2° A continuación, el jugador de turno elegirá en que "carta maestra" empezará a enlazar y el sentido de giro.

3° Los restantes jugadores continuarán enlazando cartas, primero sobre las "cartas maestras" y después sobre la última carta colocada en cualquier línea de juego siguiendo el sentido de giro, siempre teniendo en cuenta el número de puntos y color.

4° Se coloque o no naipe, se roba carta del mazo

5° Si se coloca una "Carta Vacía", se puede enlazar y que enlacen en ella, sin tener en cuenta el número de puntos y color.

6° Gana la partida quien se quede antes sin naipes.

9º RAYOS DE SOL :

Número de jugadores: 2 a 6 jugadores.

Tiempo aproximado: 10 minutos.

Objetivo: Sé el primero en quedarse sin cartas.

Cartas que se eliminan del juego:

2 jugadores (ningún naipe)

3,4 y 6 jugadores (2 cartas de juego al azar que no sean cartas vacías).

5 jugadores (3 cartas de juego al azar que no sean cartas vacías)

Desarrollo del juego:

1º La "carta central " actuá en este juego como una "carta vacía"

2º Baraja el mazo de cartas, reparte 4 cartas a cada jugador y coloca las 8 "cartas maestras" en círculo para formar con ellas ocho líneas de juego.

3º A continuación, el jugador de turno elegirá en que "carta maestra" empezará a enlazar y el sentido de giro.

4º Los restantes jugadores continuarán enlazando cartas, primero sobre las "cartas maestras" y después sobre la última carta colocada en cualquier línea de juego siguiendo el sentido de giro, siempre teniendo en cuenta el número de puntos y color.

5º Se coloque o no naipe, se roba carta del mazo

6º En este juego de cartas, la "carta vacía" se puede enlazar a cualquier naipe, para cerrar la línea de juego que significa que no se puede enlazar mas cartas en esa línea de juego.

7º Gana la partida quien se quede antes sin naipes.

10° LA VELETA:

Número de jugadores: 2 a 6 jugadores.

Tiempo aproximado: 10 minutos.

Objetivo: Sé el primero en quedarse sin cartas.

Cartas que se eliminan del juego:

2 jugadores (ningún naipe)

3,4 y 6 jugadores (2 cartas de juego al azar que no sean cartas vacías).

5 jugadores (3 cartas de juego al azar que no sean cartas vacías)

Desarrollo del juego:

1° La "carta central " actuá en este juego como una "carta vacía"

2° Baraja el mazo de cartas, reparte 4 cartas a cada jugador y coloca las 8 "cartas maestras" en círculo para formar con ellas ocho líneas de juego.

3° A continuación, el jugador de turno elegirá en que "carta maestra" empezará a enlazar y el sentido de giro.

4° Los restantes jugadores continuarán enlazando cartas, primero sobre las "cartas maestras" y después sobre la última carta colocada en cualquier línea de juego siguiendo el sentido de giro, siempre atendiendo el enlace, al número de puntos y color.

5° Se coloque o no naipe, se roba carta del mazo

6° Si en unas de las ocho líneas de juego, se coloca una carta que obliga a enlazar con un sector en blanco, el siguiente jugador que deba colocar un naipe en esa línea de juego debe enlazar una "carta vacía".

7° En este juego de cartas, la "carta vacía" se puede enlazar a cualquier naipe, para cerrar la línea de juego en la que se enlace. pero además el jugador que la coloca elige: jugar a un solo color (rojo o negro), jugar a (par o impar), o cambiar el sentido de giro (que permite volver a enlazar en todas las líneas de juego que no estén cerradas)

8° Gana la partida quien se quede antes sin naipes.

11° LA RONDA:

Número de jugadores: 2 a 8 jugadores.

Tiempo aproximado: 10 minutos.

Objetivo: Ganar el máximo de cartas y en caso de empate, quien tenga más puntos.

Cartas que se eliminan del juego: 2,3,4,5,6,7 y 8 jugadores(7 cartas vacías), La (carta central) y (2 cartas con doble sector en blanco en vertical y 2 cartas con doble sector en blanco en horizontal)

Desarrollo del juego:

1° Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

2° A continuación el jugador de turno coloca un naipe, iniciando la línea de juego, estableciendo a que color se apuesta a tener más o menos puntos, y a que color se enlaza.

3° Los restantes jugadores enlazarán al color que corresponda sobre una carta que este en cualquiera de los dos extremos de la línea de juego.

4° Si no puedes enlazar una carta, el turno pasa al siguiente jugador.

5° Si el jugador de turno empata a puntos, este ganaría y continuaría siendo el jugador de turno. En caso de empate, entre dos jugadores que no fueran de turno, ganaría quien obtuviera al color de enlace, más o menos puntos según se ha establecido al comienzo del juego.

6° El nuevo jugador de mano, volvería a elegir el color de apuesta y el color de enlace y decidiría si se juega a tener más o menos puntos.

7° En este juego, las "cartas maestras" solo sirven para enlazar, y tiene cero puntos para apostar.

8° La partida se compone de cuatro manos, y se hacen tantas partidas como jugadores.

JUEGOS MODO DOMINÓ

12º CARTAS MAESTRAS:

Número de jugadores: 2 a 4 jugadores.

Tiempo aproximado: 15 minutos.

Objetivo: Ganar el máximo de cartas Maestras.

Cartas que se eliminan del juego:

2 y 4 jugadores (5 cartas vacías)

3 jugadores (6 cartas vacías).

Desarrollo del juego:

1º Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

2º Coloca la "carta central" en la zona de juego.

3º Empieza el jugador de mano si tiene "carta maestra". En el caso de no tener "carta maestra" debe coger un naipe del mazo y pasar el turno al siguiente jugador, hasta que uno coloque una "carta maestra" en la "carta central".

4º A partir de ese momento, se debe enlazar una carta en esa línea de juego, atendiendo al número de puntos y color o abrir otra línea de juego con otra "carta maestra".

5º El jugador que gana los naipes de una línea de juego, es el jugador que coloque la cuarta carta, salvo que en la línea de juego se coloque una "carta vacía", en este caso, se volvería a contar los cuatro naipes a partir del siguiente naipe colocado a la "carta vacía".

6º El ganador será quien tenga más "cartas maestras"

7º Si existen jugadores que aún empatan en número de cartas y puntos en las "cartas maestras", se sumarían el total de puntos de todos los naipes obtenidos por cada jugador, ganando el que tenga más puntos.



13° STOP:

Número de jugadores: 2 a 7 jugadores.

Tiempo aproximado: 10 minutos.

Objetivo: Ganar el máximo de puntos.

Cartas que se eliminan del juego:

2,3,6 y 7 jugadores(3 cartas vacías).

4 jugadores (1 carta vacía).

5 jugadores no se elimina ninguna carta.

Desarrollo del juego:

1º Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

2º Coloca la "carta central" en la zona de juego.

3º Empieza el jugador de mano, que tendrá que enlazar una carta a la "carta central", que admite cualquier enlace, sin condiciones.

4º A continuación, cada jugador deberá enlazar una carta a la última colocada en cualquiera de las líneas de juego, atendiendo al número de puntos y color, o comenzar una nueva línea de juego, colocando otra carta en la "carta central" para coger una nueva carta del mazo.

5º Las "cartas vacías" se utilizan para cerrar líneas de juego y no poder enlazar más cartas en esa línea.

6º Las "cartas maestras" sirven para obtener cartas para el recuento final que también se obtienen añadiendo una cuarta carta enlazada.

7º La partida se termina en el momento en que las cuatro líneas de juego en torno a la carta central estén cerradas o ya no se puedan colocar más naipes, procediéndose al recuento de puntos.

14° LINKS:

Número de jugadores: 2 a 8 jugadores.

Tiempo aproximado: 15 minutos.

Objetivo: Ganar el máximo de cartas, restando las cartas que no se han colocado en el juego.

Cartas que se eliminan del juego:

2,3,6 y 7 jugadores (3 cartas vacías).

4,5 y 8 jugadores (5 cartas vacías).

Desarrollo del juego:

1° Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

2° Coloca la "carta central" en la zona de juego.

3° Empieza el jugador de mano, que tendrá que enlazar una carta a la "carta central", que admite cualquier enlace, sin tener en cuenta el número de puntos y color.

4° A continuación, cada jugador deberá enlazar una carta a la última carta colocada en cualquiera de las líneas de juego, atendiendo al número de puntos y color, o comenzar una nueva línea de juego colocando otra carta en la "carta central" para coherencia se coloque o no carta, una nueva carta del mazo.

5° Las "cartas vacías" Se utilizan para reiniciar las líneas de juego, en términos de recuento de naipes se volverían a contar los naipes a partir del siguiente naipe colocado a la "carta vacía", además de que se puede enlazar y que enlacen en ella, sin tener en cuenta el número de puntos y color.

6° Las "cartas maestras" sirven para obtener cartas, con un número de enlaces previos de naipes. con la excepción de la "carta maestra UNO", que solo por colocarla ganas los naipes anteriores, aún sin carta previa. Mientras que si colocas una "carta maestra DOS", se ganan los naipes anteriores en una línea de juego si al menos existe previo un naipe. Si colocas una "carta maestra TRES", se ganan los naipes anteriores en una línea de juego si al menos existe previos dos naipes y por último si colocas una "carta maestra CUATRO", se ganan los naipes anteriores en una línea de juego si al menos existen tres naipes.

7° Se ganan también naipes añadiendo una quinta carta enlazada en una línea de juego.

8° En el momento que ya no se puedan colocar más cartas, la partida habrá finalizado, procediéndose al recuento de cartas.

15° LINKS-CORTO:

Número de jugadores: 2 a 8 jugadores.

Tiempo aproximado: 10 minutos.

Objetivo: Ganar el máximo de cartas, restando las cartas que no se han colocado en el juego.

Cartas que se eliminan del juego:

2,3,6 y 7 jugadores (3 cartas vacías).

4,5 y 8 jugadores (5 cartas vacías).

Desarrollo del juego:

1° Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

2° Coloca la "carta central" en la zona de juego.

3° Empieza el jugador de mano, que tendrá que enlazar una carta a la "carta central", que admite cualquier enlace, sin tener en cuenta el número de puntos y color.

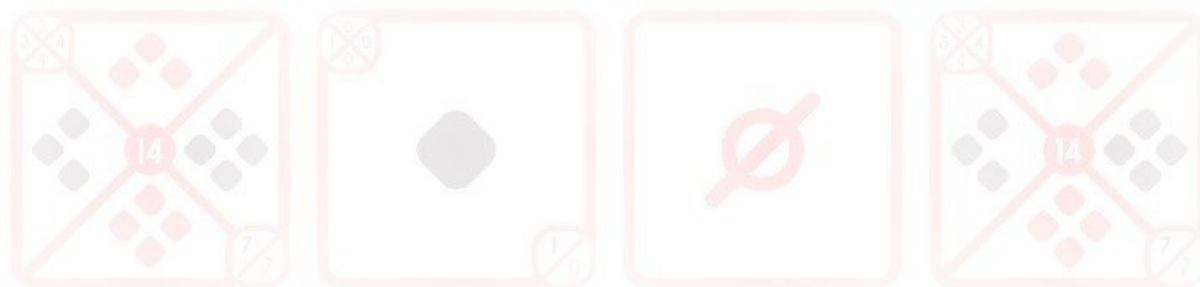
4° A continuación, cada jugador deberá enlazar una carta a la última carta colocada en cualquiera de las líneas de juego, atendiendo al número de puntos y color, o comenzar una nueva línea de juego colocando otra carta en la "carta central" para coger siempre se coloque o no carta, una nueva carta del mazo.

5° Las "cartas vacías" Se utilizan para reiniciar las líneas de juego, en términos de recuento de naipes se volverán a contar los naipes a partir del siguiente naipe colocado a la "carta vacía", además de que se puede enlazar y que enlacen en ella, sin tener en cuenta el número de puntos y color.

6° Las "cartas maestras" sirven para obtener cartas, sin un número mínimo de cartas colocadas en una línea de juego.

7° Se ganan también naipes añadiendo una cuarta carta enlazada en una línea de juego.

8° En el momento que ya no se puedan colocar más cartas, la partida habrá finalizado, procediéndose al recuento de cartas.



16° EL SOLITARIO (Versión original):

Número de jugadores: 1 jugador.

Tiempo aproximado: 15 minutos.

Objetivo: Quedarse sin cartas de mano y sin naipes que robar.

Cartas que se eliminan del juego: 3 cartas vacías.

Desarrollo del juego:

1° Baraja el mazo de cartas y quedate con 4 cartas.

2° Coloca la "carta central" en la zona de juego.

3° Empieza el jugador de mano, que tendrá que enlazar una carta a la "carta central", que admite cualquier enlace, sin tener en cuenta el índice superior izquierdo del naipe.

4° A continuación se deberá enlazar una carta a la última carta colocada sin poder girar la carta en cualquiera de las líneas de juego, atendiendo al índice superior izquierdo del naipe o comenzar una nueva línea de juego, colocando otra carta en la "carta central" para coger una nueva carta del mazo.

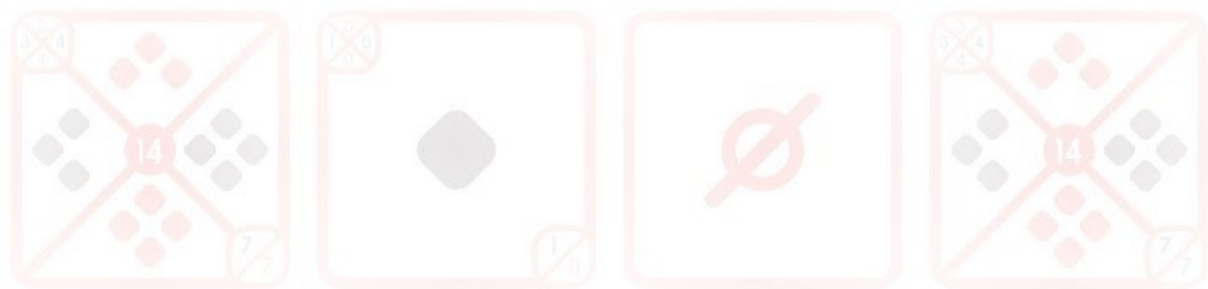
5° Si no puedes colocar un naipe la partida se perderá.

6° Las "cartas vacías" Se utilizan para reiniciar las líneas de juego, en términos de recuento de naipes se volverían a contar los naipes a partir del siguiente naipe colocado a la "carta vacía", además de que se puede enlazar y que enlacen en ella, sin tener en cuenta el índice superior izquierdo del naipe.

7° Las "cartas maestras" y el resto de cartas. son cartas que sirven para formar las líneas de juego y obtener las cartas cuando se coloque una cuarta carta enlazada; así sucesivamente hasta quedarte sin naipes en tu mano. Así Cumplirías hacer un "solitario".

8° La otra posibilidad es un "solitario completo" que es quedarte sin naipes en tu mano y solo tener en la zona de juego la "carta central" de juego.





17° EL SOLITARIO (Nueva versión):

Número de jugadores: 1 jugador.

Tiempo aproximado: 15 minutos.

Objetivo: Quedarse sin cartas de mano y sin naipes que robar.

Cartas que se eliminan del juego: 3 cartas vacías.

Desarrollo del juego:

1° Baraja el mazo de cartas y quédate con 4 cartas.

2° Coloca la "carta central" en la zona de juego.

3° Empieza el jugador de mano, que tendrá que enlazar una carta a la "carta central", que admite cualquier enlace, sin tener en cuenta el número de puntos y color.

4° A continuación se deberá enlazar una carta a la última carta colocada sin poder girar la carta en cualquiera de las líneas de juego, atendiendo al número de puntos y color o comenzar una nueva línea de juego, colocando otra carta en el "carta central" para coger una nueva carta del mazo.

5° Si no puedes colocar un naipe la partida se perderá.

6° Las "cartas vacías" se utilizan para reiniciar las líneas de juego, en términos de recuento de naipes se volverán a contar los naipes a partir del siguiente naipe colocado a la "carta vacía", además de que se puede enlazar y que enlacen en ella, sin tener en cuenta el número de puntos y color.

7° Las "cartas maestras" y el resto de cartas. son cartas que sirven para formar las líneas de juego y obtener cartas una vez puesta la cuarta carta enlazada; así sucesivamente hasta quedarte sin naipes en tu mano. Así Cumplirías hacer un "solitario".

8° La otra posibilidad es un "solitario completo" que es quedarte sin naipes en tu mano y solo tener en la zona de juego la "carta central" de juego.



18º COLOR CONTRA COLOR:

Número de jugadores: 2, 4, 6 y 8 jugadores.

Tiempo aproximado: 15 minutos.

Objetivo: Ganar el máximo de puntos del color contrario al que juegas restando los puntos del color al que juegas, que no se hayan podido colocar en el juego.

Cartas que se eliminan del juego:

2 y 6 jugadores (3 cartas vacías).

4 y 8 jugadores (5 cartas vacías).

Desarrollo del juego:

1º Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

2º Coloca la "carta central" en la zona de juego.

3º Empieza el jugador de mano, que tendrá que enlazar una carta al color que juega en la "carta central", que admite cualquier enlace, sin tener en cuenta el número de puntos y color.

4º En su turno cada jugador deberá enlazar una carta al color que juega sobre el último naipe colocado en cualquiera de las líneas de juego, atendiendo al número de puntos y color, o comenzar una nueva línea de juego colocando otra carta en la "carta central" y coger un nuevo naipe, coloque o no carta.

5º Los jugadores estarán enfrentados, jugando unos a un color y otros al color contrario.

6º Solo se puede colocar un naipe distinto al color que juegas, si colocas una "carta maestra" o un naipe que contenga algún sector de la carta en blanco para enlazar a blancas.

7º Las "cartas vacías" Se utilizan para reiniciar las líneas de juego, en términos de recuento de naipes se volverían a contar los naipes a partir del siguiente naipe colocado a la "carta vacía", además de que se puede enlazar y que enlacen en ella, sin tener en cuenta el número de puntos y color.

8º Las "cartas maestras" sirven para obtener cartas, sin un número mínimo de cartas colocadas en una línea de juego.

9º Se ganan también naipes añadiendo una cuarta carta enlazada en una línea de juego.

10º En el momento que ya no se puedan colocar más cartas, la partida habrá finalizado, procediéndose al recuento de puntos.

19º EL OBJETIVO :

Número de jugadores: 2 a 8 jugadores.

Tiempo aproximado: 15 minutos.

Objetivo: Ganar el máximo de cartas que contenga el número de puntos y color de la "Carta Maestra" .

Cartas que se eliminan del juego:

2,3,6 y 7 jugadores (3 cartas vacías).

4,5 y 8 jugadores (5 cartas vacías).

Desarrollo del juego:

1º Antes de empezar el juego se separan las "cartas maestras", se barajan y se le da una "carta maestra" a cada jugador boca abajo.

2º Sin que los demás jugadores sepan que carta es, se devuelven al mazo las "cartas maestras".

3º Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

4º Coloca la "carta central" en la zona de juego.

5º Empieza el jugador de mano, que tendrá que enlazar una carta a la "carta central", que admite cualquier enlace, sin tener en cuenta el número de puntos y color.

6º A continuación se deberá enlazar una carta a la última carta colocada en cualquiera de las líneas de juego, atendiendo al número de puntos y color o comenzar una nueva línea de juego, colocando otra carta en la "carta central" para coger una nueva carta del mazo.

7º Mientras que las "cartas vacías" se utilizan para reiniciar las líneas de juego, en términos de recuento de naipes se volverían a contar los naipes a partir del siguiente naipe colocado a la "carta vacía", además de que se puede enlazar y que enlacen en ella, sin tener en cuenta el número de puntos y color.

8º Las "cartas maestras" sirven para obtener cartas sin número mínimo de cartas colocadas en una línea de juego.

9º Se ganan también naipes, añadiendo una cuarta carta enlazada en una línea de juego.

10º En el momento que ya no se puedan colocar más cartas, la partida habrá finalizado, procediéndose al recuento de cartas que contenga el número y color de la "carta maestra" objeto.

20° CARTA Y DADO:

Número de jugadores: 2 a 7 jugadores.

Tiempo aproximado: 15 minutos.

Objetivo: Ganar el máximo de puntos.

Cartas que se eliminan del juego:

2 jugadores (7 cartas vacías).

3 jugadores (6 cartas vacías).

6 y 7 jugadores(3 cartas vacías).

4 y 5 jugadores (5 carta vacías).

Desarrollo del juego:

1° Baraja el mazo de cartas, reparte 4 cartas a cada jugador y coloca la "carta central" en la zona de juego.

2° El jugador de turno comenzará la partida colocando un naipe en la "Carta Central", después deberá tirar un dado que si coincide su puntuación con el número de cartas colocadas, las ganará. Ejemplo: al ser el primer jugador debería sacar un punto en el dado para ganar la carta colocada.

3° A partir de ese momento, cada jugador deberá enlazar una carta a la "Carta Central" o enlazar una carta a la última colocada en cualquiera de las líneas de juego, atendiendo al número de puntos y color, y después, tirar el dado.

4° Si no se puede enlazar carta, el turno pasaría al siguiente jugador.

5° Las "cartas vacías" se utilizan para reiniciar las líneas de juego, en términos de recuento de naipes, para comparar con la puntuación del dado y se puede enlazar y que enlacen en ella, sin tener en cuenta el número de puntos y color. Ejemplo: Si inicias una línea de juego en la "carta central" con dos cartas enlazadas y colocas una "carta vacía" y enlazas 3 cartas mas, tendrías que sacar 3 puntos en el dado para ganar las cartas hasta la "carta central".

6° Las "cartas maestras" en este juego se comportan como una carta más.

7° Las líneas de juego que nacen de la "carta central" admiten solo seis cartas por línea, porque el dado como máximo, puede dar seis puntos.

8° Gana la partida quien consiga más puntos. Que es la suma de los puntos que tiene cada carta en su índice central.

9° En el momento que ya no se puedan colocar más cartas, la partida habrá finalizado, procediéndose al recuento de puntos.

JUEGOS MODO PUZLE

21° CUATRO :

Número de jugadores: 2 a 8 jugadores.

Tiempo aproximado: 10 minutos.

Objetivo: Hacer un puzle de 2 filas por 2 columnas, teniendo en cuenta el número de puntos y color.

Cartas que se eliminan del juego: No se elimina ningún naipe.

Desarrollo del juego:

1° Baraja el mazo de 46 cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

2° El jugador de mano deberá decidir si se juega a tener mas puntos o menos puntos en el puzle. Esos puntos solo se aplica en caso de empate.

3° Los jugadores tendrán que hacer un puzle de 2 filas por 2 columnas enlazando las cartas teniendo en cuenta el número de puntos y color.

4° Cada jugador tiene la posibilidad de hacer cuatro descartes de un solo naipe como máximo para hacer su puzle.

5° La "Carta Vacía" se puede enlazar y que enlacen en ella, sin tener en cuenta el número de puntos y color.

6° Las combinaciones ganadoras de mayor a menor son:

La combinación de cartas de 2 por 2 sin "cartas vacías" es superior a la combinación de cartas de 2 por 2 con una "carta vacía".

La combinación de cartas 2 por 2 con una "carta vacía" es superior a la combinación de cartas de 2 por 2 con dos "cartas vacías" y así sucesivamente.

22º PUZZLE DE PUNTOS:

Número de jugadores: 3 jugadores.

Tiempo aproximado: 5 minutos.

Objetivo: Sé el primer jugador en hacer un puzzle de 3 filas por 3 columnas teniendo en cuenta solo los puntos, sin tener en cuenta el color.

Cartas que se eliminan del juego: la (carta central), las 8 (cartas maestras) y las 7 (cartas vacías).

Desarrollo del juego:

1º Baraja el mazo de 30 cartas y reparte 9 cartas a cada jugador.

2º Las 3 cartas que sobran se utilizarán como cartas auxiliares y estarán boca arriba en la zona de juego para usarlas.

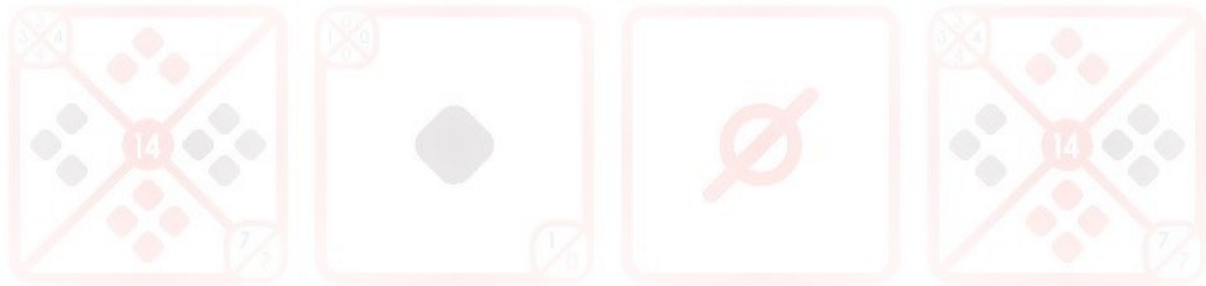
3º Cada jugador colocará sus cartas boca abajo dibujando un cuadrado de 3 filas por 3 columnas.

4º A la vez los 3 jugadores ponen las 9 cartas boca arriba de cara y empiezan a hacer un puzzle de 3 filas por 3 columnas enlazando las cartas teniendo en cuenta el número de puntos.

5º Cada carta se podrá girar con respecto a sus cuatro lados y cambiar de posición en el puzzle las veces que sean necesarias para enlazarlas entre sí.

6º Todos los jugadores pueden sustituir sus cartas una a una y sin turnos por las cartas auxiliares.

7º Solo en el caso de no poder utilizar las cartas auxiliares se permite terminar el puzzle cogiendo una carta a cada jugador o dos cartas a un



23° PUZZLE DE COLOR:

Número de jugadores: 2 jugadores.

Tiempo aproximado: 10 minutos.

Objetivo: Sé el primer jugador en hacer un puzle de 3 filas por 3 columnas teniendo en cuenta el número de puntos y color.

Cartas que se eliminan del juego: la (carta central), las 8 (cartas maestras) y las 7 (cartas Vacías).

Desarrollo del juego:

1° Baraja el mazo de 30 cartas y reparte 9 Cartas a cada jugador.

2° Las 12 cartas que sobran se utilizarán como cartas auxiliares y estarán boca arriba en la zona de juego para usarlas.

3° Cada jugador colocará sus cartas boca abajo dibujando un cuadrado de 3 filas por 3 columnas.

4° A la vez los 2 jugadores ponen las 9 cartas boca arriba de cara y empiezan a hacer un puzle de 3 filas por 3 columnas enlazando entre sí las cartas, teniendo en cuenta el número de puntos y color.

5° Cada carta se podrá girar con respecto a sus cuatro lados y cambiar de posición en el puzle las veces que sean necesarias para enlazarlas entre sí.

6° Todos los jugadores pueden sustituir sus cartas una a una y sin turnos por las cartas auxiliares.

7° Solo en el caso de no poder utilizar las cartas auxiliares se permite terminar el puzle robando una carta al jugador contrario, para ganar el juego. En este caso se dejaría de jugar y se comprobaría el puzle.

8° Si el puzle no es correcto, el jugador pierde el juego.



24º PUZZLE 25:

Número de jugadores: 1 jugador.

Tiempo aproximado: Depende del jugador.

Objetivo: Hacer un puzle de 5 filas por 5 columnas, teniendo en cuenta el número de puntos y color.

Cartas que se eliminan del juego: la (carta central), las 8 (cartas maestras) y las 7 (cartas vacías).

Desarrollo del juego:

1º Baraja el mazo de 30 cartas y coje 25 Cartas.

2º Las 5 cartas que sobran se utilizarán como cartas auxiliares y estarán boca arriba en la zona de juego para usarlas.

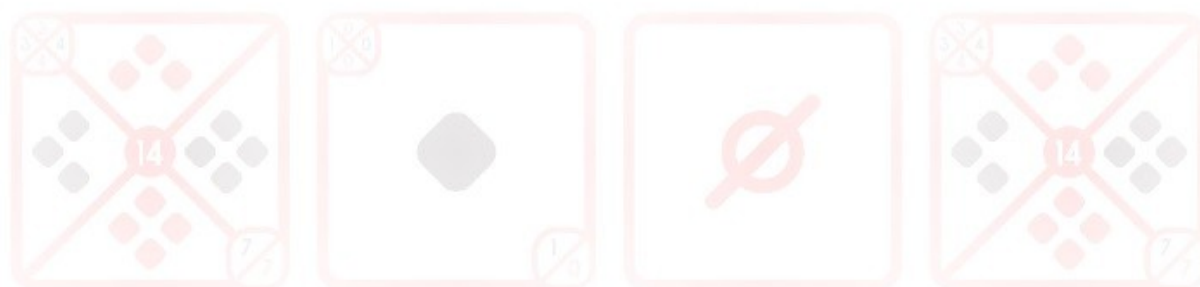
3º El jugador colocará sus cartas boca abajo dibujando un cuadrado de 5 filas por 5 columnas.

4º El jugador ponen las 25 cartas boca arriba y empiezan a hacer un puzle de 5 filas por 5 columnas enlazando entre sí las cartas, teniendo en cuenta el número de puntos y color.

5º Cada carta se podrá girar con respecto a sus cuatro lados y cambiar de posición en el puzle las veces que sean necesarias para enlazarlas entre sí.

6º El jugador puede utilizar las 5 cartas auxiliares y sustituir una a una por sus cartas.

7º El juego terminará cuando el puzle de 5 filas por 5 columnas sea correcto.



25° NIVELES:

Número de jugadores: 2 a 8 jugadores.

Tiempo aproximado: 15 minutos.

Objetivo: Tener más puntos que los demás con los puzzles que se ganan.

Cartas que se eliminan del juego:

2 jugadores (7 cartas vacías) y la (carta central),

3 jugadores (6 cartas vacías) y la (carta Central),

4, 5 y 8 jugadores (5 cartas vacías) y la (carta central)

6 y 7 jugadores (3 cartas vacías) y la (carta central).

Desarrollo del juego:

1º Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

2º El jugador de mano coloca un naipe en la zona de juego y roba un nuevo naipe.

3º Los restantes jugadores deberán enlazar una carta a la carta colocada teniendo en cuenta el número de puntos y color.

4º Si no puedes colocar un naipe el turno pasa al siguiente jugador.

5º Solo se ganan las cartas colocadas en el puzzle sobre la zona de juego, cuando sobre una carta se coloca un naipe que coincida en puntos con el índice central de la carta que se queda abajo.

6º Una vez que se ganan esas cartas, la última carta colocada, sirve de base para el siguiente puzzle y así sucesivamente.

7º Si a un jugador no sube de nivel por error para reiniciar otro puzzle; el juego se continúa hasta que otro lo haga.



26° CARTA CENTRAL:

Número de jugadores: 2 jugadores.

Tiempo aproximado: 10 minutos.

Objetivo: Gana quien consigue el máximo de "cartas maestras", en caso de empate quien tenga más puntos entre las "cartas maestras" y si persiste el empate, a cada jugador se le reparte 4 cartas, que tendrán que enlazar de una sola vez desde la "carta central" ganando quien enlace más cartas. Si aún así, siguen empatados, gana quien tenga más puntos entre las cuatro cartas enlazadas.

Cartas que se eliminan del juego: 2 jugadores(7 cartas vacías).

Desarrollo del juego:

1° Colocar la "carta central" en el centro de la "Banderola Squadratik" y las "cartas maestras" de puntos negros del (1 al 4) de izquierda a derecha, y las "cartas maestras" de puntos rojos del (1 al 4) de derecha a izquierda, estando la "carta maestra" de cuatro puntos negros a la derecha y la "carta maestra" de cuatro puntos rojos a la izquierda de la banderola.

2° Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

3° A continuación el jugador de turno enlaza una carta en una "carta maestra" en una casilla que contenga una flecha ó en cualquier casilla que contenga dos flechas. Si es sobre una flecha, abre un camino o línea de juego desde la "carta maestra" y si es sobre dos flechas solo une dos "cartas maestras".

4° En su turno, el jugador contrario, tiene tres opciones para enlazar una carta atendiendo al número de puntos y color. 1° opción: enlazar en otra "carta maestra" colocando una carta sobre otra casilla con una flecha. 2° opción: colocar una carta en una casilla con dos flechas blancas y 3° opción: enlazar sobre la última carta colocada en cualquier línea de juego.

5° Así sucesivamente se juega, pero teniendo en cuenta que nunca dos líneas de juego deben estar juntas en paralelo y que no se pueden utilizar más de cuatro líneas de juego.

6° Si se enlaza una carta, se roba un nuevo naipe y si no se puede colocar una carta, el turno pasa al jugador contrario.

7° Para ganar las "cartas maestras", se deben colocar las cartas sobre una de las cuatro flechas blancas que delimitan los cuatros lados de la "carta central" colocada en el centro de la "Banderola Squadratik" y enlazar.

8° La "carta central" permite el enlace de cualquier carta.

9° Cuando un jugador gana una "carta maestra" se queda con ella y las restantes cartas hasta la "carta central" vuelven al "mazo de robo".

10° El juego termina cuando no se pueda colocar más cartas o no cuando no haya "cartas maestras".

27° QUADRAO:

Número de jugadores: 2 ó 4 jugadores.

Tiempo aproximado: 20 minutos.

Objetivo: Gana quien consigue el máximo de "cartas maestras", en caso de empate quien tenga más puntos entre las "cartas maestras" y si persiste el empate, a cada jugador se le reparte 4 cartas, que tendrán que enlazar de una sola vez desde la "carta central" ganando quien enlace más cartas. Si aún así, siguen empatados, gana quien tenga más puntos entre las cuatro cartas enlazadas.

Cartas que se eliminan del juego: 2 y 4 jugadores(5 Cartas Vacías).

Desarrollo del juego:

1° Colocar la "carta central" en el centro de la "Banderola Squadratik" y las "cartas maestras" de puntos negros del (1 al 4) de izquierda a derecha, y las "cartas maestras" de puntos rojos del (1 al 4) de derecha a izquierda, estando la "carta maestra" de cuatro puntos negros a la derecha y la "carta maestra" de cuatro puntos rojos a la izquierda de la banderola.

2° Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador.

3° Empieza el jugador de turno que coloca una carta en uno de los cuatro lados de la "carta central".

4° A continuación cada jugador en su turno deberá enlazar una carta uno de los lados de la "carta central" o sobre la última carta colocada en cualquier línea de juego, atendiendo al número de puntos y color y robar una nueva carta.

5° Dos líneas de juego nunca pueden estar juntas y en paralelo

6° Si no se puede colocar una carta, el turno pasa al siguiente jugador.

7° Para ganar las cartas maestras, se deben colocar las cartas sobre la flechas blancas que están junto a las "cartas maestras" y enlazar.

8° Cuando un jugador gana una "carta maestra" se queda con ella y las restantes cartas hasta la "carta central" vuelven al "mazo de robo".

9° Se eliminan del juego las cartas que formen una línea de juego que acabe de forma errónea ; como terminar en una casilla sin "carta maestra" o terminar sin poder enlazar con la "carta maestra", ya que todos los jugadores están obligados a enlazar si hay posibilidad.

10° La "carta vacía" puede enlazar y que enlacen en ella, sin tener en cuenta el número de puntos y color, pero nunca se podrá enlazar en una "carta maestra" para ganarla.

11° El juego termina el momento que ya no se puedan colocar más cartas o no haya "cartas maestras".

Sobre nosotros.

Somos una nueva editorial de juegos de mesa fundada en junio del 2016 que solo desea llegar a todos los hogares para hacer de los juegos de mesa un concepto reinventado para las relaciones entre las distintas generaciones.

Para ello hemos diseñado de forma muy simple e intuitiva un primer juego de cartas de calidad, arropado en su fabricación por CARTAMUNDI en Europa.

Pero tenemos en nuestro cajón muchos más juegos en fase de prototipo que irán viendo la luz con vuestra ayuda.

Como dijo Platón " Se conoce más a una persona en una hora de juego que en un año de conversación"

¿Por que Elegirnos?

Porque ofrecemos una nueva baraja de cartas original y diferente, que esta diseñada para que todo el mundo intuya que es un juego fácil de jugar. Solo es unir las cartas que tenga el mismo número de puntos y el mismo color.

Los juegos que están creados tienen el "sabor" de los juegos clásicos, con todas las bondades de este tipo de juegos: fáciles, rápidos, para distinto número de jugadores y con pique.

Por ahora ofrecemos 25 juegos que lo largo del tiempo irán aumentando.

Solo la baraja de cartas Squadratik, te ofrece juegos a modo Naipes, a modo dominó y a modo puzle, además de convertirlo con la "Banderola Squadratik" en un juego de tablero.

JUEGOS DE CARTAS SQUADRATIK

Dirección: Isla Gomera,25 Córdoba.(14011)

Email: info@squadratik.com

Wassap: (34) 659 00 33 46

