

PARES



6+

15m

2-8

Autores: James Ernest y Paul Peterson
Arte y diseño: Dossom Studio

¡BIENVENIDO!

"Pares" es un sencillo juego de cartas donde tentarás a tu suerte. El juego está formado por una baraja piramidal numerada del 1 al 10: 1 carta de valor 1, 2 cartas de valor 2, 3 cartas de valor 3, y así sucesivamente. Puedes jugar muchos juegos diferentes con la baraja de "Pares", pero comencemos con las reglas básicas.

Una partida de "Pares" no tiene ganador, sólo un perdedor. En cada ronda, los jugadores se turnarán para robar cartas, hasta que una persona decida retirarse o consiga una pareja. Cualquiera de estas opciones da puntos, y los puntos son malos. **El primer jugador con cierta cantidad de puntos pierde.**



TABLA DE PUNTUACIÓN

JUGADORES	2	3	4	5	6+
PUNTUACIÓN PARA PERDER	31	21	16	13	11

Penalizaciones: Si os apetece, podéis elegir una penalización para el perdedor. El perdedor puede contar una chiste, invitar a una ronda de bebidas, imitar a alguien, o lo que consideréis apropiado en vuestro grupo. Simplemente estad todos de acuerdo con la penalización antes de jugar.

¿Quién reparte las Cartas? Un jugador puede repartir las cartas durante toda la partida o se puede ir rotando. No importa quién reparta las cartas ya que el jugador inicial siempre está determinado por la carta más baja.

JUGANDO AL JUEGO

Empezar: Baraja el mazo y **quema (descarta) cinco cartas**, boca abajo, en el centro de la mesa. Esta es la pila de descarte. Cada vez que barajes, volverás a descartar cinco cartas. (Esto hace que sea más difícil contar las cartas). Para comenzar cada ronda, **reparte una carta boca arriba a cada jugador**. El jugador con la carta más baja irá primero.

Empate por la carta más baja: Si hay un empate por la carta más baja al comienzo de la ronda, **reparte una carta extra a los jugadores empatados**, y usad esas cartas para romper el empate (puede que se repita el empate y se necesite seguir repartiendo.)

Si un jugador roba una pareja en este paso, descarta la carta emparejada y reparte otra carta. No puedes perder robando una pareja en el reparto.

Turno: En tu turno, tienes dos opciones: **Puedes golpear (robar una carta) o retirarte.**

Si al robar formas una pareja, o si has decidido retirarte, la ronda termina y puntúas. Si no, el juego continúa hacia la izquierda.

Emparejar: Cuando golpeas (robar una carta), lo ideal es no formar una pareja (dos cartas del mismo número). **Si formas una pareja, anotas el valor de la carta emparejada en puntos.** Por ejemplo, si coges una pareja de 8, obtienes 8 puntos. Coloca una de esas dos cartas a tu lado boca arriba, para marcar tu puntuación.

Retirarse: Puedes rendirte en lugar de robar una carta, esto es retirarse. Puedes retirarte en lugar de robar una carta. **Cuando te retiras, toma la carta más baja en juego y la colocas a tu lado como puntuación.** Elige la carta más baja del montón de cartas de todos los jugadores, no sólo del tuyo. A veces es mejor retirarse que golpear (robar una carta) esto depende de las probabilidades de robar una pareja.

Terminar la ronda: Tan pronto como un jugador roba una pareja o se retira, la ronda termina. Descartad todas las cartas en juego, ponedlas en el medio de la mesa boca abajo, y ya podéis empezar otra ronda. Los jugadores mantienen sus cartas de puntuación a su lado, boca arriba. Estas cartas no se devolverán al mazo hasta que termina la partida.

Barajar el mazo: Cuando el mazo se agota, baraja los descartes. Parad el juego, barajad las cartas y ya podéis reanudar el juego. **Recordad que debéis quemar (descartar) cinco cartas antes de reanudar el reparto.**

Usando la carta de corte: El juego viene con una carta en blanco, una "carta de corte". Mantén esta carta en la parte inferior del mazo, de esta forma se evita que los jugadores vean la carta inferior. Cuando llegas al final del mazo, usa la carta de corte para marcar dónde se interrumpió el juego. **Coloca la carta de corte al final del mazo después de barajar.**

Perder la partida: En "*Pares*" no hay ganador, solo un perdedor. El juego termina cuando un jugador alcanza cierta puntuación (ver la tabla de puntuaciones a la izquierda). Por ejemplo, en un juego para 4 jugadores, el perdedor es el primer jugador en llegar a 16 puntos.

¡Sigue jugando! "*Pares*" tiene una gran cantidad de modos de juego, visita nuestra página para descargarlos: edicionesprimigenio.com/pares

Variación: Parejas continuas

Parejas Continuas es muy similar al juego básico, excepto que **cuando un jugador roba una pareja o se retira, sólo se descartan las cartas de ese jugador.** Todos los demás mantienen sus cartas. Este modo de juego es, básicamente, una ronda larga en lugar de varias cortas. Además el modo Parejas Continuas tiene un par de reglas adicionales:

- 1: **Cuando te retiras, puedes robar cualquier carta en juego.**
- 2: **Cuando no tienes cartas, siempre golpeas** (robar una carta).

Este modo suele gusta a los jugadores experimentados. ¡Pruébalo!

EJEMPLO DE PARTIDA

Aquí hay un ejemplo que muestra cómo jugar una ronda de pares paso a paso. Estamos ante una partida con 5 jugadores: **Angie, Bob, Carlos, Delia y Echo**. En los diagramas, son los jugadores **A, B, C, D y E**.

Como tenemos cinco jugadores, la puntuación límite es de 13 puntos. (Consulta la tabla en la página 1). Eso significa que el primer jugador que obtenga 13 puntos perderá.

Angie reparte. Los jugadores se sientan en orden alfabético alrededor de la mesa, tal como se muestra a continuación. Angie baraja el mazo, pone la carta de corte en la parte inferior y quema (descarta) cinco cartas en el centro de la mesa, comenzando así el montón de descarte. Luego reparte una carta a cada jugador, boca arriba, por lo que la mesa queda como en la imagen de la izquierda.



Como tiene la carta más baja, un 6, **Delia jugará primero**. Sus opciones son retirarse por 6 puntos, o golpear (roba una carta), y arriesgarse a obtener 6 puntos. Obviamente golpea (roba una carta). **La nueva carta de Delia es un 8**, por lo que ha evitado el emparejamiento. ¡Hurra!

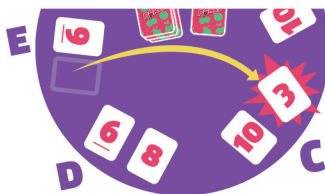


Turno de Echo: Después de Delia, el turno continúa hacia la izquierda. Echo puede golpear (robar una carta) teniendo en cuenta que **tiene un 9**, o puede retirarse por 6 puntos. **Retirarse por 6** parece una mala opción y golpear (robar una carta) teniendo en cuenta el 9 no es tan arriesgado. (Sólo quedan ocho cartas con el 9 en la baraja.) Echo golpea (roba una carta), y **roba un 3**.

Turno de Angie: Angie es la siguiente. Ahora podría **retirarse por 3 puntos**, ya que Echo tiene un 3, pero decide golpear (robar una carta). **Angie roba un 9**.



Turno de Bob: Bob tiene un 10. También podría retirarse por 3 puntos, pero decide golpear (robar una carta). **Roba un 5**.



Turno de Carlos: Carlos es un jugador más conservador que Bob. En lugar de arriesgarse a emparejar su 10 **decide retirarse y quedarse con el 3**. Se descartan todas las cartas boca abajo en el centro de la mesa, pero **Carlos mantiene la carta con el 3 de Echo a su lado boca arriba**. (Si Carlos hubiera decidido golpear y le saliera un 10, obtendría 10 puntos en lugar de 3.)

Siguiente ronda: Angie no baraja el mazo porque aún contiene cartas. **Seguirá repartiendo hasta que el mazo se acabe**, o hasta que alguien pierda el juego.

Barajar: Cuando llega el momento de barajar, **Angie baraja sólo los descartes** (no las cartas en juego, ni las cartas que se han guardado para anotar puntuaciones). Después de barajar quema (descarta) cinco cartas, luego reanuda el reparto en donde se detuvo.

Final de la partida: El juego continúa hasta que un jugador anota 13 puntos. Esa es la puntuación para perder con cinco jugadores.

Desempate por la carta más baja

En esta ronda de ejemplo, hay un empate por la carta más baja. Angie reparte más cartas para romper el empate, una para cada jugador con la carta más baja: Bob irá primero, con 4-8, que es menor que 4-9. (Si Angie reparte una pareja al romper un empate, descarta la carta emparejada y reparte otra carta).

	A	B	C	D	E
PRIMERA CARTA	10	4	4	10	7
DESEMPATE		8	9		

Algunas sugerencias para repartir

Para hacer el juego más dinámico podéis ir cantando las cartas y estar todos atentos de que los jugadores no cometan errores. Como se ha comentado anteriormente, no importa si un mismo jugador se ocupa de repartir durante todo el juego, o si el reparto pasa alrededor de la mesa. El primer jugador siempre está determinado por la carta baja, sin importar dónde se haya sentado el repartidor. Asegúrate de repartir las cartas en el mismo orden comenzando siempre por el mismo jugador.

Para usar la carta de corte, colócala sobre la mesa después de barajar. Luego coloca el mazo encima de la carta de corte y levanta el mazo. La carta inferior debe estar oculta después de este proceso.

Créditos

"Pares" ha sido diseñado por James Ernest y Paul Peterson, con la ayuda de Joshua Howard y Joe Kisenwether. Los probadores del juego han sido Adam Sheridan, Anna Blake, Bob De Dea, Boyan Radakovich, Carol Monahan, Cathy Saxton, Daniel Solis, Debbie Mischo, Don Fiinspach, Hal Mangold, Jeremy Holcomb, John Mischo, Jonathan Fingold, Kenneth Hite, Mike Selinker, Nathan Clarenburg, Nora Miller, Owen Jungemann, Rick Fish, Shawn Carnes, Tom Saxton, y muchos otros. Editado por Carol Monahan, Cathy Saxton, Christopher Dare, y Mike Selinker. El juego ha sido posible gracias a Kickstarter

Pares son © y ™ 2014 James Ernest y Hip Pocket Games, Seattle WA: www.hippocketgames.com.

Para obtener más reglas y variantes visita nuestra web:
www.edicionesprimigenio.com/pares

