TOCK 21

Primera Edición | Reglas del juego

2-10 jugadores | 6+ años | 30-45 minutos

tock21.com/anleitung?lang=es

Objetivo y contenido

Sé la primera persona en quedarte sin cartas propias. El centro tiene prioridad durante toda la partida.

• 120 cartas numéricas: seis series completas del 1 al 20.

• 1 carta especial 21: El Travieso.

• 9 cartas universales de repuesto, que quedan fuera del juego al comenzar.

• Mazo activo: 121 cartas. Total en la caja: 130 cartas.

Preparación

• Separen las nueve cartas de repuesto.

• Barajen las 121 cartas activas y distribúyanlas boca abajo, sueltas y al alcance de todos. No formen pequeños montones para robar.

• Dejen espacio en el centro para hasta seis series ascendentes.

• Cada jugador empieza sin cartas y tendrá delante un descarte boca arriba. Elijan quién inicia y sigan en sentido horario.

Dónde jugar una carta

Centro

Un 1 abre una serie. Después se juega en orden exacto hasta 20. Máximo: seis series.

Otro jugador

Sobre la carta superior visible de su descarte, exactamente un número más o uno menos (±1).

Tu descarte

Solo si la carta no cabe en el centro ni con otra persona. Al colocarla ahí, tu turno termina.

Prioridad: Si una carta puede ir al centro y también con otra persona, debe ir al centro.

El Travieso (21): El 21 solo puede colocarse sobre el 20 visible de otro jugador, nunca en el centro. Si ningún otro jugador tiene un 20 visible, coloca el 21 normalmente sobre tu propio descarte: tu turno termina. No es necesario jugar el 21 para poder ganar.

Tu turno

• Revisa primero la carta superior visible de tu propio descarte.

• Si se puede jugar, colócala: primero al centro; si no, con ±1 sobre el descarte de otra persona.

• Revisa inmediatamente la siguiente carta que quedó visible. Continúa mientras alguna carta se pueda jugar.

• Si tu carta superior no se puede jugar, roba exactamente una carta boca abajo de la mesa.

• Juega la carta robada: primero al centro; si no, con otra persona. Si la jugaste, vuelve al paso 1.

• Si la carta robada no cabe, colócala boca arriba sobre tu descarte. Tu turno termina de inmediato.

Muy importante: Después de cada carta jugada con éxito, revisa otra vez tu propio descarte. Solo si la carta superior no cabe puedes robar.

Ejemplo de cadena: Tienes un 10 arriba y al principio no cabe. Robas un 8 y lo juegas. Ahora no robes otra vez: revisa de nuevo tu 10, porque la mesa cambió.

¡TOCK! y penalizaciones

Cuatro errores que debes reconocer:

• **Olvidar tu descarte:** Robas aunque tu carta superior propia sí se podía jugar.

• **Olvidar el centro:** Juegas con otra persona una carta que debía ir al centro.

• **Descartar mal contigo:** Una carta se podía jugar, pero la colocas sobre tu propio descarte.

• **TOCK equivocado:** Alguien toca la mesa aunque no hubo ninguna infracción.

TOCK correcto: La persona activa deja la carta señalada donde la puso. Recibe de cada otra persona la carta inferior de su descarte visible; quien no tenga carta no entrega ninguna. Las penalizaciones van debajo del propio descarte. El turno activo termina.

TOCK equivocado: Solo quien golpeó la mesa por error recibe de cada otra persona la carta inferior y la coloca debajo de su propio descarte. El turno de la persona activa continúa.

Cuando se acaba la mesa

• La ronda en curso no se interrumpe.

• Al llegar tu turno, revisa primero la carta superior visible de tu descarte.

• Si no se puede jugar y ya no hay cartas boca abajo en la mesa, voltea todo tu descarte como un solo bloque.

• No lo barajes ni saques una carta suelta.

• Después roba únicamente la nueva carta superior.

• Los demás voltean su montón solo cuando llegue su propio turno.

Frase clave: Voltea el montón completo. Después, carta por carta desde arriba. Solo las penalizaciones se toman desde abajo.

Cambio rápido: Primero recibes una penalización debajo de tu montón. Antes de tu siguiente turno pueden cambiar el centro y los descartes. Si entonces cabe tu carta superior, aparece la siguiente y quizá también quepa. Un montón grande todavía puede desaparecer en una sola cadena.

Final

• Mientras haya cartas boca abajo en la mesa, un descarte vacío todavía no significa ganar: la persona activa sigue robando hasta que una carta se quede con ella.

• Cuando ya no queden cartas boca abajo, gana quien primero se quede sin cartas propias. Esa persona sale del orden de turnos.

• Los demás pueden continuar hasta completar las seis series centrales en 20.

• No es necesario haber jugado El Travieso para ganar.

Control antes de robar

¿Revisé mi carta superior?

Siempre primero y después de cada jugada exitosa.

¿Puede ir al centro?

Entonces debe ir al centro.

¿Si no, ±1 con otra persona?

Solo sobre su carta superior visible.

¿Nada es posible?

Roba una carta. Si no cabe, va a tu descarte y termina el turno.

¿Desde abajo?

Solo durante una penalización por TOCK.