

ES 17 DICIASSETTE

En Diciassette (17), cada persona se turna para colocar cartas en la fila central. Mientras que algunos de los valores de las cartas son visibles, otros permanecerán ocultos. Asegúrate que las cartas que juegues no sumen 17 o más. Utiliza tus habilidades de descifrado y para el faroleo para ganar.

HEL VETIQ

Diseño:
Munetoshi Harigaya
Ilustraciones:
Petra Eriksson



2-6



20'



7-99

COMPONENTES

70 cartas que incluyen:

- 15 cartas numeradas del 1 al 5 en el anverso.
- 35 cartas numeradas del 1 al 5 en el anverso y al dorso.
- 20 cartas especiales

24 fichas:

- 14 fichas de victorias
- 10 fichas de penalización

IMPORTANTE

Para que se diferencie, el frente de las cartas tiene bordes blancos y el dorso tiene bordes negros. Esta distinción es crucial para las cartas, que de otra forma serían iguales en ambos lados, esto te ayuda a jugarlas, barajarlas y ordenarlas con mayor facilidad.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser la primera persona en conseguir 3 fichas de victoria.

PREPARACIÓN

1. Coloca las fichas a un lado.
2. Baraja las cartas.
3. Reparte 3 cartas a cada jugador.
4. Las cartas que sobran formarán el mazo de robo (el borde negro bocarriba).

Para determinar quien inicia la partida, coloca en una bolsa 1 ficha de victoria y tantas fichas de derrota como sean necesarias, para que haya la misma cantidad de fichas que jugadores. Todos los jugadores toman 1 ficha de la bolsa. Quién saque la ficha de victoria, inicia la partida. Después de que el primer jugador termine su turno, el juego continúa en sentido horario, salvo que se haya jugado una carta de reversa (ver cartas especiales)

CÓMO JUGAR

Cada partida tiene varias rondas hasta que alguien consiga la victoria (ver "Fin de la partida").

Se juega en sentido horario. En tu turno, deberás hacer lo siguiente en orden:

- Juega una carta.
- Roba una nueva carta del mazo.

Jugar una carta

Según la táctica que utilices, puedes colocar tu carta bocarriba o bocabajo, sumándola al lado derecho de la fila en el centro de la mesa. Todas las cartas se juegan de esta forma, incluso las cartas especiales y las 15 cartas numeradas solo en el anverso.

Robar una carta

Una vez hayas jugado una carta, roba una nueva carta del mazo de robo. Si se quedan

sin cartas, baraja la pila de descarte y forma un mazo de robo nuevo.

DECIR 17

Si sospechas que el valor total de las cartas en la fila llegó a 17 o más, puedes terminar la ronda diciendo ¡"17"! Asegúrate de hacerlo antes del turno de cualquier otra persona. No puedes hacerlo después de tu turno. Una vez que digas "17", volteas las cartas que estén bocabajo. Después calcula el valor total de las cartas en la fila. Recuerda, las cartas especiales tienen un valor de 0. ¡Ten cuidado con las cartas de trampa! (ver cartas especiales.)

IMPORTANTE

Si más de una persona dicen "17" al mismo tiempo, tiene prioridad quien esté más cerca en cuanto a orden de turno a la persona que jugó la carta más reciente.



En este ejemplo, la siguiente persona puede sumar una carta a la fila (por ejemplo, un "1"). O si alguien cree que el valor total de las cartas (incluidas las 2 que están bocabajo) es 17 o más, puede gritar "17". Si alguien grita "17", volteas las 2 cartas bocabajo y suma todos los números.

FIN DE LA RONDA

Si el valor total de las cartas es 17 o más.



Quien haya jugado la última carta recibe una ficha de penalización.



Quien haya gritado "17" recibe una ficha de victoria.

Si el valor total de las cartas es menor a 17.



Quien haya jugado la última carta recibe una ficha de victoria.



Quien haya gritado "17" recibe una ficha de penalización.

Una vez todos hayan recibido sus fichas, descarta las cartas de la fila. Mantienes las cartas de tu mano y deberás prestar atención a qué cartas se jugaron y las que aún no.

Quien haya recibido la ficha de victoria comienza la nueva ronda.



FICHAS DE PENALIZACIÓN

Si recibes una segunda ficha de penalización , descarta las dos fichas de penalización y 1 ficha de victoria , si es que tienes alguna.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando alguien consigue 3 fichas de victoria

Nota: deberán sumar las fichas de penalización antes de sumar las fichas de victoria. Es posible conseguir ambas al finalizar una ronda si utilizas una carta trampa .

En caso de empate, quien tenga menos fichas de penalización gana. Si aún así hay empate, se declara una victoria compartida.

CARTAS ESPECIALES

Las cartas especiales activan las siguientes acciones:



Reversa

Si juegas esta carta bocarriba, el orden de juego se invierte. El sentido horario se vuelve anti horario y viceversa.



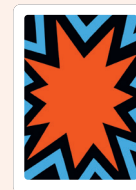
x2

Si juegas esta carta bocarriba, la siguiente persona deberá jugar 2 cartas de su mano y robar 2 del mazo, en lugar de 1.



Basura

Si juegas esta carta bocarriba, descarta la última carta que se haya jugado con la carta basura. Si la última carta se jugó bocabajo, manténla bocabajo mientras la descartas. Si la última carta jugada fue la de reversa, continúa jugando en el orden invertido después de descartarla.



Trampa

Esta carta solo funciona si la juegas bocabajo. Cuando una carta trampa se revela al final de una ronda, quien la haya jugado recibirá una ficha de victoria y quien haya gritado "17" una ficha de penalización. Después sigue las reglas de la sección "Fin de la ronda" como siempre. **Nota:** no puedes recibir más de 1 ficha de victoria por ronda. Si recibes una ficha de victoria por la carta trampa, no recibirás una segunda por gritar "17" con éxito.

Si juegas una carta especial bocabajo, su valor es 0 cuando se revela al final de la ronda. Esta regla no aplica a la carta trampa.