



## INDICE:

JUEGOS DE LA BARAJA DE CARTAS SQUADRATIK	Páginas
Juego: Cartas Maestras	2 al 4
Juego: Stop	5 al 8
Juego: Cuatro	9 al 10
Juego: Seis Puntos	11 al 13
Juego: El solitario (Versión original)	14 al 16
Juego: Sensi	17 al 19
Juego: La Ronda	20 al 23
Juego: Links	24 al 27
Juego: Links-corto	28 al 31
Juego: El solitario (Versión nueva)	32 al 34
Juego: Color contra color	35 al 38
Juego: El objetivo	39 al 41
Juego: Puzle de color	42 al 44
Juego: Puzle de puntos	45 al 46
Juego: Doble	47 al 50
Juego: Sol	51 al 53
Juego: Rayos de sol	54 al 55
Juego: La veleta	56 al 58
Juego: Cero	59 al 61

## **JUEGO: CARTAS MAESTRAS**

**Número de jugadores:** 2 a 8

Para 2, 3, 6 y 7 jugadores: se utilizan 43 naipes y se eliminan 3 cartas vacías de juego.

Para 4,5 y 8 jugadores: se utilizan 41 naipes y se eliminan 5 cartas vacías de juego.

**Tiempo de juego:** Entre 10 y 20 minutos por partida.

### **El objetivo.**

Es conseguir más cartas maestras que los demás, en caso de empate, se procede al recuento del número de naipes ganados.

### **Preparación del juego.**

Mezclar muy bien y repartir cuatro naipes a cada jugador y poner la carta central en la zona de juego.

### **Desarrollo del juego.**

Tras repartir cuatro cartas a cada jugador, se coloca la carta central en la zona de juego junto a las sobrantes. Para comenzar la partida, el jugador de mano, deberá colocar una primera carta maestra, si no fuera así, cogería una carta del mazo de robo y pasaría el turno al jugador situado a su derecha; así sucesivamente hasta que un jugador, coloque en uno de los cuatro lados de la carta central una carta maestra. Una vez puesta, el siguiente puede optar por enlazar una carta a una ya colocada, atendiendo al número de puntos y a su color o colocar en otro lado de la carta central una nueva carta maestra.

Mientras que las cartas vacías se utilizan para reanudar caminos, las maestras sirven para comenzar caminos e ir añadiendo naipes. Se ganan las cartas maestras, cuando se añade una cuarta carta enlazada.

En el momento en que ya no se puedan colocar más cartas maestras o bien no se puedan poner más naipes sobre estas, se podrá jugar el resto de cartas que aun tengan los jugadores, dejando la carta central libre en sus cuatro lados y retirando las cartas que no se han podido ganar. Entonces, cada jugador intentará colocar, enlazadas, el número máximo de cartas que aún le quede en un solo turno, esas las ganará para él. Esto se realiza solo para el recuento de cartas en caso de empate en el número de cartas maestras. Entonces la partida habrá finalizado, procediéndose al recuento de las cartas maestras.

### **Aclaraciones.**

- 1.º nunca un naipe debe estar adyacente a otros dos naipes al mismo tiempo; y que cuando se coloque un nuevo naipe este debe estar colocado en línea, en vertical u horizontal con respecto al último naipe puesto.
- 2.º si no se tiene naipe para colocar se roba uno del mazo.
- 3.º en caso de empate, gana quien tenga más naipes en su poder.
- 4.º la orientación del naipe es el que uno quiera.

5.º siempre se abre una línea o camino de juego con las cartas maestras. Exceptuando cuando se juega con el resto, que sirve para el desempate.

**Descripción gráfica:**



1. Se coloca la carta central y se empieza la partida con una carta maestra; robando del mazo otra carta.



2. Se continua la partida, enlazando en cartas ya puestas, abriendo otras líneas o caminos de juego con las cartas maestras.



3. Si se coloca una cuarta carta de juego, esos naipes los ganas.



4. Se continua jugando.



5. Así sucesivamente, hasta terminar de colocar todas las cartas maestras.



6. Una vez que se colocan todas las cartas maestras; solo en un turno, cada jugador tendrá la posibilidad de enlazar todas las cartas que le restan. Esto solo sirve en el caso de empate, en el número de cartas maestras que cada jugador ha ganado.

## **JUEGO: STOP**

**Número de jugadores:** 2 a 7

Para 2, 3, 6 y 7 jugadores: se utilizan 43 naipes y se eliminan 3 cartas vacías de juego.

Para 4 jugadores: se utilizan 45 naipes y se quita 1 carta vacía de juego.

Para 5 jugadores: se utilizan 46 naipes.

**Tiempo de juego:** Entre 10 y 20 minutos por partida.

### **El objetivo.**

Es tener más puntos que los demás, cuando las cuatro filas o caminos en torno a la carta central estén cerrados o ya no se puedan colocar más cartas.

### **Preparación del juego.**

Mezclar muy bien y repartir cuatro naipes a cada jugador y poner la carta central de juego.

### **Desarrollo del juego.**

Tras repartir cuatro cartas a cada jugador, se coloca la carta central en la zona juego, junto a las sobrantes. En su turno, cada jugador deberá enlazar una carta a una ya colocada, atendiendo al número de puntos y a su color, y robar una nueva.

Mientras que las cartas vacías se utilizan para cerrar caminos, las maestras sirven para obtener cartas para el recuento final. Estas también se obtendrán añadiendo una cuarta carta enlazada.

En el momento en que los cuatro caminos en torno a la carta central están cerrados o ya no se puedan colocar más cartas, la partida habrá finalizado, procediéndose al recuento de puntos.

### **Aclaraciones.**

1.º no se podrá dar información de los puntos que lleva cada jugador hasta el final de la partida.

2.º nunca un naipe debe estar adyacente a otros dos naipes al mismo tiempo y que cuando se coloque un nuevo naipe este debe estar colocado en línea, en vertical u horizontal con respecto al último naipe puesto.

3.º si, no se tiene naipe para poner no se roba del mazo.

4.º en caso de empate, ganan los puntos ambos jugadores. Los restantes jugadores no suman puntos.

5.º se juegan tantas partidas como jugadores haya para saber cuál es el ganador.

6.º la orientación del naipe es el que uno quiera.

## Descripción gráfica:



1. Se empieza por la carta central y se van enlazando los primeros naipes.



2. Si se pone un naipe vacío, la línea de juego se cierra.



3. Se sigue jugado.



4. Si en el juego se pone una carta maestra, los naipes anteriores se ganan.



5. Se sigue jugado.



6. Si se pone un cuarto naipе en el juego, se ganan los naipes anteriores.



7. Al final todas las líneas de juego se cierran o no se puede poner naipes entonces es cuando la partida se termina.

## **JUEGO: CUATRO.**

**Número de jugadores:** 2 a 8

Para 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 jugadores: se utilizan 38 naipes.

**Tiempo de juego:** Entre 5 y 10 minutos por partida.

### **El objetivo.**

El objetivo es enlazar cuatro naipes, atendiendo al número de puntos y a su color e intentar hacer un cuadrado con esos naipes.

### **Preparación del juego.**

Se eliminan las cartas vacías de juego y la carta central de juego. A continuación se mezclan muy bien los naipes de juego.

### **Desarrollo del juego.**

Una vez repartidos los cuatro naipes a cada jugador, se empieza el juego, expresando el jugador de mano si se juega al máximo de puntos o al mínimo; el resto de naipes, se coloca en el centro al alcance de todos. Solo se permite cuatro descartes por jugador, de un naipe como máximo por descarte. Finalizados los cuatro descartes se enseñan los naipes.

### **Aclaraciones.**

- 1.º la orientación de los naipes es la que uno quiera.
- 2.º no es obligatorio descartarse.



1. Se eliminan las cartas vacías de juego y la carta central de juego. A continuación, el jugador de mano reparte cuatro naipes a los restantes jugadores y decide sin ver sus cartas si se juega a los máximos puntos o mínimos, enlazando los cuatros naipes de forma cuadrada.



2. Se entregan el primer descarte de una sola carta y se intuye que jugamos a "cuatro" pero; nos desquitamos de la carta maestra cuatro roja porque nos da menos posibilidad de juego ya que las cartas de juego nos ofrecen cuatro posibilidades de enlaces.



3. Como se ve en la fotografía después del primer descarte de un naipe obtenemos enlazar las cuatro cartas. Y si en esta partida se hubiera estimado tener más puntos que los demás, tendríamos un buen juego para ganar.

## **JUEGO: SEIS PUNTOS**

**Número de jugadores:** 2 a 6

Para 2, 3, 4, 5 y 6 jugadores: se utilizan 30 naipes y se eliminan las cartas vacías de juego, la carta central de juego y las cartas maestras de juego.

El juego se hace más interesante entre 3 y 6 jugadores.

**Tiempo de juego:** Entre 5 y 10 minutos por partida.

### **El objetivo.**

El juego lo gana, quien jugando las partidas necesarias, es el primero en conseguir los 6 puntos.

- 1.º punto: enlazar a negras, con más puntos negros que los demás.
- 2.º punto: enlazar a rojas, con más puntos rojos que los demás.
- 3.º punto: enlazar a negras, con menos puntos negros que los demás
- 4.º punto: enlazar a rojas, con menos puntos rojos que los demás.
- 5.º punto: enlazar a cualquier color; y tener la puntuación total mayor que los demás.
- 6.º punto: enlazar a cualquier color; y tener la puntuación total menor que los demás.

### **Preparación del juego.**

Mezclar muy bien y repartir cuatro naipes a cada jugador.

### **Desarrollo del juego.**

Una vez repartidos los cuatro naipes, se empieza el juego permitiendo hasta cuatro descartes por jugador de un naipe como máximo por descarte.

Finalizados los cuatro descartes, se enseñan los naipes para saber que jugador ha ganado algunos de los puntos anteriormente descritos.

El juego lo gana, quien jugando las partidas necesarias, es el primero en conseguir cada uno de los 6 puntos.

### **Aclaraciones.**

- 1.º la orientación de los naipes, es vertical, teniendo el cuadro resume de los cuartos hacia arriba.
- 2.º primero, se descarta, segundo se roba del mazo sin poner los descartes en el mazo y tercero, se ponen los naipes de descarte en el mazo y se barajan.  
Este mecanismo se repite con cada jugador.
- 3.º No es obligatorio descartarse.

## Descripción gráfica:



1. Se enlaza a puntos rojos después de los descartes necesarios y se obtiene el punto nº 4, que es enlazar a puntos rojos y tener menos puntos rojos que todos los demás jugadores.



2. Se enlaza a puntos negros después de los descartes necesarios y se obtiene el punto nº1, que es enlazar a puntos negros y tener más puntos negros que todos los demás jugadores.



3. Se enlaza a puntos rojos después de los descartes necesarios y se obtiene el punto nº 2, que es enlazar a puntos rojos y tener más puntos rojos que todos los demás jugadores.



4. Se enlaza a puntos negros después de los descartes necesarios y se obtiene el punto nº 3, que es enlazar a puntos negros y tener menos puntos negros que todos los demás jugadores.



5. Se enlaza a cualquier color y después de los descartes necesarios y se obtiene el punto nº 5, que es enlazar a puntos negros y rojos además de tener más puntos que todos los demás jugadores.



6. Se enlaza a cualquier color y después de los descartes necesarios y se obtiene el punto nº 6, que es enlazar a puntos negros y rojos además de tener menos puntos que todos los demás jugadores.

## **JUEGO: EL SOLITARIO (VERSIÓN ORIGINAL)**

**Número de jugadores:** 1

Se utilizan las 43 naipes. Se eliminan tres cartas vacías.

**Tiempo de juego:** entre 5 y 10 minutos por partida.

### **El objetivo.**

Conseguir todas las cartas de la zona de juego sin tener naipes en tu poder. Cumplirías así hacer un "solitario".

La otra posibilidad es hacer un "solitario completo", que es no tener naipes en tu mano y solo quedar en la zona de juego la carta central de juego.

### **Preparación del juego.**

Mezclar muy bien y coger cuatro naipes del mazo y colocar la carta central de juego.

### **Desarrollo del juego.**

Se empieza la partida con la carta central de juego a la cual se le puede enlazar cualquier naipe. Utilizando la mecánica de enlazar una carta a una carta ya puesta, atendiendo al número de puntos y a su color se van colocando naipes, a la vez, cogiendo, una nueva carta del mazo de robo. Si no puedes poner un naipe pierdes la partida.

Si colocas un cuarto naipe estos los ganas, ya sean cartas maestras o cartas de juego.

Si pones una carta vacía de juego, se reanuda el juego en esa hilera, manteniendo la línea de naipes. Así sucesivamente hasta quedarte sin naipes en tu mano. Así Cumplirías hacer un "solitario".

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.

### **Aclaraciones.**

1.º siempre se coge un naipe del mazo de robo, cuando se coloca uno en el juego; y si no puedes poner un naipe, pierdes el juego.

2.º nunca un naipe, debe estar adyacente a otros dos naipes al mismo tiempo y que cuando se coloque un nuevo naipe, este debe estar colocado linealmente en vertical u horizontal con respecto al último naipe puesto.

3.º si pones una carta vacía en la partida, se reanuda el juego en esa hilera solo atendiendo al recuento de naipes.

4.º a la hora de poner naipes en la superficie de juego, se debe respetar la orientación básica, que es hacer que la "cuadrícula resumen" este en la parte superior del naipe.

## Descripción gráfica:



1. Se empiezan por la carta central, pudiendo colocar naipes en sus cuatro lados. Se van enlazando los primeros naipes atendiendo solo a la cuadrícula izquierda superior de los naipes, como se muestra en la fotografía.



2. Como se muestra en la fotografía atendiendo a la cuadrícula de la parte superior izquierda, se enlazan cuatro cartas retirando esas cartas de la zona de juego.



3. Como se muestra en la fotografía la carta vacía reanuda la línea de juego en la hilera que se coloque. Teniendo que colocar cuatro cartas más para retirar esos naipes hasta la carta central.



4. Como se muestra en la zona de juego está colocado tres naipes y la carta central. Y todos los naipes del mazo de robo están agotados además de no tener cartas que poner de mano. Entonces se consigue "El solitario".



5. Como se muestra en la zona de juego está solo la carta central. Y todos los naipes del mazo de robo están agotados además de no tener cartas que poner de mano. Entonces se consigue "El solitario completo".

## **JUEGO: SENSI.**

### **Número de jugadores: 2.**

Para 2 jugadores: se utilizan 30 naipes y se eliminan 3 cartas vacías de juego y la carta central de juego.

En la zona de juego se colocan cuatro cartas vacías de juego y 8 cartas maestras de juego.

**Tiempo de juego:** Entre 5 y 10 minutos por partida.

### **El objetivo.**

La partida se gana obteniendo más cartas maestras que el contrario.

Cada jugador juega a un color; y ambos, tienen sus correspondientes cartas maestras de juego que deben ganar.

Una carta maestra de juego se gana cuando el jugador de un color, hace un número de enlaces a su color, superior al jugador contrario; que juega también a ese mismo número de carta maestra, pero al color contrario.

En caso de empate en el número de naipes, en una carta maestra de juego, gana el que tenga más puntos totales.

En el caso de empate en número de cartas maestras de juego ganadas, el ganador sería, quien tuviera más puntos totales.

### **Preparación del juego.**

Mezclar muy bien y repartir cuatro naipes a cada jugador.

Se puede jugar con los naipes bocarriba para que el contrario las pueda ver o con los naipes bocabajo que es cuando el jugador contrario no puede ver tus naipes.

### **Desarrollo del juego.**

Tras repartir los cuatro naipes se empieza el juego. Se coloca un naipe que enlace con la carta maestra de juego y se roba otro.

Cada uno de los jugadores juega a un color distinto, pero ambos pueden enlazar a blancas.

El enlace inicial se hace con la carta maestra de juego. Después se enlazan con respecto al último naipe puesto en esa hilera. Así sucesivamente hasta que se termine el mazo de robo o no se puedan poner más naipes en la zona de juego.

### **Aclaraciones.**

- 1.º el mecanismo de juego es enlazar naipes al color que juegue cada jugador.
- 2.º ambos jugadores también podrán enlazar a blancas.
- 3.º siempre se juega en línea.
- 4.º la orientación de los naipes es la que uno quiera.
- 5.º si en alguna hilera del color al que juega, el jugador, pusiera un naipe que

por la orientación, tuviera que enlazar al color contrario al que juega, esa línea o hilera se anularía para él. En esa hilera el jugador no podrá poner más naipes. El jugador contrario sería ya ganador, de esa carta maestra.

6.º en caso de empate en número de naipes enlazados, sobre una carta maestra de juego, gana quien más puntos tengan.

7.º en el caso de que un jugador no pudiera colocar ningún naipe, este automáticamente perdería el juego.

### Descripción gráfica:



1. Se empiezan por la disposición de la carta maestras y se van enlazando los primeros naipes.



2. Como se ve en la fotografía el jugador de la parte superior enlaza la primera carta a "uno rojas" y el jugador de abajo enlaza a "dos negras".



3. En la fotografía se observa que en la carta maestra UNO el jugador de la parte superior gana 6 cartas a 3. En la carta maestra DOS los dos jugadores poseen el mismo número de naipes 4 a 4. En la carta maestra TRES el jugador de abajo gana por 2 cartas a 3. Por último, para la carta maestra CUATRO gana el jugador de abajo 2 a 4 cartas. En resumen, el jugador de abajo gana dos cartas vacías, un empate y pierde una de ellas la carta maestra UNO.

## **JUGAR: LA RONDA**

**Número de jugadores:** De 2 a 8

Para 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8 jugadores: se utilizan 34 naipes y se eliminan las cartas vacías de juego, la carta central de juego y 4 naipes más que son las de la foto.

**Tiempo de juego:** entre 20 y 30 minutos por partida.

### **El objetivo.**

El objetivo es ganar las cartas a todos los demás jugadores, atendiendo al número de puntos de un color.

### **Preparación del juego.**

Mezclar muy bien y repartir cuatro naipes a cada jugador. El jugador elegido al azar es el jugador de turno, que es, quien empieza la partida.

### **Desarrollo del juego.**

El jugador de turno pone el primer naipe diciendo a que color se enlaza y a que color se juega para ganar; atendiendo a tener mayor o menor puntuación según decida. A continua el jugador de su derecha, enlaza un naipe e intenta tener más o menos puntos, en el color, a que se juega. Así sucesivamente los demás jugadores.

Si gana la mano un jugador que no sea el de turno, ese se convertiría en el nuevo jugador de turno; así sucesivamente hasta terminar las cuatro manos de la partida.

Habrán tantas partidas como jugadores.

### **Aclaraciones.**

- 1.º la orientación de los naipes es la que uno quiera.
- 2.º en caso de empate con el jugador de turno. Gana el jugador de turno.
- 3.º en caso de empate entre dos jugadores que no sean de turno ganará el que más puntos tenga en el color de enlace.
- 4.º la carta maestra de juego condiciona a enlazar al mismo color y a jugar a cero puntos del color contrario.
- 5.º quien no pueda enlazar un naipe se lo queda y el turno pasa al siguiente jugador. Ese naipe se restara a los ganados.
- 6.º si se pone un naipe para enlazar con un sector en blanco se debe enlazar en blanco (solo enlazar). Siempre se juega a rojas o a negras.
- 7.º el sentido del juego es contrario a las agujas del reloj.

## Descripción gráfica.



1. Se eliminan las cartas vacías de juego, la carta central de juego y las cartas que se muestran en la fotografía.



2. El jugador de turno que es el situado a la izquierda, decide que se enlace a rojas y que se juegue a negras "a tener más puntos".



3. El jugador de la derecha responde enlazando a cuatro rojas y jugando solo con cuatro puntos negros inferior a los ocho puntos que coloca en el juego el jugador de turno.



4. El jugador de turno, decide que se enlace a negras "a tener menos puntos".  
Ya que juega a cero puntos del color contrario. El jugador de la derecha no puede colocar naipes.



5. El jugador de turno, decide que se enlace a rojas y que se juegue a negras "a tener más puntos".



6. El jugador de la derecha puede colocar carta enlazando a rojas, pero no supera en puntos negros al jugador de turno "a tener más puntos".



7. El jugador de turno, es el ganador al conseguir 5 cartas de las 8 posibles. Mientras que las 2 que ha conseguido el jugador de la derecha se le debe restar el naipe que no ha podido colocar.

## **JUEGO: LINKS**

**Número de jugadores:** De 2 a 8.

Para 2, 3, 6 y 7 jugadores: se utilizan 43 naipes y se eliminan 3 cartas vacías de juego.

Para 4,5 y 8 jugadores: se utilizan 41 naipes y se eliminan 5 cartas vacías de juego.

**Tiempo de juego:** entre 10 y 20 minutos por partida.

### **El objetivo.**

Gana quien al final tenga más naipes, restando los naipes de tu mano no enlazados en la zona de juego. En caso de empate en número de naipes, gana quien tenga más puntos en los naipes ganados.

### **Preparación del juego.**

Mezclar muy bien y repartir cuatro naipes a cada jugador. El jugador elegido al azar es el jugador de turno, que es, quien empieza la partida.

### **Desarrollo del juego.**

Tras repartir cuatro cartas a cada jugador, se coloca la carta central en la zona juego, junto a las sobrantes. En su turno, cada jugador deberá enlazar una carta a una ya colocada, atendiendo al número de puntos y a su color, y robar una nueva.

Mientras que las cartas vacías se utilizan para reiniciar el juego en esa hilera en términos de recuento de naipes, las maestras sirven para obtener cartas, con un número de enlaces previos de naipes, con la excepción de la carta maestras UNO, que solo por ponerla ganas los naipes anteriores, aún sin enlaces previos. Mientras que si pones una carta maestra de juego DOS, se ganan los naipes anteriores si al menos existe previo un naipe para enlazar. Si pones una carta maestra de juego TRES, se ganan los naipes anteriores, si al menos existe previos dos naipes para enlazar y por último si pones una carta maestra de juego CUATRO, se ganan los naipes anteriores si al menos existen en la mesa de juego, tres naipes. Para el recuento final, estas también se obtendrán añadiendo una quinta carta enlazada.

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

### **Aclaraciones.**

1.º siempre se debe robar un naipe del mazo, se ponga o no naipe en la zona de juego.

2.º nunca un naipe debe estar adyacente a otros dos naipes al mismo tiempo y que cuando se coloque un nuevo naipe este debe estar colocado linealmente en vertical u horizontal con respecto al último naipe puesto.

3.º si pones una carta vacía de juego, se reanuda el juego en esa hilera, solo

en términos de recuento de naipes.

4.º la orientación del naipe es el que uno quiera.

**Descripción gráfica:**



1. Se empieza por la carta central y se van enlazando los primeros naipes.



2. Si se pone un naipe vacío, se reanuda la línea de juego y si después colocas una carta maestra UNO los naipes en esa hilera hasta la carta central los ganas.



3. Si colocas una carta maestra DOS los naipes en esa hilera hasta la carta central los ganas, si al menos tienes un naipe previo colocado.



4. Si colocas una carta maestra TRES los naipes en esa hilera hasta la carta central los ganas, si al menos tienes dos naipes previos colocados.



5. Si colocas una carta maestra CUATRO los naipes en esa hilera hasta la carta central los ganas, si al menos tienes tres naipes previos colocados.



6. Si colocas una quinta carta los naipes en esa hilera hasta la carta central los ganas. En esta fotografía se ve como se reanuda la hilera con la carta vacía.



7. Al final solo queda la carta central o bien ya no se puede colocar mas cartas. Entonces es cuando la partida se termina.

## **JUEGO: LINKS-CORTO.**

**Número de jugadores:** De 2 a 8.

Para 2, 3, 6 y 7 jugadores: se utilizan 43 naipes y se eliminan 3 cartas vacías de juego.

Para 4,5 y 8 jugadores: se utilizan 41 naipes y se eliminan 5 cartas vacías de juego.

**Tiempo de juego:** entre 10 y 20 minutos por partida.

### **El objetivo.**

Gana quien al final tenga más naipes, restando los naipes de tu mano no enlazados en la zona de juego. En caso de empate en número de naipes, gana quien tenga más puntos en los naipes ganados.

### **Preparación del juego.**

Mezclar muy bien y repartir cuatro naipes a cada jugador. El jugador elegido al azar es el jugador de turno que es quien empieza la partida.

### **Desarrollo del juego.**

Tras repartir cuatro cartas a cada jugador, se coloca la carta central en la zona juego, junto a las sobrantes. En su turno, cada jugador deberá enlazar una carta a una ya colocada, atendiendo al número de puntos y a su color, y robar una nueva.

Mientras que las cartas vacías se utilizan para reiniciar el juego en esa hilera en términos de recuento de naipes, las maestras sirven obtener cartas una vez puesta. Estas también se obtendrán añadiendo una cuarta carta enlazada.

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

### **Aclaraciones.**

1.º siempre se debe robar un naipe del mazo, se ponga o no naipe en la zona de juego.

2.º nunca un naipe debe estar adyacente a otros dos naipes al mismo tiempo y que cuando se coloque un nuevo naipe este debe estar colocado linealmente en vertical u horizontal con respecto al último naipe puesto.

3.º si pones una carta vacía de juego, se reanuda el juego en esa hilera, pero solo en términos de recuento de naipes.

4.º la orientación del naipe es el que uno quiera.

## Descripción gráfica:



1. Se empieza por la carta central y se van enlazando los primeros naipes.



2. Si colocas una carta maestra UNO los naipes en esa hilera hasta la carta central los ganas.



3. Si colocas una cuarta carta los naipes en esa hilera hasta la carta central los ganas.



4. Si colocas una carta maestra TRES los naipes en esa hilera hasta la carta central los ganas.



5. Si colocas una carta maestra TRES los naipes en esa hilera hasta la carta central los ganas.



6. Si se pone un naipe vacío, se reanuda la línea de juego y si después colocas una cuarta carta los naipes en esa hilera hasta la carta central los ganas.



7. Al final solo queda la carta central o bien ya no se puede colocar mas cartas. Entonces es cuando la partida se termina.

## **JUEGO: EL SOLITARIO (VERSIÓN NUEVA)**

### **Número de jugadores: 1**

Se utilizan las 43 naipes. Se eliminan tres cartas vacías.

**Tiempo de juego:** entre 5 y 10 minutos por partida.

### **El objetivo.**

Conseguir todas las cartas de la zona de juego sin tener naipes en tu poder. Cumplirías así hacer un "solitario".

La otra posibilidad es hacer un "solitario completo", que es no tener naipes en tu mano y solo quedar en la zona de juego la carta central de juego.

### **Preparación del juego.**

Mezclar muy bien, coger cuatro naipes del mazo y colocar la carta central de juego.

### **Desarrollo del juego.**

Se empieza el juego con la carta central de juego a la cual se le puede enlazar cualquier naipe, y utilizando la mecánica de enlazar una carta a una carta ya colocada, atendiendo al número de puntos y a su color, y robar una nueva. Si no puedes poner un naipe pierdes la partida.

Mientras que las cartas vacías se utilizan para reiniciar el juego en esa hilera en términos de recuento de naipes, las cartas maestras y las cartas de juego sirven obtener cartas una vez puesta una cuarta carta enlazada; así sucesivamente hasta quedarte sin naipes en tu mano. Así Cumplirías hacer un "solitario".

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.

### **Aclaraciones.**

1.º siempre se debe robar otro naipe del mazo cuando se pone un naipe y si no puedes poner naipe, pierdes el juego.

2.º nunca un naipe debe estar adyacente a otros dos naipes al mismo tiempo y que cuando se coloque un nuevo naipe este debe estar colocado linealmente en vertical u horizontal con respecto al último naipe puesto.

3.º si pones una carta vacía de juego se reanuda el juego en esa hilera, pero solo en términos de recuento de naipes.

4.º a la hora de poner naipes en la superficie de juego se debe respetar la orientación básica, que es hacer que la "cuadrícula resumen" este en la parte superior izquierda.

**Descripción gráfica:**



1. Se empieza por la carta central y se van enlazando los primeros naipes.



2. Las cartas maestras se comportan como un naipе más. Cada CUATRO naipes enlazados se recogen.



3. Si colocas una cuarta carta tras la carta vacía, los naipes en esa hilera hasta la carta central los recoges.



4. Como se muestra en la zona de juego está colocado tres naipes y la carta central. Y todos los naipes del mazo de robo están agotados además de no tener cartas que poner de mano. Entonces se consigue "El solitario".



5. Como se muestra en la zona de juego está solo la carta central. Y todos los naipes del mazo de robo están agotados además de no tener cartas que poner de mano. Entonces se consigue "El solitario completo".

## **JUEGO: COLOR contra COLOR.**

**Número de jugadores:** de 2, 4, 6, o 8.

Para 2 y 6 jugadores: se utilizan 43 naipes y se eliminan 3 cartas vacías de juego.

Para 4 y 8 jugadores: se utilizan 41 naipes y se eliminan 5 cartas vacías de juego.

**Tiempo de juego:** entre 10 y 20 minutos por partida.

### **El objetivo.**

Tener más puntos del color contrario que puntos de tu color tenga el adversario. Restando los puntos de color contrario al que juegas que no hayas podido colocar.

### **Preparación del juego.**

Mezclar muy bien y repartir cuatro naipes a cada jugador. El jugador elegido al azar es el jugador de turno que es quien empieza la partida.

### **Desarrollo del juego.**

Tras repartir cuatro cartas a cada jugador, se coloca la carta central en la zona juego junto a las sobrantes. En su turno, cada jugador deberá enlazar una carta a una ya colocada, atendiendo al número de puntos y a su color, y robar una nueva.

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

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

Mientras que las cartas vacías se utilizan para reiniciar el juego en esa hilera en términos de recuento de naipes, las maestras sirven obtener cartas una vez puesta. Estas también se obtendrán añadiendo una cuarta carta enlazada.

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

### **Aclaraciones.**

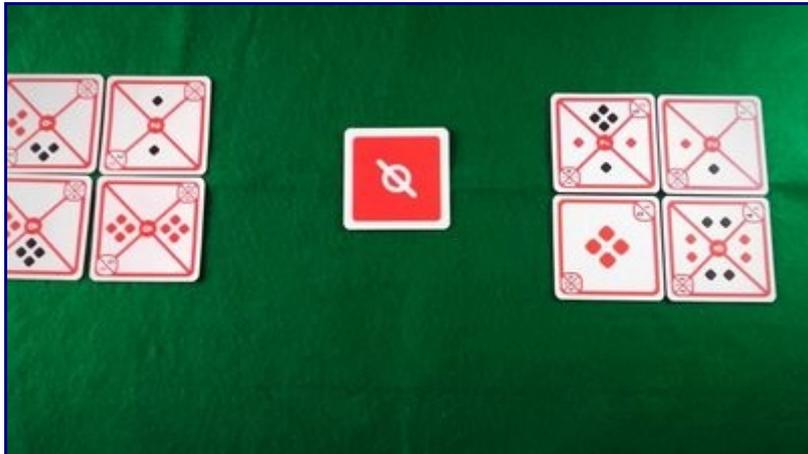
1.º siempre se debe robar un naipe del mazo, se coloque o no naipe en la zona de juego.

2.º nunca un naipe debe estar adyacente a otros dos naipes al mismo tiempo; y que cuando se coloque un nuevo naipe este debe estar colocado linealmente en vertical u horizontal con respecto al último naipe puesto.

3.º si colocas una carta vacía, se reanuda el juego en esa linea en términos de recuento de naipes.

4.º la orientación del naipe es el que uno quiera.

### Descripción gráfica:



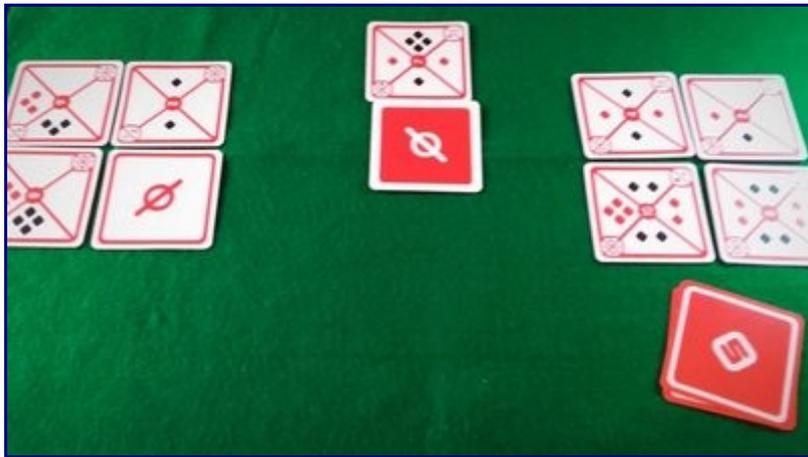
1. Se empieza por la carta central y se van enlazando los primeros naipes.



2. El jugador de la izquierda juega a rojas y el de la derecha a negras.



3. Si colocas una carta maestra distinta al color que juegas esa hilera de naipes hasta la carta central los ganas.



4. Se sigue jugando.



5. Ambos jugadores pueden enlazar a blancas sin considerar el color al cual se juega.



6. Si colocas una cuarta carta los naipes en esa hilera hasta la carta central los ganas.



7. Al final solo queda la carta central o bien ya no se puede colocar mas cartas.  
Entonces es cuando la partida se termina.

## **JUEGO: EL OBJETIVO.**

**Número de jugadores:** de 2 a 8.

Para 2, 3, 6 y 7 jugadores: se utilizan 43 naipes y se eliminan 3 cartas vacías de juego.

Para 4,5 y 8 jugadores: se utilizan 41 naipes y se eliminan 5 cartas vacías de juego.

**Tiempo de juego:** entre 10 y 20 minutos por partida.

### **El objetivo.**

Gana quien al final tenga más naipes, con la carta maestra objeto. En caso de empate; gana quien más naipes en total tiene.

### **Preparación del juego.**

Sacar del mazo las cartas maestras de juego, barajar y repartir una carta maestra de juego boca abajo a cada jugador. Se memoriza la carta maestra de juego y se devuelve esa carta maestra de juego al mazo para mezclar de nuevo.

Mezclar muy bien y repartir cuatro naipes a cada jugador y colocar la carta central de juego.

### **Desarrollo del juego.**

Tras repartir cuatro cartas a cada jugador, se coloca la carta central en la zona juego, junto a las sobrantes. En su turno, cada jugador deberá enlazar una carta a una ya colocada, atendiendo al número de puntos y a su color, y robar una nueva.

Mientras que las cartas vacías se utilizan para reiniciar el juego en esa hilera en términos de recuento de naipes, las maestras sirven obtener cartas una vez puesta. Estas también se obtendrán añadiendo una cuarta carta enlazada.

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

### **Aclaraciones.**

1.º siempre se debe robar un naipe del mazo, se ponga o no naipe en la zona de juego.

2.º nunca un naipe debe estar adyacente a otros dos naipes al mismo tiempo y que cuando se coloque un nuevo naipe este debe estar colocado linealmente en vertical u horizontal con respecto al último naipe puesto.

3.º si pones una carta vacía de juego se reanuda el juego en esa hilera, pero solo, en términos de recuento de naipes.

4.º la orientación del naipe es el que uno quiera.

### Descripción gráfica:



1. Se barajan las cartas maestras y se le entrega a cada jugador una carta boca abajo.



2. Cada jugador memoriza su carta maestra sin que nadie la pueda ver y la devuelve al mazo para barajar las cartas. Entonces es cuando se pone la carta central.



3. Si colocas una carta maestra UNO los naipes en esa hilera hasta la carta central los ganas.



4. Si se pone un naipe vacío, se reanuda la línea de juego y si después colocas una cuarta carta los naipes en esa hilera hasta la carta central los ganas.



5. Al final se recuenta las cartas que contienen el objetivo en este caso dos naipes que posee el dos negro.

## **JUEGO: PUZLE DE COLOR.**

### **Número de jugadores:** 1 o 2

Para 1 jugador: se utilizan 15 naipes y se eliminan todas las cartas vacías y cartas maestras de juego.

Para 2 jugadores: se utilizan 15 naipes para cada jugador y se eliminan todas las cartas vacías y cartas maestras de juego.

**Tiempo de juego:** entre 20 y 40 minutos.

### **El objetivo.**

Hacer con los naipes que por suerte nos caen de mano, un puzle y después el puzle del jugador contrario; y de igual modo el otro jugador.

Ganaría quien haya utilizado menos tiempo en hacer cualquiera de los dos puzles. Preparación del juego.

Mezclar muy bien y repartir 15 naipes a cada jugador retirando todas las cartas vacías de juego y todas las cartas maestras de juego.

Se necesita un cronómetro.

### **Desarrollo del juego.**

El jugador coge 9 naipes de los 15 y forma un cuadrado de 3 filas x 3 columnas de forma aleatoria. Los restantes 6 naipes sirven de apoyo para formar un puzle que haga enlazar las tres filas y las tres columnas atendiendo al número de puntos y color.

El primer jugador que haga el puzle detiene el cronómetro, y verifica que esta bien. Después baraja sus 15 naipes.

El jugador contrario, cuenta el número de enlaces puestos en el puzle de 3 x 3 y hace lo mismo que el anterior jugador.

En la segunda partida cada jugador hace el puzle del jugador contrario.

### **Aclaraciones.**

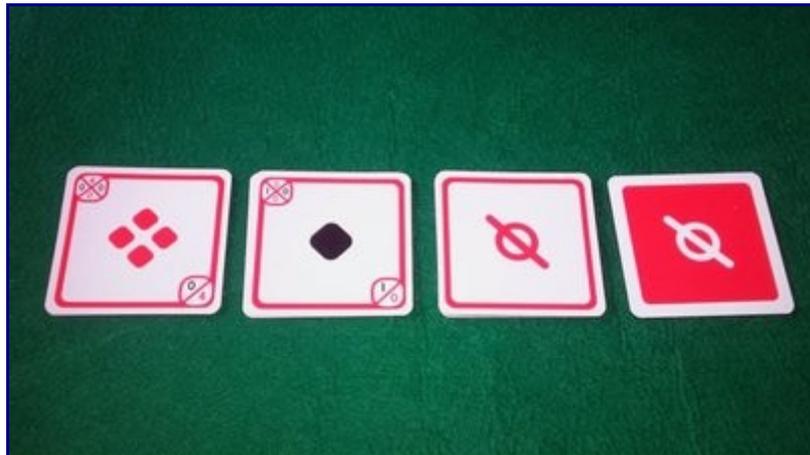
1.º el mecanismo de juego es la de enlazar naipes atendiendo al mismo número de puntos e igual color.

2.º se juega enlazando en vertical y horizontal.

3.º la orientación de los naipes es el que uno quiera

4.º se juega dos partidas si son dos jugadores.

**Descripción gráfica:**



1. Se eliminan las cartas vacías de juego, la carta central de juego y las cartas maestras de juego.



2. Se reparte 15 naipes a cada jugador y de esto cada uno se hace una celda de 3 x 3 con nueve de sus naipes y los restantes seis se tienen al margen, a la derecha como apoyo.



3. En esta imagen se observa que el puzle de 3 x 3 está hecho con 4 de sus 6 cartas de apoyo.

Eso mismo debe hacer el jugador contrario, para después intercambiarse los puzles y barajar dichos mazos.

4. Gana el juego quien consiga hacer cualquiera de los dos puzles en menor tiempo que el jugador contrario. En el caso de que las combinaciones de los puzles no tuvieran solución se contarían el número de enlaces que se han podido realizar en la celda de 3 x 3.

## **JUEGO: PUZLE DE PUNTOS.**

### **Número de jugadores:** 1 a 3

De 1 a 3 jugadores: se utilizan 9 naipes y se eliminan todas las cartas vacías y cartas maestras de juego.

**Tiempo de juego:** entre 10 y 15 minutos.

### **El objetivo.**

Hacer con los naipes que por suerte nos caen de mano un puzle antes que los demás. Todos los jugadores, comparten los tres naipes de apoyo.

### **Preparación del juego.**

Mezclar muy bien y repartir 9 naipes a cada jugador retirando todas las cartas vacías de juego y todas las cartas maestras de juego.

### **Desarrollo del juego.**

El jugador coge 9 naipes y forma un cuadrado de 3 filas x 3 columnas de forma aleatoria. Todos los jugadores, utilizan 3 naipes que sirven de apoyo para formar un puzle que haga enlazar las tres filas y las tres columnas atendiendo solo al número de puntos.

El primer jugador que haga el puzle gana la partida.

### **Aclaraciones.**

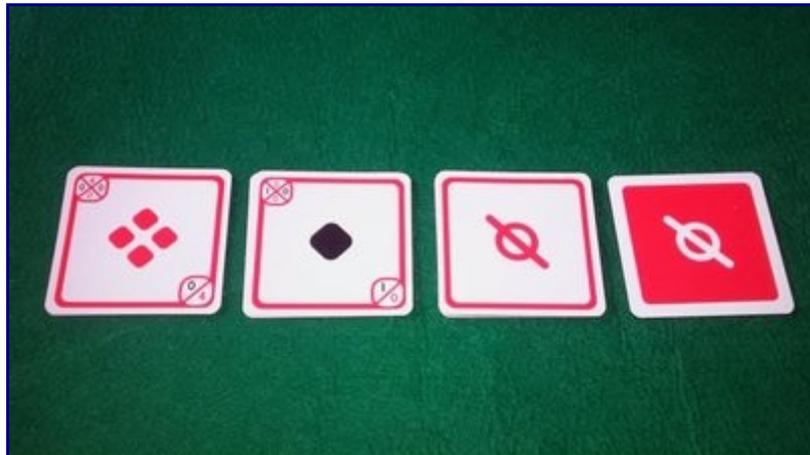
1º el mecanismo de juego es la de enlazar naipes atendiendo al mismo número de puntos

2º se juega enlazando en vertical y horizontal.

3º la orientación de los naipes es el que uno quiera

4º los naipes de apoyo se cogen intercambiando, un naipе del puzle por una carta de apoyo.

## Descripción gráfica:



1. Se eliminan las cartas vacías de juego, la carta central de juego y las cartas maestras de juego.



2. Se reparte 9 naipes a cada jugador y de estos cada uno se hace una celda de 3 x 3 con nueve de sus naipes y los restantes tres se tienen en el centro como apoyo para todos los jugadores.



3. En esta imagen se observa que el puzle de 3 x 3 está hecho con una de sus 3 cartas de apoyo que sirven para los tres jugadores. Quien sea más rápido en quitar naipes sobrantes y cambiarlos por los de apoyo será el ganador.

## **JUEGO: DOBLE.**

**Número de jugadores:** De 2 a 6

Para 2, 3, 4, 5 y 6 jugadores: se utilizan 30 naipes y se eliminan las cartas vacías de juego, la carta central de juego y las cartas maestras de juego.

**Tiempo de juego:** entre 5 y 10 minutos por partida.

### **El objetivo.**

El objetivo es enlazar cuatro cartas tanto con puntos negros como con rojos.

### **Preparación del juego.**

Se eliminan las cartas vacías de juego, la carta central de juego y las cartas maestras de juego. A continuación se mezclan muy bien los naipes de juego.

### **Desarrollo del juego.**

Se reparten cuatro cartas a cada jugador. El resto de naipes se coloca en el centro, al alcance de todos. El objetivo de cada uno es enlazar estas cuatro cartas, atendiendo tanto a los puntos negros como a los rojos.

Solo están permitidos cuatro descartes de dos naipes como máximo y el que consiga las dos combinaciones correctas en primer lugar al grito de "Doble", será el ganador de la partida.

Si eso no se produce durante la partida, al final de la misma todos los jugadores enseñan sus cartas para saber el número de enlaces que se tienen en total entre enlaces rojos y negros. Ganando quién tenga más enlaces en total, si, no se consigue "Doble".

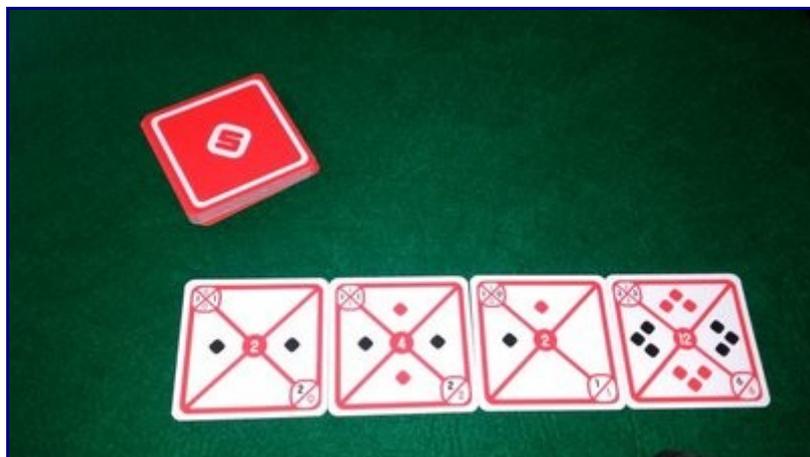
### **Aclaraciones.**

- 1.º la orientación de los naipes es la que uno quiera.
- 2.º en caso de empate si se consigue o no doble, gana el que más puntos tenga totales.
- 3.º el turno de juego que será el sentido contrario a las agujas del reloj.
- 4.º no es obligatorio descartarse.
- 5.º DOBLE es hacer ocho enlaces, quiere decir, enlazar los cuatro naipes a la vez a los dos colores.

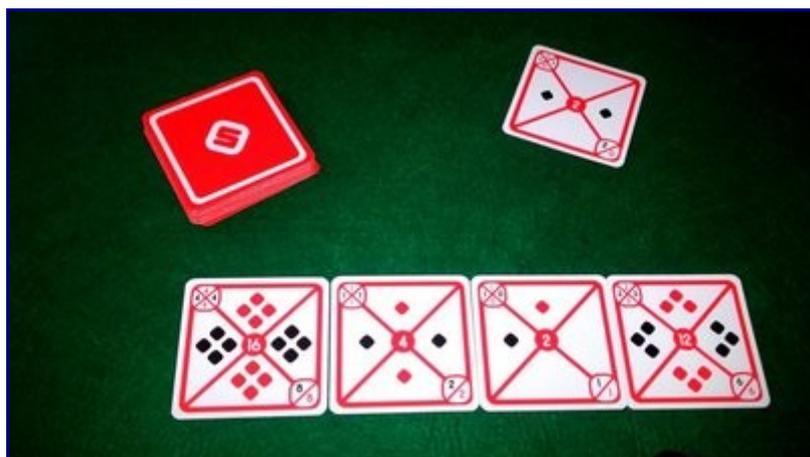
**Descripción gráfica:**



1. Se eliminan las cartas vacías de juego. La carta central de juego y las cartas maestras de juego.



2. Se reparten cuatro naipes a cada jugador.



3. Primer descarte de un naipе y así sucesivamente hasta los cuatro descartes de dos naipes por descarte como máximo.



4. Cuarto descarte y ahora organizamos los naipes para ver el número de enlaces que tenemos.



5. El último descarte. Si omitimos la carta de la izquierda y reorganizamos las cartas. Obtendríamos tres enlaces negros...



6. ... y tres enlaces a rojas en total 6. En caso de empate sumaríamos los puntos totales solo de los enlaces. En nuestro caso 36 puntos.



7. Ejemplo de Doble !. Se enlaza a negros.



8. Y también a la vez con la misma mano se enlaza a rojas.

## **JUEGO: SOL.**

**Número de jugadores:** De 2 a 7.

Para 2,3,4 y 6 jugadores: se utilizan 36 naipes y se eliminan 2 cartas vacías de juego.

Para 5 y 7 jugadores: se utilizan 35 naipes y se eliminan 3 cartas vacías de juego.

**Tiempo de juego:** entre 5 y 10 minutos por partida.

### **El objetivo.**

Gana, quien antes se quede sin naipes.

### **Preparación del juego.**

Se elige al azar un jugador de mano y este jugador organizará las cartas maestras de juego en circulo como el quiera.

Después ese mismo jugador de mano mezcla muy bien los naipes y reparte cuatro naipes a cada jugador, empezando, con el enlace en la carta maestra que más le interese.

### **Desarrollo del juego.**

Después de empezar el jugador de mano, continuará el jugador de su derecha. Este tendrá que enlazar naipes atendiendo al número de puntos e igual color en sentido contrario a las agujas del reloj. Los enlaces se van realizando sobre el último naipe puesto y siempre hacia el exterior de la hilera de cartas como si fueran "rayos de sol", pero cuidado si pones una carta vacía durante el juego, esto obliga a enlazar de nuevo con la carta maestra, de inicio de esa hilera.

### **Aclaraciones.**

1.º La orientación de los naipes es la que uno quiera.

2.º Coloques o no un naipe el en juego, siempre debes coger uno del mazo de robo.

## Descripción gráfica:



1. Se dibuja en la zona de juego un círculo con las cartas maestras. Las hileras que surjan en el juego se asemejaran al sol.



2. Se empieza el juego enlazando en la carta maestra "uno roja" y se continua con el jugador de la derecha.



3. El juego se continua en sentido contrario a las agujas del reloj hasta que se pone una carta vacía.



4. Entonces como se ve en la fotografía la carta posterior a la carta vacía que se ponga debe enlazar con la carta maestra que corresponda a esa hilera.

## **JUEGO: RAYOS DE SOL.**

**Número de jugadores:** De 2 a 6.

Para 2, 3, 5 y 6 jugadores: se utilizan 30 naipes y 8 cartas vacías de juego.

Para, 4 jugadores: se utilizan 28 naipes y 8 cartas vacías de juego.

Las cartas maestras de juego se utilizan para la figura inicial del juego.

Y los naipes sobrantes se apartan del mazo.

**Tiempo de juego:** entre 5 y 10 minutos por partida.

### **El objetivo.**

La partida la gana quien termine antes sin naipes. En caso que nadie se quedara sin cartas de juego, ganará quien tenga menos naipes. Y si aún, se esta empatado, ganará, el que tenga menos puntos totales.

### **Preparación del juego.**

Se elige al azar un jugador de mano y este jugador organizará las cartas maestras de juego en circulo como el quiera.

Después ese mismo jugador de mano mezcla muy bien los naipes y reparte cuatro cartas a cada jugador, empezando con un enlace en la carta maestra que más le interese.

### **Desarrollo del juego.**

Después de empezar el jugador de mano, continuará el jugador de su derecha. Este tendrá que enlazar naipes atendiendo al número de puntos e igual color en sentido contrario a las agujas del reloj. Los enlaces se van realizando sobre el último naipe puesto y siempre hacia el exterior de la hilera de cartas como si fueran "rayos de sol", pero cuidado si pones una carta vacía durante el juego, esto obliga a cerrar ese rayo por lo que no se podría poner más cartas en esa hilera.

### **Aclaraciones.**

- 1.º la orientación de los naipes es la que uno quiera.
- 2.º Coloques o no un naipe en el juego, siempre debes coger uno del mazo de robo.
- 3.º el sentido de juego es al contrario de las agujas del reloj.
- 4.º en este juego la carta central de juego se utiliza como una carta vacía de juego.

## Descripción gráfica:



1. Se dibuja en la zona de juego un círculo con las cartas maestras. Las hileras que surjan en el juego se asemejaran al sol.



2. Se empieza el juego enlazando en la carta maestra "uno roja" y se continua con el jugador de la derecha.



3. El juego se continua en sentido contrario a las agujas del reloj hasta que se pone una carta vacía y se cierra la hilera en donde se pone. Al final quedaría la zona de juego como se representa en la fotografía.

## **JUEGO: LA VELETA.**

**Número de jugadores:** de 2 a 6.

Para 2, 3, 5 y 6 jugadores: se utilizan 30 naipes y 8 cartas vacías de juego.

Para, 4 jugadores: se utilizan 28 naipes y 8 cartas vacías de juego.

Las cartas maestras de juego se utilizan para la figura inicial del juego.

Y los naipes sobrantes se apartan del mazo.

**Tiempo de juego:** entre 5 y 10 minutos por partida.

### **El objetivo.**

La partida lo gana quien termine antes sin naipes. En caso que nadie se quedara sin cartas, ganará quien tenga menos naipes. Y si aún así continua empatados los jugadores, gana, el que tenga menos puntos totales.

### **Preparación del juego.**

Se elige al azar un jugador de mano y este jugador organizará las cartas maestras de juego en círculo como el quiera.

Después ese mismo jugador de mano mezcla muy bien los naipes y reparte cuatro cartas a cada jugador, empezando la partida del juego enlazando, en la carta maestra que más le interese.

### **Desarrollo del juego.**

Después de empezar el jugador de mano, continuará el jugador de su derecha. Este tendrá que enlazar naipes atendiendo al número de puntos e igual color en sentido contrario a las agujas del reloj. Los enlaces se van realizando sobre el último naipe puesto y siempre hacia el exterior de la hilera de cartas como si fueran "rayos de sol", pero cuidado si pones una carta vacía durante el juego, esto obliga a imponer una de estas 3 reglas:

- a) o se cambia el sentido juego.
- b) o se juega a un solo color (Negras o rojas)
- c) o se juega a impar o par.

### **Aclaraciones.**

- 1.º La orientación de los naipes es la que uno quiera.
- 2.º Colocas o no un naipe en el juego, siempre debes coger uno del mazo de robo.
- 3.º el sentido de juego es al contrario de las agujas del reloj.
- 4.º en este juego la carta central de juego se utiliza como una carta vacía de juego.

## Descripción gráfica:



1. Se dibuja en la zona de juego un círculo con las cartas maestras. Las hileras que surjan en el juego se asemejaran al sol.



2. Se empieza el juego enlazando en la carta maestra "uno negro" y se continua con el jugador de la derecha. Se pone una carta vacía y el jugador que la coloca, decide jugar solo a enlaces negros.



3. El juego continua jugando a enlaces negros. hasta que aparezca otra carta vacía.



4. Se pone otra carta vacía y el jugador que la coloca, decide jugar solo a enlaces pares.



5. El juego continúa colocando una tercera carta vacía.



6. El jugador que coloca la carta vacía, decide cambiar el sentido del juego.

## **JUEGO: CERO**

**Número de jugadores:** de 2 a 6

Para 2,3,4,5 y 6 jugadores: se utilizan 30 naipes.

**Tiempo de juego:** entre 5 y 10 minutos por partida.

### **El objetivo.**

El objetivo es enlazar cuatro naipes, atendiendo al número de puntos y a su color e intentar tener igual numero de puntos de distinto color.

### **Preparación del juego.**

Se eliminan las cartas vacías de juego, la carta central de juego y las cartas maestras de juego. A continuación se mezclan muy bien los naipes de juego.

### **Desarrollo del juego.**

Una vez repartidos los cuatro naipes a cada jugador, se empieza el juego.

El resto de naipes se coloca en el centro, al alcance de todos. Solo se permite cuatro descartes por jugador, de un naipe como máximo por descarte.

Finalizados los cuatro descartes se enseñan los naipes.

### **Aclaraciones.**

1.º la orientación de los naipes es teniendo en cuenta el cuadro resumen de los cuartos en la esquina superior izquierda hacia arriba.

2.º en caso de empate, gana la partida, la mano que sume más puntos totales.

3.º no es obligatorio descartarse.

**Descripción gráfica:**



1. Se eliminan las cartas vacías de juego, la carta central de juego y las cartas maestras de juego.



2. Se entregan cuatro naipes a cada jugador y se hace el primer descarte de una carta como máximo.



3. Primer descarte de un naipe.



4. Segundo descarte y se consigue enlazar a negras y tener el mismo numero de puntos de distinto color.

Se ha conseguido CERO !