

# NI LOCO!



## CONTENIDO

33 tarjetas numeradas (3-35) + 55 fichas plásticas.

## PARTICIPANTES

Recomendado para 3 a 5 jugadores, aunque pueden participar más, siendo el límite máximo sugerido 7.

## IDEA DEL JUEGO

Una tarjeta está boca arriba en el centro de la mesa. En su turno, cada jugador debe decidir: o bien tomar esa tarjeta y colocarla boca arriba frente a sí mismo (puntos negativos), o bien rechazarla colocando una de sus fichas sobre ella (las fichas otorgan puntos positivos). Luego, el siguiente jugador en sentido horario, debe tomar la misma decisión: o tomar la tarjeta (junto con la ficha dejada por el jugador anterior) o rechazar la tarjeta poniendo una ficha suya, etc. El que tiene la menor cantidad de puntos al final del juego es el ganador.

## LAS TARJETAS Y LAS FICHAS

Cada tarjeta independiente que un jugador tiene en frente de sí mismo, cuenta como puntos negativos según el número que aparece en ella. Es decir, la tarjeta "20" resta veinte puntos al final del juego, la tarjeta "7" resta siete puntos al final del juego, etc. En las escaleras sólo cuentan como puntos negativos la tarjeta más baja de las mismas. Por ejemplo, si un jugador tiene el 8 y 9 en frente de sí, éstas dos tarjetas juntas cuentan sólo como 8 puntos menos. Si tiene el 17, 18, 19 y 20 cuentan sólo 17 puntos menos. Si un jugador tuviera frente a sí las tarjetas 12, 14 y 15, sólo tendría 26 puntos negativos (12 + 14), pero si pudiera obtener también la 13, sólo tendría 12 puntos negativos. Con el fin de evitar quedarse con una tarjeta, el jugador al que le toque el turno tiene que pagar un ficha. Cuantas más fichas haya sobre una tarjeta, más apetecible se hace ya que cada ficha que se mantiene hasta el final del juego, cuenta como un punto positivo.

## PREPARACIÓN

Cada jugador toma 11 fichas. Cuando son 3 ó 4 jugadores sobrarán fichas que no se utilizan y se vuelven a colocar en la caja. Cada jugador debe ocultar sus fichas en sus manos durante el juego para mantener en secreto la cantidad restante que cada uno posee. Cuando son más de 5 jugadores, se reparten siempre equitativamente, dejando de lado las sobrantes.

Las tarjetas se mezclan bien y se dejan de lado al azar 9 tarjetas que no se utilizarán en esta vuelta, quedando 24 tarjetas que se colocan en una pila boca abajo en el centro de la mesa.

## TRANSCURSO DEL JUEGO

Se sortea un jugador inicial al azar. Este jugador toma la tarjeta superior del mazo y la da vuelta, dejándola boca arriba junto a la pila. Ahora debe decidir qué hacer con esa tarjeta:

- O bien, tomarla y ponerla boca arriba en frente de sí mismo
- O rechazarla dejando una de sus fichas encima

Si la rechaza, el jugador a su izquierda, ahora debe decidir si quedarse con la tarjeta (junto con la ficha del primer jugador) o rechazarla y dejar una de sus fichas sobre la tarjeta. El juego continúa de esta manera en el sentido horario alrededor de la mesa. Cuando un jugador finalmente decide tomar la tarjeta (junto con todas las fichas que tiene encima), coloca la tarjeta boca arriba en frente de sí y toma todas las fichas para sumarlas a las de su mano. Entonces, este jugador debe dar vuelta la siguiente tarjeta de la pila y decidir, según lo descrito previamente, ya sea tomarla o rechazarla pagando una ficha. Si la rechaza, el jugador a su izquierda decide, etc.

Se permite (y es probable que se produzca con frecuencia) que los jugadores se nieguen a una tarjeta varias veces a lo largo de una ronda y, por lo tanto, una gran cantidad de fichas se acumularán sobre la tarjeta antes de que alguien finalmente la lleve.

**Nota:** Para efectos de control del resto de los jugadores, las tarjetas que forman parte de las escaleras siempre deben ser colocadas encimadas pero dejando ver claramente la escalera completa.

## FINAL DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

El juego continúa de esta manera hasta que la pila está completamente agotada. A continuación, el juego termina y la puntuación final se lleva a cabo.

Cada jugador suma los números de todas sus tarjetas independientes y los números más bajos de las tarjetas de sus escaleras. De esa suma, se resta el número de fichas que aún se mantienen en las manos. El jugador con la puntuación más baja es el ganador.

## TÁCTICA / CONSEJOS

- Tarde o temprano, los jugadores tendrán alguna tarjeta frente a sí. Por lo tanto, no debe rehuir cerca del comienzo del juego a tomar una tarjeta por más que no tenga muchas fichas encima. Por ejemplo, tomar la tarjeta "15" con 3 ó 4 fichas es digno de consideración.

- Es muy importante evaluar si una tarjeta puede formar una escalera con alguna/s de las tarjeta/s que ya tenemos en nuestro poder, y mucho más si esta tarjeta tiene una numeración alta, como así también mirar bien si a alguien más le sirve, ya que según eso podremos tomarla inmediatamente o bien dejarla pasar para que tenga más fichas encima y de esta manera sea más útil para el conteo final.

**Nota:** Hay que intentar prestar atención en el caso descrito aquí arriba a la cantidad de fichas que los otros jugadores guardan aún en su poder, ya que si alguno no tiene más fichas, estará obligado a tomar una tarjeta que no tomaría si tuviera fichas, arruinando nuestra estrategia en forma obligada.

-Ya que hay 9 tarjetas fuera del juego, no siempre estará oculta en la pila aquella tarjeta que nos complete una escalera, así que cuando la brecha entre dos tarjetas que ya tenemos en nuestro poder supera los 3 ó 4 espacios, probablemente no sea buena idea esperar unirlas con una escalera.

## VARIANTE

Para aquellos que se animen a un juego un poco más táctico, les sugerimos probar la siguiente variante: cada jugador comienza sólo con 10 fichas al comienzo. Las tarjetas con los números 10, 20 y 30 se quitan del mazo inicial. El resto de las tarjetas se mezclan bien, se separan ahora 6 tarjetas que quedarán también fuera de juego, quedando 24 tarjetas en una pila en el centro de la mesa. Las reglas del juego no sufren otra alteración ni cambios.