



# Sixteen®

Ver. 2

## Contenido

- 1. Instrucciones**
- 2. Estrategias**
- 3. Variaciones del Juego**

## 1. Instrucciones

**Jugadores:** 2 ó 4    **Edades:** +8

**Objetivo:** Ganar la Mayor Cantidad de "juegos."

**Naipes:** 54 naipes divididos en 4 colores (0: uno de cada color / 1-6: dos de cada color / comodín: dos).

**Reparto:** Repartir 3 naipes a cada jugador. Los naipes restantes se apilan cara abajo, formando la "pila cerrada".

**Vuelta de Juego:** Una vuelta consiste en sacar un naipe de la pila cerrada y luego jugar un naipe a la "pila de Juego" (formada en la primera vuelta). Los jugadores se alternan hasta formar un juego.

**Cómo formar Juegos (3 Posibilidades):**

"Dieciséis"...Cuando la suma de los naipes en la pila de juego es igual a 16; se premia al jugador que jugó el naipe final del juego.

"Pasarse"...cuando la suma de los naipes en la pila de juego excede a 16; se premia al jugador que no jugó el naipe final del juego. Al pasarse pasa sobre el juego.

"Coincide"...Cuando tres naipes jugados en secuencia son del mismo color o número; se premia al jugador que jugó el naipe final del juego. Por ejemplo, tres naipes "3" de cualquier color o tres naipes "azules" de cualquier número jugados en una vuelta constituyen un "coincide".

**Comodines:** Los comodines asumen el número y el color declarado por sus jugadores cuando son jugados.

**Cómo Continuar Jugando:** Cuando se forma un juego, el juego (pila de juego) se quita del mazo del juego y se apila separadamente enfrente del jugador que fue premiado. Ese jugador comienza la próxima vuelta. El juego continúa hasta que la pila cerrada se agote y todos los naipes hayan sido jugados. Cuando a un jugador se le agotan los naipes, el otro jugador juega todos sus naipes restantes. Si cualquier juego (incluyendo el pasarse) se forma durante este juego final, se premian como corresponda. Cualquier naipe final que no forme parte de un juego, es ignorado.

**Ganador:** El juego finaliza cuando todos los naipes hayan jugados. El jugador con más juegos logrados gana.

## 2. Estrategias de Juego

**Comprendiendo el Juego de Naipes:** Como puede imaginarse, el número 16 es importante en el Juego Sixteen®. Jugar un naipe que sume 16 gana el juego, mientras que jugar un naipe que sobrepase 16 regala el juego a su oponente. Pero los números 9 y 2 también son fundamentales. Para entender por qué, es útil conocer qué naipes hay en el juego de 54 naipes Sixteen®. A excepción de los dos naipes "comodines", todos los naipes están numerados de 0 a 6. Hay dos de cada naipe (dos naipes "6" verde, dos naipes "1" naranja, etc.) excepto los naipes 0, de los cuales sólo hay un naipe por color (un naipe "0" verde, un naipe "0" azul, etc.). La clave: los naipes "0" son menos comunes.

**Nueve:** En muchos casos, jugar una carta que sume 9 es beneficioso. ¿Por qué? Porque 9 está justo fuera del límite para lograr 16. Incluso si su oponente tiene un 6 (el naipe más alto) sólo puede llegar a 15 partiendo desde nueve. Además, dado que los naipes "0" son relativamente raros, el sumar 9 a menudo fuerza a su oponente a jugar un naipe de 1 a 6, lo cual lo pone a usted en el rango de sumar 16 y ganar el juego.

**Dos:** Cómo sumar 9, el jugar un naipe que suma 2 también es importante. Por la misma razón anterior, a menudo fuerza a su oponente a jugar un naipe de 1 a 6 que lo pone en el rango de sumar 9. Y luego, nuevamente desde 9, su oponente estaría forzado a ponerlo a usted en el rango de sumar 16.

### 3. Variaciones Opcionales de Juego

**Reglas para Jugadores Jóvenes:** Para ayudar a los jugadores jóvenes (especialmente jugadores menores de 8 años) se debe evitar la frustración simplificando las reglas. Se debe hacer esto quitando los juegos “coincide” como una posibilidad. De esta forma, los jugadores sólo tienen que preocuparse de alcanzar 16 o pasarse.

**Amansar el juego** quitando los dos naipes “comodines” de la baraja. Esta modificación puede reducir la influencia de la suerte.

**Reglas Estrictas:** ¿Olvidó tomar un naipe antes de jugar? Juega con un naipe menos el resto del juego. ¿Olvidó tomar de nuevo? Ahora juega con dos naipes menos. ¿Olvidó por tercera vez? No todo está perdido...siempre puede tener un naipe en su mano.

**Reglas Flojas:** ¿Olvidó tomar un naipe? ¡No hay problema! Cuando finalmente lo recuerde, simplemente tome uno de la pila y siga jugando con la cantidad completa de naipes.

**Reglas de Bonos:** ¿Sí al jugar un naipe crea simultáneamente dos “Coincide” y/o juego de Dieciséis (los juegos de pasarse no cuentan)? Ese juego entonces cuenta como dos juegos. Ejemplo: si un naipe es el tercer número 2 jugado en una ronda y suma también 16, entonces éste cuenta como dos juegos.

#### 4-Jugadores:

**Resumen:** Similar a las reglas de 2 jugadores, excepto por el concepto de equipo. Los jugadores forman 2 equipos (2 jugadores por equipo). Los compañeros de equipo se sientan de forma alternada entre los equipos durante el juego (en una mesa cuadrada, los compañeros de equipo se sientan enfrentados entre sí). El juego comienza por la izquierda de quien reparte los naipes y gira en sentido horario. El objetivo de cada equipo (en lugar de cada individuo) es obtener la mayor cantidad de juegos.

**Ejemplo:** Un jugador del “Equipo A” reparte 3 naipes a cada jugador. El jugador (del Equipo B) sentado a la izquierda de quien reparte comienza tomando un naipe y luego jugando a la pila de juego. El juego continúa en sentido horario alternando entre los jugadores del “Equipo A” y “Equipo B”, hasta que se forme un juego. Si es un “Dieciséis” o “Coincide,” el juego es ganado por el equipo que jugó el naipe que forma el juego. Si se “pasa”, el juego es ganado por el equipo que no jugó la carta que forma el juego. El jugador a la izquierda del que jugó la carta que formó el juego, comienza la próxima vuelta. El juego continúa después que la pila cerrada ha sido agotada. Si cualquier juego (incluyendo el pasarse) se forma durante este juego final, ellos se premian como corresponda. Cualquier naipe jugado al final que no forma un juego se ignora. El equipo con el mayor número de juegos después de jugarse todas las cartas es el ganador.

*Visítenos en [www.sixteencardgame.com](http://www.sixteencardgame.com)*