

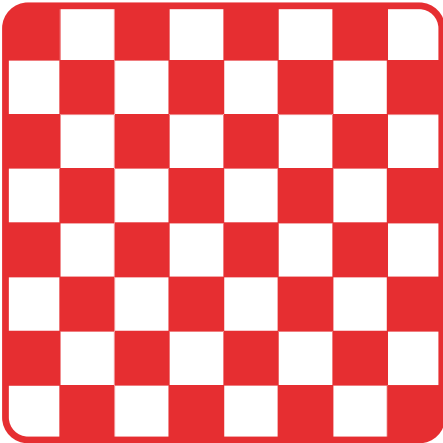
INSTRUCCIONES

# Juegos de Sobremesa



La Abundancia

# DAMAS



Cada jugador dispone de 12 piezas de un mismo color (unas blancas y las otras negras), que al principio de la partida se colocan en las casillas negras de las tres filas más próximas a él. El objetivo del juego es capturar las fichas del oponente o acorralarlas para que los únicos movimientos que puedan realizar sean los que lleven a su captura. Se juega por turnos alternos. Empieza a jugar quien tiene las fichas blancas. En su turno cada jugador mueve una pieza propia.

Las piezas se mueven (cuando no comen) una posición hacia delante o hacia atrás en diagonal a la derecha o a la izquierda, a una posición adyacente vacía. Al momento de comer piezas del oponente, se pueden comer varias en un mismo turno de forma diagonal hacia la derecha e izquierda, adelante y atrás. Soplar (o comer) no es obligatorio, es una decisión del jugador de turno.

Una partida de damas finaliza cuando se llega a una de estas dos situaciones:

- Pierde quien se queda sin piezas sobre el tablero.
- Si el jugador se equivoca 3 veces, pierde.

Si cuando llega el turno de un jugador, este no puede mover puesto que todas las piezas que le restan en juego están bloqueadas, se distinguen tres reglas, dependiendo del estilo practicado:

**1.** Cuando un jugador conserve sólo una ficha puede realizar un movimiento extra luego de mover su ficha:

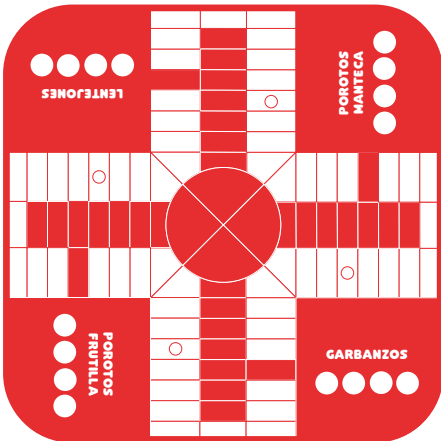
- Tablas (empate).
- Pierde a quien le corresponde el próximo movimiento.
- Gana quien más piezas tenga. A igual número de piezas gana quién más reinas/damas tenga y, si en esto también se empató, la partida termina en tablas.

**2.** El jugador que tenga muy pocas piezas puede retirarse del juego.

**3.** Chanco: cuando en el turno de un jugador este ya no tiene espacios para poder mover sus fichas y por ende pierde la partida.

La partida también puede terminar en tablas si ambos jugadores quedan con un número muy reducido de piezas.

# LUDOGUMBRES



Se juega con un dado de seis caras y el objetivo es trasladar las 4 fichas desde la casilla de partida o “cárcel” correspondiente a cada legumbre, a la meta o “casa” (el círculo central del tablero). Tanto los turnos de los jugadores como el movimiento de las fichas es en el sentido del reloj.

A cada jugador en su turno, le corresponde lanzar el dado y mover sus fichas si le corresponde. Es obligatorio jugar lo indicado por el dado.

El seis del dado sirve como salida. Se utiliza para sacar fichas de la cárcel y se obtiene un turno extra (lanza de nuevo el dado).

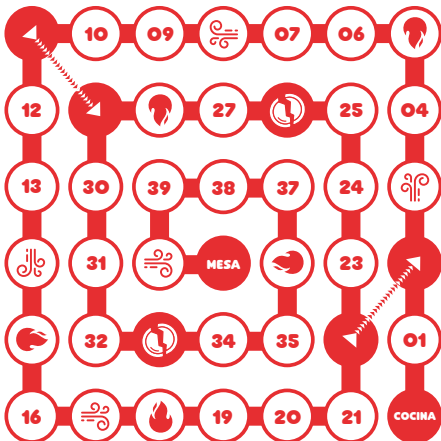
Si un jugador obtiene tres veces seguidas seis, se le castiga y pierde su turno.

Un jugador puede capturar (expulsar y poner en la cárcel) las fichas de un contrincante, si en su turno ocupa la casilla de este último.

Ningún jugador puede tener más de una ficha en cada casilla, si en un turno se saca un número que da como destino una casilla con una ficha propia, no se puede mover y se pierde el turno.

Luego de dar la vuelta completa al tablero, una ficha está segura al llegar a la línea vertical correspondiente a su legumbre, es decir ningún contrincante puede capturarla. Sin embargo, debe llegar a la casa o meta con la cuenta exacta, de lo contrario tiene que moverse dentro de la vertical de color según lo indicado por el dado.





## A LA MESA CON LA ABUNDANCIA



El juego consiste en una competencia en donde los jugadores intentarán llegar primero a la mesa con el plato caliente. Para ello tirarán el dado y avanzarán las casillas indicadas.

En este intrincado camino los números impares indicarán las casillas que se deben avanzar, mientras que los pares representarán los objetos a esquivar y por lo tanto deberán retroceder.

Además, existen casillas especiales que beneficiarán o perjudicarán a los jugadores:

-  El plato está que quema, esperará un turno.
-  La comida se está enfriando, tirá de nuevo y avanzá lo que indique el dado.
-  Obstáculos en el camino te cambian tu dirección.
-  ¡Uy no! Se te cayó el plato, volvé a la cocina a buscar otro.

Si al avanzar el número indicado por el dado, se llega a una casilla que ya está ocupada, el jugador deberá pararse en la casilla anterior. En caso de caer en una casilla especial ya ocupada, el participante deberá igualmente cumplir con el castigo o premio.

Si un jugador que está cerca de la mesa tira el dado y el número es mayor al de casillas restantes, deberá “rebotar” en la casilla de mesa y volver atrás hasta completar la jugada. Seguirá con esta dinámica hasta que el número obtenido al tirar el dado sea el exacto para llegar a la mesa. En caso de rebotar tres veces, su comida se enfriará y deberá volver a la cocina a buscar un nuevo plato.

¡A jugar y buen provecho!

## TRUCO

El Truco Uruguayo es un juego de cartas en el que habitualmente participan 4 jugadores formando dos parejas. El objetivo es ir ganando puntos en los lances Truco, Envido y Flor para conseguir ganar un chico (30 puntos). Al finalizar el reparto se deja a la vista una carta, la Muestra. Las Piezas, las cartas más valiosas durante la mano, son por este orden: el 2, 4, 5, caballo y sota del palo de la muestra. Si alguna de ellas es la carta de muestra, el rey del mismo palo ocupa su lugar como pieza.

El lance de truco consiste en disputar 3 bazas, una por carta, y lo gana quien logra dos de las tres bazas. La tercera baza no se disputa cuando el resultado del truco ya queda decidido al disputar la segunda baza. Quien tiene malas cartas también puede renunciar a disputar la mano mediante la opción irse al mazo. Cada baza es ganada por la carta más alta según la siguiente jerarquía. El jugador que gana una baza es quien da comienzo a la siguiente lanzando una carta. Si en una baza dos rivales empataron por jugar cartas del mismo valor, se llama baza parda. En este caso el truco lo gana quien haya conseguido una baza en primer lugar. Si las tres bazas son pardas, gana la pareja que tiene la mano.

Quien gana el truco obtiene 1 punto. Sin embargo, durante la disputa del truco los jugadores pueden lanzar apuestas incrementales antes de jugar su carta. El rival puede aceptar la apuesta o dar por perdido el lance de truco con el valor que tenga en ese momento:

- Si se apuesta Truco, quien gana logra 2 puntos.
- El rival puede aumentar la apuesta con un Retruco, que vale 3 puntos.
- Finalmente, puede aumentarse hasta Vale 4 (4 puntos).

El lance de Envido se disputa opcionalmente, cuando alguno de los participantes abre la apuesta al llegarle el turno para jugar su primera carta o responder a una apuesta de truco. Si el turno pasa por todos los jugadores sin que apuesten sobre el envido, el lance ya no se disputa. Asimismo, si un participante abre la apuesta de envido y posteriormente otro indica que tiene flor, la apuesta de envido queda anulada. El envido lo gana el jugador que con sus tres cartas obtenga el valor más alto. Este valor se contabiliza del siguiente modo:

- En caso de tener una pieza, se suma el valor de la pieza y el índice superior de las otras dos cartas. Las piezas (2, 4, 5, caballo y sota) valen 30, 29, 28, 27 y 26 respectivamente.
- En caso de tener 2 cartas de un mismo palo, se suman los índices de ambas y a dicha suma se le añaden 20 más.
- Si las 3 cartas son de diferentes palos, el valor del envido es el índice más alto de las 3 cartas.
- A estos efectos, el valor de las figuras es cero.

En caso de empate, gana el jugador que es mano.

Las apuestas posibles en el envido son las siguientes:

- Envido: por defecto se apuestan dos tantos, pero la cantidad apostada puede ser más elevada.
- Envido la falta: significa apostar la diferencia entre los 30 puntos del chico y la puntuación de quien va ganando.

Cada apuesta de envido puede ser revocada con un nuevo envido o envido la falta. Si la primera apuesta es rechazada, el ganador obtiene un punto. Si se rechaza la revocación de una apuesta, el ganador obtiene los puntos que el rival ya había apostado. Cuando se cierra una apuesta de envido, y antes de continuar con la disputa del truco, los jugadores indican inmediatamente su jugada sin necesidad de enseñar sus cartas.

## **FLOR**

Se dice que un jugador tiene Flor cuando tiene dos o tres piezas, o una pieza y dos cartas de un mismo palo, o tres cartas de un mismo palo. El jugador que tiene flor lo indica al llegar el turno por primera vez para jugar su primera carta o responder a una apuesta de truco o envido. Si algún jugador tiene flor, el lance de envido no se disputa, y queda anulada cualquier apuesta que se hubiese realizado antes de anunciarse la flor. El jugador que tiene flor obtiene 3 puntos. Si un jugador adversario también tiene jugada de flor, ambos pueden lanzar las apuestas Con flor envido y Con flor envido la falta, que funcionan del mismo modo que en el lance de envido. Quien pierde el lance no suma los 3 puntos que otorga cada flor.

En caso de apuesta de flores, las jugadas se valoran del siguiente modo:

- Se contabiliza siempre un valor mínimo de 20.
- Las piezas suman su valor en el envido restando 20: 2, 4, 5, caballo y sota valen 10, 9, 8, 7 y 6 respectivamente.
- El resto de las cartas suman según su índice. Las figuras no suman.



**La Abundancia**

**EN LA MESA  
AHORA SÍ  
SE JUEGA**