

# ¡Toma 11!



Wolfgang Kramer

Oliver Freudenreich (basado en el diseño de Franz Vohwinkel)

8+ Años

2-7 Participantes

30 Minutos

## Componentes



100 cartas con números entre el 1 al 100



10 cartas de toro

## Idea del juego

Cada participante comienza con 10 cartas numeradas en su mano. En su turno, cada participante debe jugar una carta de su mano sobre una pila de cabeza de toro. Pero atención, esa carta no puede tener un valor mayor a 10 respecto al de la carta superior de la pila. Si lo anterior sucede, ¡Toma 11!, esa persona debe llevar a su mano todas las cartas de una pila. Si tomas una pila, puede que recibas una carta de toro, que te permitirá jugar varias cartas en tu turno. El objetivo del juego es quedarte sin cartas con números en tu mano.

## Preparación de la partida

- Baraja las cartas con números y reparte **diez cartas** a cada participante. Forma un **mazo de robo** con el resto de las cartas con números bocabajo, y déjalo al centro de la mesa.
- Revela la primera carta del mazo de robo y déjalo al lado de éste. Esta carta representa la primera **pila de cabeza de toro** (pila de descarte) sobre la cual podrás jugar cartas de números.
- Forma una pila con las cartas de toro y déjala junto al mazo de robo.
- La persona más joven comienza la partida.

*Disposición de las cartas al comienzo de la partida:*



Cartas de toro



Pila de robo



Primera pila de cabezas de toro

## Desarrollo de la partida

Los turnos avanzan en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, debes elegir **una** de las siguientes acciones:

- **Jugar una carta** de tu mano sobre una pila de cabezas de toro, dejándola bocarriba sobre la pila.
- **Llevar a tu mano todas las cartas** de una pila de cabezas de toro

### Jugar una carta

Debes seguir estas reglas para jugar una carta de tu mano:

- **Regla 1: orden ascendente**  
La carta que juegues debe ser mayor a la carta superior de la pila.
- **Regla 2: diferencia máxima de 10**  
La diferencia entre el número de la carta que juegues y la carta superior de la pila no puede ser mayor a 10. Si sólo tienes en tu mano cartas que son mayores al valor de la carta superior de la pila más 10, debes llevar a tu mano todas las cartas de la pila de cabezas de toro, en vez de jugar una carta.
- **Regla 3: si los números superan el 100, se continúa con 1, 2, 3 y así.**  
Por ejemplo, si el número superior de una pila de cabezas de toro es 96, puedes jugar cartas del 97 al 100, y también entre el 1 y el 6, ya que su diferencia con la carta superior de la pila es 10 o menos.

*Ejemplo: la carta superior en una pila de toro es el 98. Tu juegas un 5. La diferencia entre ambas cartas es 7 (99, 100, 1, 2, 3, 4, 5).*

### Llevar una pila a tu mano

**Debes** realizar esta acción si no puedes jugar correctamente una carta de tu mano en una pila de cabezas de toro. También puedes realizar esta acción voluntariamente, por razones tácticas.

Cada vez que alguien toma una pila, luego revela **dos cartas de número** del mazo de robo y colócalas bocarriba en la mesa. Esas cartas son el comienzo de dos nuevas pilas de cabezas de toro. De este modo, el número de pilas de cabezas de toro irá aumentando durante la partida. Mira más abajo un "ejemplo de partida".

Como al comienzo de la partida sólo hay una pila de cabezas de toro, sólo puedes tomar esa pila. A medida que la partida avance, se crearán más pilas de cabezas de toro. En ese momento, puedes elegir cuál pila llevar a tu mano en caso de que debas tomar una.

**Nota:** al momento de elegir cuál pila llevarte, no puedes revisar cuántas o cuáles cartas contiene cada pila.

Ordena las cartas de la pila en tu mano. Luego es el turno del siguiente participante.

**Importante:** si la pila de cabezas de toro que llevas a tu mano tiene **tres o más cartas**, además debes llevar al frente tuyo bocarriba una **carta de toro**. Puedes tener más de una **carta de toro** frente tuyo al mismo tiempo.



Si la pila de cartas de toro se agota, cada participante que consigue una debe robarle una al participante que tenga más cartas de toro, colocándola frente suyo. Si hay más de una persona con la mayor cantidad de cartas de toro, el participante que va a robar una carta de toro puede elegir a quien robarla. Si hay algún participante con las 10 cartas de toro, no puede tomar nuevas cartas de toro.

## Cartas de toro

Si tienes una carta de toro, puedes jugar **más de una carta** cada vez que eliges la acción "jugar una carta" en una pila.

- Si juegas más de una carta, todas deben estar en el mismo rango de hasta 10 números mayor a la primera carta de la pila.

**Ejemplo:** la primera carta de la pila de cabezas de toro muestra el 33. Si tienes una carta de toro y es tu turno, puedes jugar todas las cartas entre el 34 y el 43 desde tu mano a esa pila.

- Cuando juegues más de una carta, ponlas junto a la pila primero, así el grupo completo puede comprobar que están en la diferencia de 10. Luego, colócalas en orden ascendente, de éste modo la carta más alta quedará a la vista.

Si tienes **dos cartas de toro**, puedes jugar varias cartas **en dos pilas** cada turno. Si tienes **tres cartas de toro**, puedes jugar en **tres pilas**, y así.

## Ejemplo de partida

**Nota:** en una partida, las cartas de número se ponen una sobre otra en las pilas de cabezas de toro (no una al lado de la otra, como en las imágenes a continuación), ocultando las cartas que están debajo.

Al comienzo de esta partida sólo está el mazo de robo y la primera pila de cabezas de toro, mostrando en este caso el 31, en la mesa.



Mazo de robo



Pila de cabezas de toro

La primera persona puede jugar una carta entre el 32 y el 41 en la pila. Elige jugar el 36. La segunda persona puede colocar una carta entre el 37 y el 46. Elige jugar el 46.



Mazo de robo



Pila de cabezas de toro

La tercera persona no tiene ninguna carta con un número entre el 47 y el 56. Debe tomar la pila y agregar esas cartas a su mano. Como la pila tiene tres cartas, toma también una carta de toro y la deja frente suyo. Luego, revela dos cartas del mazo de robo y las deja cerca suyo. Ahora hay dos pilas de cabezas de toro, una mostrando el 23 y la otra el 87.



Mazo de robo



Pila de cabezas de toro



Pila de cabezas de toro

Las siguientes personas juegan el 88, el 92, el 98 y el 5 respectivamente, todas en la pila del 87. De todos modos, la persona que viene no tiene cartas para jugar en ninguna de las dos pilas sin sobrepasar la diferencia de 10. Por eso, debe tomar todas las cartas de una de las dos pilas. Toma la pila con el 23, ya que sólo tiene una carta.

**No recibe una carta de toro**, ya que la pila que tomó tiene menos de tres cartas.



Mazo de robo



Pila de cabezas de toro



Pila de cabezas de toro

Dos cartas nuevas del mazo de robo se revelan, el 19 y el 78. Ahora, el grupo de participantes tiene tres pilas diferentes donde jugar sus cartas.



Mazo de robo



Pila de cabezas de toro



Pila de cabezas de toro



Pila de cabezas de toro

## Fin de la ronda

La ronda termina inmediatamente cuando una persona se queda sin cartas en la mano. El resto de participantes debe contar cuantas cabezas de toro tienen las cartas que quedaron en sus manos. Estos son puntos **negativos**.

La ronda también puede terminar si el mazo de robo se agota. En este caso, **el grupo completo** recibe puntos negativos, tantos como la cantidad de cabezas de toro de las cartas en cada mano.



**Ejemplo:** la carta con número de la derecha tiene tres cabezas de toro, las cuales se cuentan como puntos negativos.



Escribe en una hoja de papel cuantos puntos negativos obtuvo cada participante y luego den inicio a una nueva ronda. La persona con menos puntos negativos comienza la nueva ronda. Se deben jugar tantas rondas como participantes (por ejemplo, tres rondas si son tres participantes). La persona con menos puntos negativos al finalizar la última ronda es la ganadora. En caso de empate, las personas empatadas comparten la victoria.