WOLFGANG KRAMER

FLASH10

Un frenético juego de cartas para 2 a 5 jugadores, de 8 años o más

Componentes:

120 cartas:

100 cartas numeradas (0-99), 20 de las cuales tienen un rayo

20 cartas de Tormenta







Objetivo del juego

Crear una fila de 10 cartas de izquierda a derecha en orden ascendente. Quien lo consiga primero dice "STOP", y termina la partida.

Preparación

- Se barajan las cartas sin mirarlas.
- Cada jugador recibe 10 cartas, que coloca sobre la mesa en una fila boca abajo.

  Nota: Con 5 jugadores, se juega con 8 cartas cada uno.
- Las cartas restantes se colocan en un mazo boca abajo en el centro de la mesa.

Cómo se juega

Todos los jugadores juegan al mismo tiempo, de modo que no hay turnos. ***¡Rápido, rápido!***

En primer lugar, todos los jugadores revelan las cartas que tienen en su fila, sin cambiarlas de posición. Inmediatamente después, cada jugador toma una carta del mazo, le da la vuelta y la coloca boca arriba sobre una de sus diez cartas. A continuación, roba otra carta y la coloca sobre cualquiera de sus cartas, y así sucesivamente.

De este modo, se pueden formar hasta 10 pilas de cartas.

Nota: cada carta robada debe colocarse encima de una de las cartas de la fila antes robar de otra. Las cartas nunca se descartan. Se puede apilar cualquier número de cartas en cualquier posición de la fila.

Jugar las cartas de Tormenta

Si un jugador roba una carta de Tormenta, puede colocarla encima de cualquiera de sus cartas o pilas.

Una carta de Tormenta no interrumpe una fila ascendente de números.



Al final de la partida, cada carta de Tormenta que quede a la vista **resta 1 punto**.

Fin de la partida

La partida termina inmediatamente cuando un jugador logra colocar sus 10 cartas visibles en orden ascendente. **¡Es el ganador!**

La partida también termina si se agota el mazo de cartas. En ese caso, el ganador es el jugador que tenga más puntos: empezando por la izquierda, cada jugador comprueba cuáles de sus cartas están en orden ascendente. Obtiene 1 punto por cada carta numerada que esté en el orden correcto. **Si hay una carta en orden ascendente que tiene un rayo**, consigue 1 punto más.



Ejemplo:

Ana ha terminado la partida, porque sus 10 cartas son correctas.

Como tiene 1 carta con un rayo, obtiene un total de 11 puntos.



Raúl solo tiene 5 cartas en orden ascendente, así que normalmente se llevaría 5 puntos. Sin embargo, como tiene 2 cartas con rayos, obtiene un total de 7 puntos.



Ejemplo:



Si Raúl hubiera podido cubrir su 63 con una carta de Tormenta, habría obtenido un total de 9 puntos: 8 por sus cartas ascendentes, ***-1*** *por la carta de Tormenta,* ***+2*** *por los rayos.*

Podéis anotar la puntuación de todos los jugadores, barajar todas las cartas y empezar otra partida. Seguid jugando y sumando puntos hasta que un jugador alcance una cantidad decidida al principio, como por ejemplo 50 puntos.

¡El primer jugador en alcanzar esa cantidad será el campeón de *Flash 10*!

Variantes de Flash 10

Relámpagos

Si queréis jugar una versión más sencilla del juego, podéis prescindir de las 20 cartas de Tormenta y jugar únicamente con las 100 cartas numeradas. Las demás reglas del juego siguen siendo las mismas.

Truenos

En esta variante se eliminan las cartas de Tormenta y solo se utilizan las cartas numeradas. Los jugadores reciben 8 cartas boca abajo (en lugar de 10).

Las cartas restantes se colocan en un mazo boca abajo en el centro de la mesa. Las reglas básicas no cambian. Empieza la partida.

El primer jugador en ordenar sus 8 cartas en orden ascendente dice “STOP”. Todos los jugadores deben detenerse y comprobar si es correcto. Si es correcto, ese jugador ha completado el Primer Nivel. A continuación, ese jugador roba una carta del mazo, que debe colocar en la novena posición de su línea de cartas.

La partida prosigue. Todos los jugadores siguen jugando con las cartas que tienen hasta que el siguiente jugador dice “STOP” porque ha colocado todas sus cartas en orden.

Si el jugador con 9 cartas pone las 9 cartas en orden ascendente, dice “STOP” normalmente. Si es correcto, ese jugador ha completado el Segundo Nivel. Añade otra carta del mazo a su fila, colocándola en la décima posición.

Si cualquier otro jugador con 8 cartas coloca las 8 cartas en orden ascendente, dice “STOP”. Si es correcto, añade una novena carta a su fila como se ha indicado anteriormente, y así sucesivamente, hasta tener un total de 10 cartas.

El juego termina cuando cualquier jugador consigue tener las 10 cartas en el orden correcto, ***o bien*** si se han robado todas las cartas del mazo. La puntuación funciona del mismo modo que en el juego básico.

DEVIR
www.devir.com

Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

Créditos:
Autor: ***Wolfgang Kramer***
Diseño gráfico: ***Bascu***
Revisión: ***William Niebling***
Edición: ***David Esbrí***
Traducción: ***Jaume Muñoz***
Agente: ***Daryl Andrews***