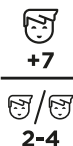


# DOS™



## REGLAS DE JUEGO

**OBJETIVO:** SER EL PRIMERO EN QUEDARSE SIN CARTAS EN CADA RONDA HASTA SUMAR 200 PUNTOS.

**CONTIENE:** 108 Cartas, 1 reglamento.

24 cartas azules: tres de cada número 1; 3, 4, 5; dos de cada número 6, 7, 8, 9, 10; dos de comodín #.

24 cartas verdes: tres de cada número 1; 3, 4, 5; dos de cada número 6, 7, 8, 9, 10; dos de comodín #.

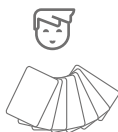
24 cartas rojas: tres de cada número 1; 3, 4, 5; dos de cada número 6, 7, 8, 9, 10; dos de comodín #.

24 cartas amarillas: tres de cada número 1; 3, 4, 5; dos de cada número 6, 7, 8, 9, 10; dos de comodín #.

12 cartas de comodín DOS.

### PREPARACIÓN

Todos los jugadores toman una carta y el jugador con el número más alto reparte (las cartas con símbolo cuentan como cero).



Todas las cartas vuelven al mazo, se mezclan y se reparten siete a cada jugador. Tomar del mazo otras dos cartas y colocarlas boca arriba en el centro de la mesa para formar la "fila central". Procurar que junto al mazo quede lugar para una pila de descarte al alcance de todos.



Cada jugador deberá levantar sus cartas sin que el resto de los jugadores las vea.



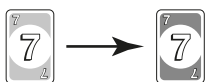
### ¡A JUGAR!

Empieza el jugador sentado a la izquierda del que repartió. Cada jugador, en su turno intentará hacer juego con una o ambas cartas de la fila central utilizando las cartas que tiene en la mano, si no puede deberá tomar una del mazo. Los turnos continúan en el sentido de las agujas del reloj.

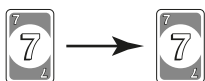
Hay dos maneras de hacer juego con las cartas de la fila central:

#### JUEGO SIMPLE

- \* TIRAR UNA CARTA DEL MISMO NÚMERO QUE UNA DE LA FILA CENTRAL.

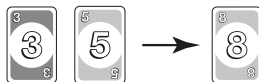


- \* Si la carta con la que se hace un juego simple coincide también en color, al final del turno el jugador puede **agregar una de sus cartas a la fila central.**



#### JUEGO DOBLE

- \* TIRAR DOS CARTAS CUYOS NÚMEROS SUMEN EL DE UNA DE LAS CARTAS DE LA FILA CENTRAL.



- \* Si las dos cartas utilizadas coinciden con el color de la carta de la fila central, al final del turno el jugador puede **agregar una de sus cartas a la fila central y el resto de los jugadores deberá tomar una carta del mazo.**



Se puede hacer juego en cada una de las cartas de la fila central en un mismo turno, pero solo una vez por carta.

## TOMA

Si en su turno el jugador no puede (o no quiere) tirar una carta deberá tomar una del mazo. Si le sirve para hacer juego, puede utilizarla inmediatamente. Si no puede, deberá poner una de sus cartas boca arriba en la fila central.

## FIN DEL TURNO

Cuando termina su turno el jugador deberá levantar todas las cartas con las que hizo juego (incluyendo las de la fila central) y colocarlas en la pila de descarte. Al comenzar un nuevo turno siempre deberá haber un mínimo de dos cartas en la fila central, si hubiese una o ninguna, se repone con cartas del mazo.

En caso de haber hecho un juego con cartas que coinciden en color, el jugador deberá recordar poner una de sus cartas boca arriba en la fila central. Se agregan cartas por cada juego que coincida en color y no hay un límite de cartas para la fila central (en algunos turnos la fila central puede tener más de dos cartas).

ATENCIÓN: si hay más de dos cartas en la fila central, se puede hacer juego con cada una de ellas.

## CARTAS ESPECIALES



**Comodín DOS:** cuenta como un 2 de cualquier color. El jugador decide el color que representará al jugarlo. Si el comodín DOS está boca arriba en la fila central, el jugador decidirá el color cuando haga juego con él.

*Por ejemplo, si en la fila central hay un 7 rojo y el jugador tiene un 5 rojo y un comodín DOS; puede jugarlos sobre el 7 y elegir el color rojo para hacerlo coincidir. Así al final del turno podrá agregar una de sus cartas a la fila central y hacer que el resto de los jugadores tome una carta del mazo.*

*Si el 5 no fuese rojo, también podría combinarse con el comodín para hacer un juego doble.*



**Comodín #:** cuenta como cualquier número del 1 al 10, cada jugador decide el número que representa al tirarlo, pero se respeta el color de la carta. Si el comodín # está boca arriba en la fila central el jugador decide el número que le convenga para hacer juego.

*Por ejemplo, si hay un 7 rojo en la fila central, el jugador puede utilizar el comodín # como siete para hacer un juego simple. Si el jugador tiene en la mano un 3 y un comodín #, puede combinarlos haciendo que represente un 4 y tirarlos sobre el 7. Se aplican las mismas reglas si los juegos coinciden en color.*

## ¡DOS!

Si un jugador tiene dos cartas en su mano deberá decir “¡DOS!” en voz alta. Si se le olvida y otro jugador lo advierte deberá tomar dos cartas de castigo. Las cartas de castigo se añaden al finalizar el turno.

## GANAR LA RONDA

La ronda se acaba cuando un jugador se queda sin cartas, ese jugador ganará puntos de las cartas que quedaron en manos de los demás jugadores.

¡OJO! Si en el turno en que se quedó sin cartas, un jugador hizo un juego doble de un mismo color deberá recordar a los demás que tomen cartas antes de sumar el puntaje.

Aconsejamos llevar el puntaje en una hoja de papel, el ganador de la ronda reparte en la ronda siguiente.

## GANADOR

EL PRIMER JUGADOR QUE OBTENGA 200 PUNTOS GANA LA PARTIDA.

## Tabla de puntajes

* Todas las cartas con número	Valor del número
* Comodín DOS	20 puntos
* Comodín #	40 puntos



[www.ruibalgames.com](http://www.ruibalgames.com)

[f /ruibaljuegos](https://www.facebook.com/ruibaljuegos)

[@ruibaljuegos](https://www.instagram.com/ruibaljuegos)

[@ruibaljuegos](https://www.twitter.com/ruibaljuegos)