

-ABSOLUTE+™

El Juego de Cartas
donde No Tener Nada
Lo es Todo

NONYMOUS
GAMES

SOBRE EL JUEGO

Absolute es un juego de cartas para 2 a 6 jugadores en el que se juegan conjuntos de 3 o más cartas que suman cero. El número absoluto más grande en ese conjunto de cartas son los puntos base para un conjunto, y debes jugar al menos 3 conjuntos y descartar tu última carta para salir. En cada ronda, los jugadores tienen la oportunidad de crear o mejorar sus propios conjuntos para obtener más puntos y modificar los de otros jugadores para reducirlos. El objetivo es crear los conjuntos de mayor valor y obtener la mayor cantidad de puntos después de 3 rondas.

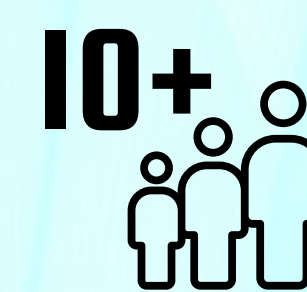
Las cartas de cero son especiales: pueden imitar el valor de otras cartas, pero tienen sus propias reglas y limitaciones que hacen que su uso sea más estratégico.

OBJETIVO

Consigue puntos formando grupos de 3 o más cartas cuyo total sea cero. **Gana quien obtenga la puntuación más alta después de 3 rondas.**

CONFIGURACIÓN

Reparte 5 cartas a cada jugador. Coloca la baraja sobre la mesa y revela la carta superior, colocándola al lado de la baraja. Esta será la pila de descarte.



RONDAS

Los turnos se desarrollan en el sentido de las agujas del reloj hasta que un jugador haya jugado al menos 3 sets y descartado su última carta. Esto se llama "salir". Cada jugador restante toma un turno hasta que el juego vuelva al primer jugador que salió. Entonces se puntúa la ronda (ver **Puntuación**). Una partida se juega a 3 rondas, aunque se pueden jugar más rondas si se desea.

TURNOS

Cada jugador hace lo siguiente en su turno (en orden):

1. Roba una carta de la parte superior de la baraja o de la pila de descartes. Si no quedan cartas en la baraja, deja la carta superior de la pila de descartes y baraja el resto.
2. [Opcional] Intercambia cartas de tu mano con cartas de cualquier grupo existente, incluyendo los grupos de otros jugadores (ver **Intercambio**).
3. [Opcional] Juega cartas:
 - Coloca grupos de 3 o más cartas donde la suma de las cartas sea igual a cero, o...
 - Añade cartas a grupos ya jugados, o...
 - Juega cartas y reagrupa los grupos actuales en nuevos grupos (ver Reagrupación).
4. Descarta una carta o di "Retener" si no has jugado una carta y no necesitas ni quieres descartarla (ver **Descartando**).

DESCARTANDO

Un jugador siempre puede descartar una carta al final de su turno. Es necesario si el jugador tiene más de 7 cartas en su mano (descartar hasta tener 7), o ha jugado una o más cartas (colocado un conjunto, añadido a un conjunto existente o reagrupado sus conjuntos). Intercambiar cartas no cuenta como jugar una carta (ver **Intercambio**).

Si al final del turno de un jugador no hay cartas en la pila de descartes, voltea la carta superior de la baraja sobre la pila de descartes.

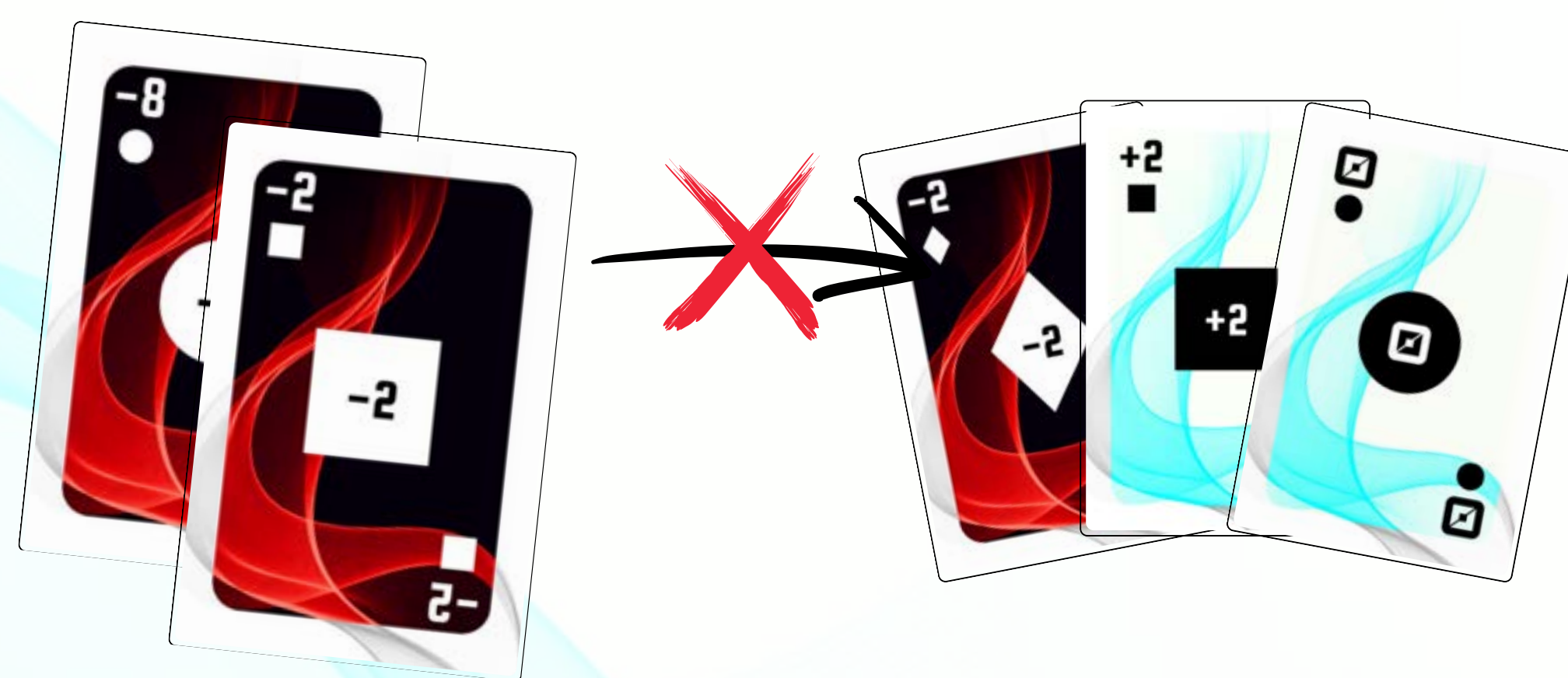
CARTAS CERO

Las cartas cero son comodines y pueden ser cualquier número del 0 al 10, con las siguientes restricciones:

- Solo se puede usar una carta cero por set jugado.
- Si el valor representado es de 1 a 10, se debe utilizar el signo de la carta: negativo (rojo y negro), o positivo (azul y blanco)
- Se pueden intercambiar por el valor que representa la carta cero (ver **Intercambio**).
- Pueden cambiar su valor representado al reagruparse en otro conjunto (ver **Reagrupamiento**)
- Pueden formar parte de una Serie de Cartas (ver **Puntuación**) pero sólo como un cero, incluso cuando representan otro número.
- Las cartas cero no pueden cambiar su número representado cuando se agregan o intercambian cartas de un conjunto existente:



La carta cero
representa un 0



La carta cero no puede cambiar a
+10 en el mismo conjunto.

La carta cero representa un +0. Un jugador tiene -8● y -2■ en su mano e intenta añadir a su conjunto: -2●, +2♦, +0■, -8●, -2■. Esto cambiaría el +0 a un +10 sin moverlo a un nuevo conjunto, lo cual no está permitido.

INTERCAMBIO

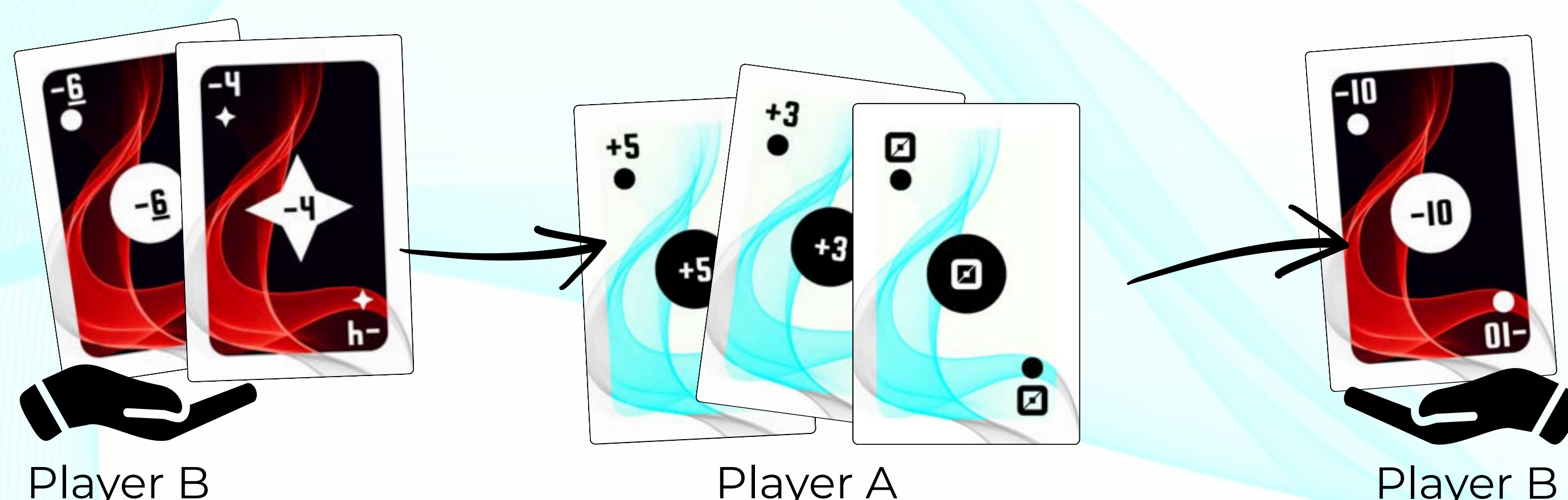
Después de robar una carta, puedes intercambiar hasta 2 cartas de tu mano con hasta 2 cartas de un conjunto en la mesa, siempre y cuando el jugador de ese conjunto no haya salido (los conjuntos de un jugador que ha salido se consideran "bloqueados" y no se pueden intercambiar con ellos). El conjunto afectado debe sumar cero, y las cartas intercambiadas deben conservar su valor original. La(s) carta(s) intercambiada(s) vuelve(n) a tu mano (esto no cuenta como poner una carta en la mesa).



En este ejemplo, el conjunto tenía un 7■. El jugador intercambia el 7■ de su propio conjunto con un 7● de su mano. Esto duplica la puntuación del conjunto del jugador, ya que todas las cartas son del mismo palo (ver **Puntuación**). Si un conjunto tiene una carta cero, las otras cartas de ese conjunto se pueden intercambiar siempre que el valor representado de la carta cero no cambie:



El jugador A juega este conjunto, donde la carta cero es un +2. Este conjunto vale 22 puntos (ver **Puntuación**).



El jugador B intercambia el -10 con cartas -6 y -4, y coloca la carta -10 en su mano. Esto deja la carta cero sin afectar (lo que representa un +2) y reduce ese valor a solo 8 puntos (ver **Puntuación**); ¡un duro golpe para el jugador A!

INTERCAMBIO (Continuación)

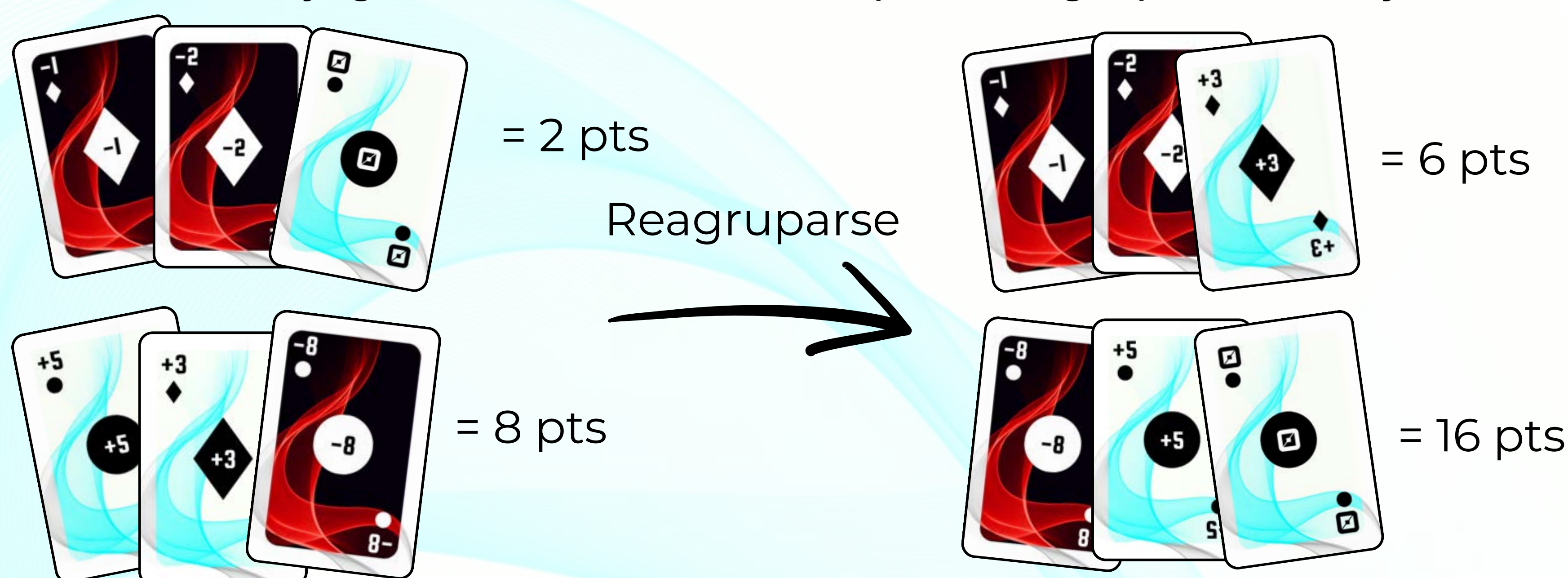
Las cartas cero se pueden intercambiar siempre que las cartas intercambiadas sean iguales al valor representado por la carta cero:



El cero en el conjunto de la izquierda representa un +7. Un jugador podría intercambiar el cero por una carta +7 (o un +2 y un +5, etc.), colocando la carta cero en su mano.

REAGRUPACIÓN

Puedes jugar cartas para reagrupar tus conjuntos actuales (crear conjuntos nuevos a partir de los antiguos). Esto te permite maximizar tus puntos y compensar los ataques de otros jugadores. Debes jugar al menos una carta para reagrupar tus conjuntos.



El jugador empieza con el juego 1♦, -2♦, +0●, que vale solo 2 puntos. Luego juega cartas +5●, -8● y +3♦ como un nuevo juego. Se da cuenta de que puede ganar muchos más puntos si cambia de juego. Los conjuntos se reagrupan en un conjunto con -1♦, -2♦, +3♦ (todos diamantes) y +5●, -8●, +0● (todos círculos), cada uno con un valor doble de puntos porque tienen todos los palos iguales (ver **Puntuación**). El cero puede cambiar de valor porque se ha reagrupado en un nuevo juego.

CONJUNTOS ILEGALES

Un conjunto ilegal es aquel que no suma cero. Descarta el conjunto inmediatamente después del turno del jugador actual, colocando el número absoluto más bajo encima.

En este ejemplo, el conjunto no suma cero. ¿Quizás el jugador pensó que había colocado un -10? Descarta este conjunto y coloca el -1 encima.



PUNTUACIÓN

Para cada set jugado, verificamos lo siguiente (en orden):

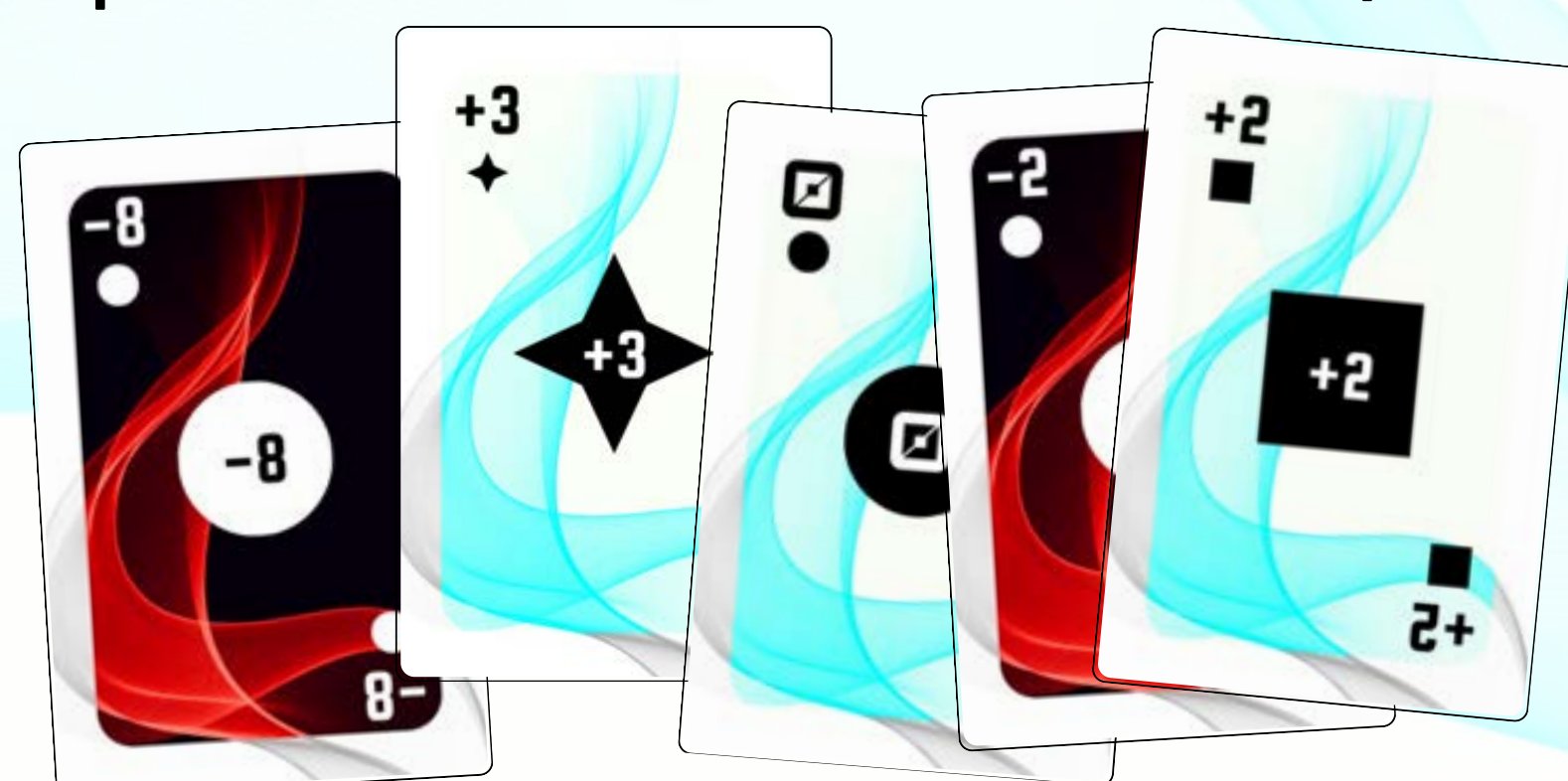
1. Puntos base: el número absoluto de carta más grande (ignorar el signo) es el punto base de un set. *NOTA: Para la puntuación, las cartas cero son el número 0, incluso si representan otro número.*



= 8 pts

El -8 es el número absoluto más grande de este conjunto, por lo que la puntuación base para este conjunto es 8.

2. Cartas extra: +1 punto por cartas extra en el set (más de tres).

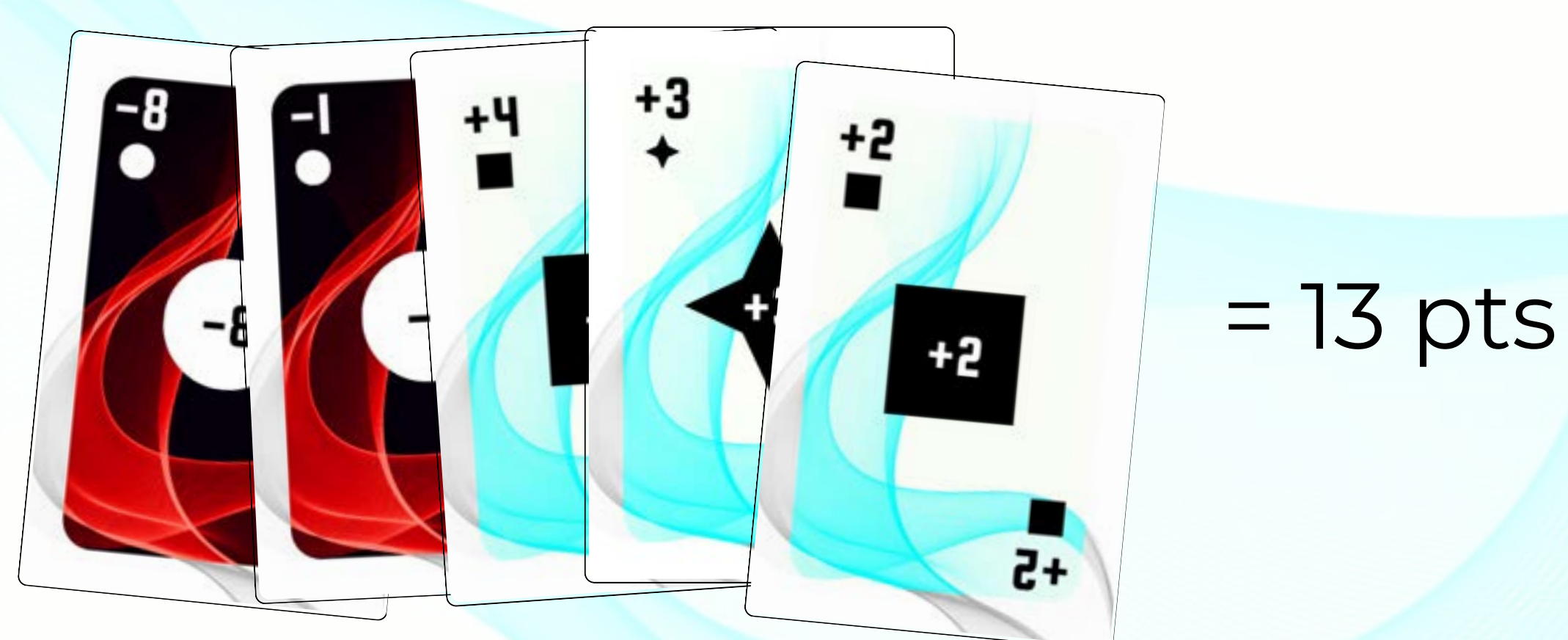


= 10 pts

8 puntos base + 2 cartas extra = 10

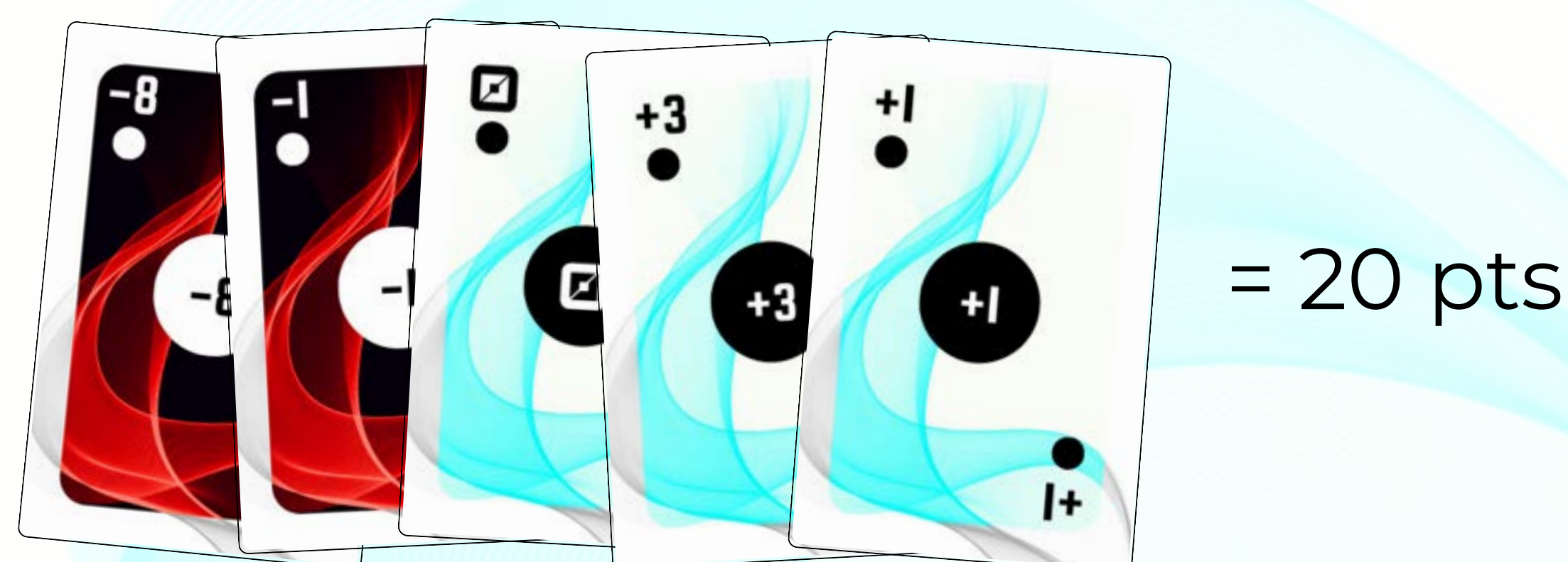
PUNTUACIÓN (Continuación)

3. Serie: +1 punto por cada carta en una serie positiva o negativa de tres o más cartas (números en orden: -1/-2/-3...). *NOTA: Las cartas con cero pueden estar en una serie como un 0 (como +0/+1/+2...) incluso si representan otro número, ya que solo consideramos el número de la carta al puntuar, no lo que representa.*



8 puntos base + 2 cartas extra + carrera de 3 cartas (+2/+3/+4) = 13 puntos

4. Palos iguales o 4 de un Tipo: Si todos los palos de un conjunto son iguales, o si un conjunto contiene 4 o más del mismo número absoluto (ignore el signo), duplique el total. *NOTA: Los ceros que representan un número no cuentan en 4 de un Tipo; solo consideramos el número de la carta al puntuar, no lo que representa.*



(8 puntos base + 2 cartas) x 2 = 20
[Son todos círculos]



(7 puntos base + 3 cartas) x 2 = 20
[Dobles por tener cuatro 3]

PUNTUACIÓN (Continuación)

5. Cartas no jugadas: Pierdes puntos por las cartas que queden en tu mano al final de una ronda. Toma la mayor cantidad absoluta, más la cantidad de cartas adicionales.



= -9 puntos

*Si estas cartas quedan en tu mano,
tienes: 7 puntos base + 2 cartas más
= 9 puntos a restar*

6. Combina la puntuación de todos tus sets jugados (y cualquier punto negativo de las cartas no jugadas) para obtener el total de esa ronda.



= 13 pts

= 9 pts

= 9 pts



= -3 pts en
mano

TOTAL: 28 pts

En esta ronda de ejemplo, el jugador tenía 3 sets, pero no salió (le quedaban dos cartas):

Set 1: 8 puntos base + 2 cartas extra + serie de 3 cartas = 13

Set 2: 9 puntos base = 9

Set 3: 8 puntos base + 1 carta = 9

En mano: 2 puntos base + 1 carta = -3

Total de la ronda: 13 + 9 + 9 - 3 = 28 puntos