

REGLAS PARA EL JUEGO DE **CONTACTACK**

Marca de Fábrica
Títulos de Patente Pendientes



Grupos de Dos a Siete Pueden Jugarlo

Propiedad Asegurada en 1939 por

PARKER BROTHERS, INC.
Salem, Mass.; U. S. A.

DEPARTAMENTO DE EXPORTACIÓN:

**36 PEARL STREET,
NUEVA YORK, E. U. A.**

REGLAS PARA EL JUEGO DE CONTACK

EL OBJETO DEL JUEGO

CONTACK es un juego que se juega con 36 piezas triangulares. Los tres lados de cada Triángulo son de colores diferentes y cada lado tiene un número impreso en su orilla. Estos números corren de uno a diez y se han arreglado científicamente a las orillas de los triángulos para poder parejarse los unos con los otros, o sumarse para formar las combinaciones de talla que requiere el juego. Los Jugadores procuran, por formar parejas de color y de números; o igualando colores y formando ciertos totales de talla, jugar y deshacerse de todos los triángulos de sus manos y de lograr un total de talla tan grande como les sea posible. El Jugador que juega todos sus Triángulos antes de los demás recibe su talla completa, mientras que aquellos a quienes restan algunos triángulos al final sufren penas. El Jugador cuya talla es la más alta al final del juego gana la partida.

PREPARACION

Para iniciar el juego, sáquense todos los triángulos de la caja, colocándolos en el centro de la mesa con sus caras hacia abajo. Se barajan con-

cienzudamente y entonces cada jugador de los sentados alrededor de la mesa saca para sí cinco Triángulos al azar. Cada jugador debe colocar sus triángulos en frente en la mesa, con sus caras hacia arriba, de modo que él y todos los demás jugadores puedan ver cuales Triángulos hay en cada mano.

El jugador que resulta tener el Triángulo más bajo lo juega en el centro de la mesa y así inicia el juego. (El Triángulo más bajo es aquel cuyos tres números suman el total más bajo. El Triángulo más bajo del juego es aquel que tiene los números uno, dos, tres sobre sus tres lados, lo cual por supuesto da un total de seis.) El juego pasa hacia la izquierda o como las manecillas del reloj en su vuelta de la mesa. Solo puede jugarse un Triángulo en cada turno y es menester que el jugador juegue siempre que sea posible.

METODO DEL JUEGO

En el juego de la partida cada jugador procura lograr dos cosas—(1) deshacerse de todos sus Triángulos lo más pronto posible; y (2) por medio de un sagaz juego jugar sus Triángulos para alcanzar la talla más alta que sea posible.

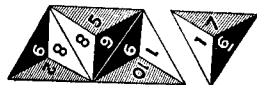
Cada jugador debe jugar su propio Triángulo al último Triángulo jugado por el jugador cuyo turno precedía el suyo. (Véase abajo la única excepción a esta regla bajo el título "Jugada de Oportunidad.")

El jugador podrá efectuar su jugada en una de dos diferentes maneras. Es menester que siempre iguale el color, pero tiene dos opciones en cuanto a los números, como sigue:

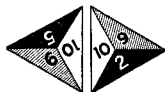
1. "Aparear Contack"
2. "Contar Contack"

CONTACTACK DE APAREAR

Esto se hace por aparear los colores y los números de su Triángulo a un lado expuesto del último triángulo que precede. Ejemplo:



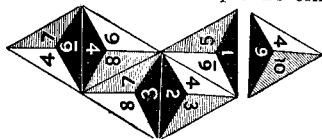
Contack de Parear. Los Números se aparean Pero No Cuentan



Contack de Parear y Contar

CONTACTACK DE CONTAR

Esto se efectua por aparear los colores como se ve arriba, pero los números que se juntan asi deben sumar un múltiplo de cinco como, por ejemplo, 5, 10, 15 o 20. Ejemplo:



"CONTACTACK" DE CONTAR
Los números 9 y 1 Cuentan 10.

COMO DETERMINAR LA TALLA

Un "Contack de Parear" no talla nada, pero

permite al jugador deshacerse de uno de sus Triángulos. Un "Contack de Contar" talla el total de los dos números cuando éstos suman algun múltiplo de cinco (5, 10, 15 o 20) como en las ilustraciones de las páginas precedentes y subsecuentes, y esta talla debe llevarse por alguna persona nombrada como **Encargado de Tallas**. Al efectuarse cada "Contack de Contar, su suma debe agregarse a la talla del jugador correspondiente.

Nota: 5, 5 y 10, 10 son igualmente "Contacks" de Parear y de Contar, pero deben considerarse ambos como "Contacks de Contar" y agregarse a la talla del jugador que los efectue.

Al terminar el juego de determinada mano, todos los jugadores deben deducir de sus respectivas tallas 10 por cada Triángulo que quede en su posesión. Por supuesto, el que haya jugado todos sus Triángulos no tendrá que hacer ninguna deducción.

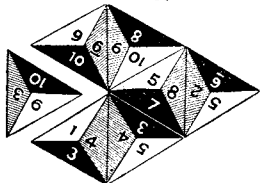
JUGADA DE OPORTUNIDAD

La excepción a la regla de que todas las jugadas tienen que aparearse al último Triángulo jugado es como sigue: Durante la partida cuando un jugador ve una coyuntura que le permitirá jugar un Triángulo a la figura en la mesa de tal suerte que dos o tres lados de su Triángulo se parearán en color con todos los Triángulos que toque, y de tal modo que todos los números de los lados que se tocan formen "Contacks de Parear" o "Contacks

de Contar", será lícito hacer esa jugada. Se llama esta una **Jugada de Oportunidad** y es permitida a cualquier momento de la partida por cualquier jugador en su turno regular. Después de tal jugada, el jugador que sigue tiene que jugar al Triángulo de Oportunidad o a algun otra **Coyuntura de Oportunidad**. Si la Jugada de Oportunidad se habrá hecho en una **apertura triangular** en la que todos sus tres lados tocan, no quedará, por supuesto, ningún lado expuesto para la jugada siguiente, lo cual terminará el juego de esa mano. Todos los "**Contacks de Contar**" de una Jugada de Oportunidad se añaden a la talla del jugador correspondiente, de modo que esta generalmente resulta una jugada recomendable. Es posible en esta jugada lograr una cuenta de 50 puntos. Ejemplo:

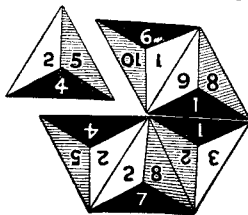
JUGADAS DE OPORTUNIDAD

Dos Lados—ambos contando
 10 Azul más 10 Azul, suman 20
 9 Naranja más 1 Naranja,
 suman 10



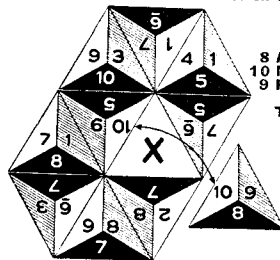
Para una Jugada de Oportunidad de Tres Lados, véase la
 Página 7.

Dos Lados—
 De Parear y de Contar
 4 Azul se Parea con 4 Azul
 10 Rojo más 5 Rojo suman 15



JUGADA DE OPORTUNIDAD DE TRES LADOS

Se coloca el Triángulo suelto en el espacio abierto marcado con X.



8 Azul más 7 Azul suman 15
 10 Naranja más 10 Naranja suman 20
 9 Rojo más 6 Rojo suman 15

Talla Total 50

Como esta jugada no deja ningún lado abierto para jugar otro triángulo, termina la mano.

ROBANDO TRIANGULOS

En el evento de que un jugador encuentre que es imposible hacer cualquier "Contack", y a condición de que tenga **menos de cinco Triángulos** en su mano, **menester es ir al robo**, prendiendo uno del grupo de triángulos que quedan en la mesa con sus caras hacia abajo. Debe exponer su cara con los demás de su mano. Si es posible jugarlo, es preciso que lo haga inmediatamente, pero si resulta imposible, debe seguir robando Triángulos del centro, uno por uno, hasta tener un total de cinco Triángulos en su posesión, cumplido lo cual no podrá robar más hasta haber jugado un Triángulo en un turno subsecuente. Si no puede jugar ninguno de los cinco Triángulos en su posesión

pierde su turno, y sigue el turno del jugador a su izquierda. Al quedarse agotados todos los Triángulos del centro reservados para el robo, el juego sigue tanto tiempo como sea posible. Cada jugador tiene la oportunidad de jugar un Triángulo al grupo sobre la mesa tomado de su mano, y el juego no cesa hasta que todos los jugadores hayan recusado y nadie puede hacer otra jugada.

Cuando un jugador se ve obligado a recusar, puede sin embargo jugar en su próximo turno si, mientras tanto, un adversario haya jugado un triángulo que le permite hacerlo. Siempre que un jugador puede jugar algún triángulo de su mano, tiene que hacerlo. Tan pronto como alguno de los jugadores haya podido jugar todos sus Triángulos a la combinación en el centro de la mesa, o cuando ninguno de los jugadores puedan jugar más, se termina la mano.

EL VENCEDOR DE LA PARTIDA

Tres manos constituyen una partida y el jugador que tenga la talla total más alta al completar estas tres manos Gana la Partida.



CLUB CONTACT

Un Juego Briosó con Fichas

PREPARACION

La preparación para este juego es la misma como para el CONTACT normal con la excepción de que todas las fichas se dividen igualmente entre los jugadores. Cada ficha vale cinco puntos.

EL JUEGO

Se aplican las mismas reglas a este juego como se usan para el CONTACT regular, excepto las tocantes a la talla. En Club Contact, el jugador que hace un "Contact de Contar" recibe de cada uno de los demás jugadores de la partida fichas para igualar la cuenta de ese Contact de Contar.

Por ejemplo, si un jugador hace un "Contact de Contar" de 15 inmediatamente debe recibir de cada uno de los demás jugadores tres fichas que tienen el valor de cinco puntos cada una.

El Vencedor de la Partida es aquel jugador que tenga en su posesión el mayor número de fichas al terminar las tres manos.

Un método alternativo para este juego es el de fijar un límite de tiempo y dejar que corra la partida por un número indefinido de manos. Cuando se agotan las fichas de algún jugador, podrá pedir prestado de otro jugador o del Banco las que necesite, guardando una cuenta de sus

préstamos. Al cumplirse el plazo o tiempo fijado se termina la partida y se saldan todas las cuentas de préstamos, después de lo cual aquel jugador que tenga en su posesión el mayor número de fichas, más la suma de las fichas que se le deban, sale el Vencedor.

DOS SOLITARIOS DE CONTACTACK

El objeto de ambos métodos del Juego Solitario de Contactack es el de formar en la mesa una figura completa utilizando todos los Triángulos por jugarlos, como en el juego regular de "Contactack", siguiendo así hasta jugar el último Triángulo, a menos de poder hacer alguna Jugada de Oportunidad.

SOLITARIO No. 1

Colóquense todos los Triángulos en el centro de la mesa con sus caras hacia abajo y barajelos concienzudamente hasta no poder saber el paraje de cualquier Triángulo determinado. Ahora saque un Triángulo al azar y voltéelo en la mesa en frente de su asiento con la cara hacia arriba para iniciar el Solitario. En seguida, saque el segundo Triángulo al azar. Si este segundo Triángulo hace un "Contactack" de Parear o de Contar con el primero, complételo. Si al contrario el segundo Triángulo no se presta para hacer un "Contactack" de Parear o de Contar con el primero, póngalo a un lado para empezar un grupo de descarte, y saque un tercer Triángulo. Si este tercer Triángulo se presta para

jugar, hágase el "Contactack" que se pueda, o de lo contrario júégelo en el grupo de descarte, con la cara hacia arriba, encima del Triángulo que ya tenga apartado.

Desde este punto en adelante habrá dos oportunidades para jugar en cada jugada, una que viene del robo y una del montón de descartes. Puesto que es necesario agotar el monton de descartes completamente para terminar el Solitario, débese prestar cuidado en notar las posibilidades de jugar el Triángulo Superior del Montón de Descartes a cualquier nuevo Triángulo que sea jugada a la Figura. Cuando no se puede jugar el Triángulo del Descarte a alguno de los de la Figura, debe robarse uno de los que quedan con sus caras hacia abajo en el centro de la mesa, agregándolo al último Triángulo jugado a la figura si es posible, y de lo contrario jugándolo a la cima del Montón de Descarte.

No hay que olvidar que siempre son permitidas las Jugadas de Oportunidad en este Juego Solitario lo mismo que en "Contactack" regular. Continúese el juego en esta forma hasta completar el Solitario por agregar todos los Triángulos a la figura, o hasta hallarse bloqueado, habiéndose ya robado todos los Triángulos de la reserva y no poder jugar los Triángulos del Descarte.

SOLITARIO No. 2

En este Solitario, deben barajarse todos los Triángulos y colocarse en siete montones difer-

el montón de triángulos hacia arriba, resultando seis montones de triángulos cada uno y un montón de triángulos. Para iniciar el juego, córtese el montón de seis al azar, sacando un Triángulo para su primera jugada. Colóquese este Triángulo en la mesa con su cara hacia arriba. Ahora si se puede hacer un "Contack" de Parear o de Contar entre el primer triángulo que se ha jugado y cualquier otro Triángulo visible en las cimas de los siete montones, hágaselo. Si se presentan dos oportunidades, sería bueno considerar el tomar el Triángulo del montón que contenga más triángulos, y sería conveniente mirar también si el Triángulo que se juega le permitirá parearla con alguno de los Triángulos de vista sobre los montones. También se permite las Jugadas de Oportunidad en este Solitario.

Sígase jugando de esta manera hasta completar el Solitario por juntar todos los Triángulos en la Figura, o hasta no poder hacer más "CONTACTS" de parear o de contar o jugadas de oportunidad con alguno de los Triángulos en las cimas de los montones.

Envíenos gustosamente a las preguntas acerca de "Contack" que lleguen acompañadas con cupones internacionales de respuesta.

Departamento de Exportación de

PARKER BROTHERS, Inc.

36 Pearl Street

NUEVA YORK, E.U.A.