

REGLAS PARA EL JUEGO DE

Flinch

Reg. Of. de Patentes, U. S. A.

Propiedad Asegurada en 1938 por

PARKER BROTHERS, Inc.

Salem, Mass.; U. S. A.

PARA DOS O HASTA OCHO JUGADORES

LA BARAJA

Se juega FLINCH con una baraja de 150 cartas que consiste de 10 series, numeradas cada una desde 1 hasta 15 consecutivamente.

LOS JUGADORES

Cualquier número de personas desde dos hasta ocho pueden participar en la partida. Cuando hay más de cinco jugadores, resulta más interesante usar dos barajas.

DISPOSICIONES ESPECIALES

En el curso de la partida se disponen las cartas en varios montones, a los cuales se hará referencia en las reglas como sigue:

1. Los **Montones de Flinch** consisten de las primeros 10 cartas repartidas a cada jugador. Los Jugadores deben colocar estas 10 cartas delante en un montón con sus caras hacia abajo al iniciar el juego.
2. Las **Manos** se componen de las cinco cartas subsecuentes que se reparten inmediatamente después de los Montones de Flinch.
3. El **Rimero** se forma en el centro de la mesa y consiste de las cartas que restan de la baraja después de repartir las cartas para los Montones de Flinch y las Manos. Estas cartas restantes se dividen en grupos de cinco y estos grupos se hacen cruzados en un rimero de modo de facilitar el robo de nuevas Manos de cinco cartas sin demora cada vez que algun jugador lo necesite durante la partida.
4. ~~Las Pilas de Reserva son cinco montones distintos situados en frente del Montón de Flinch de cada jugador. Se juegan las cartas una por una para formar estas pilas, al no encontrar otra jugada posible para ellas. Después de formadas las pilas, las cartas pueden jugarse a cualquiera de ellas que el jugador elija.~~

EL REPARTO

Barájense las cartas cabalmente y luego: repártense diez cartas a cada jugador para su Montón de Flinch, y después cinco cartas a cada uno para su Mano, entonces sepárese el resto de la baraja en Manos de cinco cartas cada una, hacinándolas cruzadas con sus caras hacia abajo en el centro de la mesa, para guardarlas separadas. Cada jugador coloca su Montón de Flinch delante de sí, con las caras hacia abajo, con la excepción de la carta superior que se vuelve con su cara hacia arriba. Cuando, durante el juego, se juega esta carta, se vuelve para arriba la carta siguiente.

EL JUEGO

El primer jugador a la izquierda del Mano que tenga una carta número 1, inicia el juego por colocarla cerca al centro de la mesa con su cara hacia arriba, si puede seguirla con un 2, puede colocarla inmediatamente encima del 1, y seguir jugando así mientras pueda jugarlas en sucesión, tomándolas de su MANO y de su RESERVA

que es la carta superior de su MONTÓN DE FLINCH. Si alcanza de esta manera a agotar su Mano entera, puede robar otra y seguir jugando. Si ninguno de los jugadores tiene una 1, las cinco tarjetas se colocan delante separadamente con sus caras hacia arriba y de esta manera cada jugador inicia sus cinco Pilas de Reserva y cada jugador roba una mano nueva de cinco cartas del Rímero. Se sacan nuevas manos y sigue el descarte hasta que algún jugador pueda jugar una carta de 1. Puesto que hay ya cuando menos una carta en cada pila de reserva, las manos que se descartan después de la primera pueden dividirse y arreglarse en cualquiera de las cinco Pilas de Reserva, conforme al juicio de cada jugador.

Los jugadores tienen la obligación de jugar todas sus unos de sus Montones de Flinch o de sus manos hasta el centro de la mesa durante el turno en que se tiran del Rímero y pueden ser "Flinchados" (véase abajo) si no lo hacen, pero no tienen obligación de jugar cualquiera de los demás números si no lo desean, excepto los de su Montón de Flinch que es menester que se juegan siempre en la primera oportunidad que se ofrezca. Primero se juegan las cartas de su Montón de Flinch, segundo se juegan los unos en su mano, después de lo cual se podrán jugar otros números tomados indistintamente de su mano o su Reserva. No se deben jugar los unos a la Reserva jamás. Un uno del montón de Flinch tiene que jugarse antes del uno que se tenga en la mano. Durante la partida habrán tantas Pilas en el centro de la mesa (en adición al Rímero) como hay unos ya jugadas.

Las Pilas del Juego siguen hasta 15 y entonces se quitan de la mesa. Cuando se han quitado varias Pilas y se han agotado las cartas del Rímero y la Partida no se ha acabado, se procede a barajar las cartas quitadas y repartirlas de nuevo para continuar el juego. Las Pilas del Juego que se hacinan en el centro de la mesa son de pon y no de quita. El número de cartas que el jugador acumula en ellas no cuenta.

LA RESERVA

Cuando algún jugador no puede seguir jugando, pone una carta con su cara hacia arriba en la mesa delante de su Montón de Flinch, y el jugador próximo a su izquierda empieza su turno. Las cartas así puestas, una por cada turno, forman su Reserva, y se juegan una al lado de otra hasta tener cinco, después de lo cual se ponen las otras encima de cualquiera de las cinco que el jugador elija. Al jugar, quitando de la Reserva, pueden jugarse solamente las cartas de encima, y no se permite mirar a las que queden debajo. Es preciso poner una carta sobre su Reserva cada vez que se termine un turno o recuse una jugada.

Es posible desarrollar bastante destreza en manejar su Reserva para ayudarse en deshacerse de su Montón de Flinch y en estorbar a sus adversarios en sus esfuerzos de deshacerse de los suyos. Si le es posible, conviene recordar las cartas sepultadas en su Reserva, pero sin mirarlas sin embargo. Procúrese arreglarlas hasta lo posible en secuencias progresando hacia abajo, para ayudar a su memoria, y para facilitar el juego seguido de las de abajo, y no las juegue sino cuando le aventajarán o estorbarán a su adversario. Nunca hay que desperdiciar una oportunidad de impedir que un adversario juegue una carta de su Montón de Flinch, sea por jugar o por rehusar cierta carta de su reserva.

Cuando se agota una Pila de Reserva, es menester que se llene su espacio con la próxima carta de Reserva, para mantener el número completo (cinco) de las Pilas de Reserva. Es vedado traspasar las cartas de una Pila de Reserva a otra. Se tiene la libertad de jugar de su Reserva cuando quiera, y sus Pilas de Reserva pueden ser agotadas y restablecidas muchas veces durante una partida.

"Flinchando" un Adversario. En cada turno los jugadores son obligados a jugar primero de su Montón de Flinch si hay una jugada posible. Si pueden pero dejan de hacerlo, cualquier adversario podrá gritar "Flinch". Cualquier jugador que resulte "Flinchado" de esta manera tiene que cesar su jugada y retirar una carta del Montón de Flinch del adversario que le haya Flinchado y ponerla por debajo de su propio Montón de Flinch.

Por "CESAR SU JUGADA" se quiere decir: regresar la carta que se esté en el acto de jugar y no poner una carta en su reserva durante este turno.

En el caso de que dos o más adversarios griten "Flinch" al mismo instante, el jugador más cercano hacia la izquierda gozará el crédito.

PARA GANAR LA PARTIDA

El Objeto de este Juego es el de deshacerse de su Montón de Flinch y el jugador que logra esto primero Gana la Partida.

Notas Adicionales sobre Flinch

Una carta expuesta de la mano de un jugador tiene que ser jugada: o si no puede ser jugada el jugador tiene que cesar su jugada (es decir, regresar la carta que estaba por jugarse y dejar de poner una carta en la Reserva en ese turno).

Una carta expuesta de su mano cuando no es su turno para jugar puede ser llamada por su adversario cuando llegue su turno y entonces se tendrá que jugarla.

De bloquearse la partida, es decir cuando el Rímero es agotado y no hay jugadores que puedan jugar excepto uno solo que no quiere hacerlo, el jugador que tiene la carta soltante es obligado a jugarla y el jugador cuyo Montón de Flinch queda favorecido es obligado a pasar la carta superior de su Montón de Flinch hasta debajo del mismo, o si es ya la última carta, es obligado a recusar el jugarla durante un turno. Un mejor método para evitar los bloqueos es el de utilizar dos barajas.

Nadie podrá dar la más leve intimación al jugador tocante a la idónea jugada por hacerse. Hay que cumplir estrictamente con esta regla.

Un jugador puede ser "Flinchado" tan pronto como demuestre su intención de jugar equivocadamente por alzar una carta de su Reserva o exponer una Carta de su mano.

Cuando un jugador juega a la mesa la última carta de su mano, hay que darle una nueva mano y tiene derecho a una nueva mano tantas veces como esto pueda ocurrir, que puede ser repetidas veces en seguida.

Cuando se juega la última carta de la mano a la Reserva, no se tiene derecho a una nueva mano hasta que llegue su próximo turno de jugar.

No se debe entregar una mano nueva a un jugador hasta que el jugador próximo anterior haya puesta una carta sobre su Reserva, o "cesado su jugada".

Si un jugador, para jugar, saca una carta de su Reserva o expone la carta debajo de ella a sí mismo o a cualquiera de sus adversarios, la carta así expuesta debe forzosamente ser jugada inmediatamente, o en defecto de tal jugada el jugador tiene que "cesar su jugada."

El jugar prontamente hace que la partida resulte más interesante y de mayor alborozo.

Una variación interesante consiste en iniciar las Pilas del Juego con las "quincees" tanto como con las "unos", construyendo hacia abajo con las "quincees" y hacia arriba con las "unos". Otro método que resulta aun mejor es el de principiar con las "ochos" y construir en ambos sentidos desde ese punto; jugando la 9, 10, etc., cruzadas en una extremidad de la 8, y la 7, 6, etc., cruzada en la otra extremidad. Las mismas reglas generales valen para estas dos variaciones.

Partidas de Parejas

Al jugar con Parejas se aplican las mismas reglas, excepto que el jugador tiene el privilegio de jugar del Montón de Flinch y de la Reserva de su Socio. De tener oportunidad de jugar tanto de su propio Montón de Flinch y del de su Socio al mismo tiempo, es menester jugar antes del suyo propio y después del de su Socio, pero por lo demás existe la obligación de jugar del Montón de Flinch de su Socio siempre que se ofrezca la oportunidad, lo mismo que del suyo propio. Al agotarse uno de los Montones de Flinch, ambos Socios siguen jugando del que resta hasta agotarlo también, en cuyo punto se termina la partida. Un jugador puede resultar "Flinchado" por dejar de jugar de su propio Montón de Flinch o del de su Socio; por dar a alguien informes o consejos acerca del mejor modo de hacer una jugada; por mirar a la carta cubierta en el Montón de Flinch o la Pila de Reserva; por jugar fuera de su turno; o por cualesquier otros irregularidades que sean convenidos de común acuerdo al principio de la partida.

OTROS JUEGOS

(Que se Juegan con la Baraja de Flinch)

MUGGINS

Para Dos Jugadores o Más

Usese la baraja entera de 150 Cartas de "Flinch". Barájelas cabalmente y hágase la repartición hacia la izquierda, una carta por una, hasta agotar la baraja. Cada jugador coloca sus cartas en la mesa o las guarda en su mano, con sus caras hacia abajo.

El jugador sentado a la izquierda del Mano empieza por voltear la primera carta del dorso de su mano. Si resulta una 1, se coloca sobre el centro de la mesa y luego voltear otra; si esta es una 2, se coloca encima de la 1, siguiendo así hasta voltear una carta que no podrá ser jugada; esta última se pone con su cara hacia arriba en frente del jugador para formar una Pila de Acopio, y el jugador próximo hacia la izquierda continua el juego por construir hacia arriba sobre las pilas del centro o sean las "Pilas de Mesa" y hacia arriba o hacia abajo sobre las Pilas de Acopio de los otros jugadores. Es menester tener tantas Pilas de Mesa como hay de unos jugadas.