

HANDSDOWN®

OBJETIVO:

Jugar la mayor cantidad de pares de cartas pegándose a la mano Slam-O-Matic®

CONTENIDO:

- 1 unidad Slam-O-Matic de plástico
- 1 mazo de 42 cartas • 4 tacos de goma

CÓMO ARMAR EL JUEGO



1. Pega los cuatro tacos de goma en los cuadrados elevados de la parte de abajo de la unidad del juego. **NOTA:** Los tacos de goma vienen con el mazo de cartas atado con un elástico.
2. Coloca la unidad en el centro del área de juego, luego siéntate frente a una de las manos de colores. Todos los jugadores hacen lo mismo. **Precaución:** No coloques la unidad directamente sobre madera u otra superficie que pueda dañarse durante el juego.
3. Quita la carta blanca del mazo y guárdala aparte, utilízala en caso de que se pierda o rompa otra carta.
4. Elige quién repartirá las cartas. Quien lo haga deberá barajarlas y luego dar una carta boca abajo a cada jugador, hasta que todos los jugadores tengan cuatro cartas. Coloca las cartas restantes boca abajo en una pila, cerca a la unidad del juego.
5. Cada jugador debe levantar sus cartas y mirarlas, pero no dejar que nadie más las vea.

CÓMO JUGAR



El jugador a la izquierda del que reparte las cartas juega primero. El juego continúa hacia la izquierda.

CÓMO FORMAR PARES

Comienza tu turno tomando la carta que está encima de la pila y colócala con las que tienes en la mano. Luego mira tus cartas para ver si tienes un par de cartas iguales.

Las cartas iguales son las que tienen el mismo número. Por ejemplo, dos cartas con el número 3 o dos con el número 10. Sólo dos cartas iguales forman un par, nunca tres ni cuatro (eso serían dos pares!).

El Joker: El Joker no hace par con ninguna otra carta y sigue en juego hasta el final en que se lo cuenta como puntos adicionales.

¡MANOS ABAJO!

Si tienes un par de cartas iguales, pégalas a la mano de color para jugar ese par. Esto se llama Manos Abajo. Para que sea más divertido, si quieres puedes gritar: "¡MANOS ABAJO!" cuando le pegas a la mano.

En cuanto le pegas a la mano de color, todos los demás jugadores deben pegarle inmediatamente a sus manos de colores tan rápido como puedan. **Nota:** Aquellos jugadores que no tengan cartas en la mano no pueden participar en un Manos Abajo.

El jugador que pega último pierde el Manos Abajo. Se sabe quién pegó último mirando las paletas en el centro del Slam-O-Matic. La paleta del que perdió estará arriba.

NOTA: Si las paletas se amontonan y no se sabe cuál está arriba, ese Manos Abajo no cuenta. De todos modos sigue siendo tu turno, así es que si quieres jugar ese par, ¡vuelve a pegarle a tu mano!



Juego del Manos Abajo, coloca el par boca arriba frente a ti. Luego toma una carta cualquiera de las que tiene el perdedor y agrégalala a las tuyas. Si tienes *otro* par que jugar, ¡vuelve a pegarle a tu mano para hacer *otro* Manos Abajo! Juega tantos pares como puedas en tu turno. ¡Mientras más pares juegues, más posibilidades tienes de ganar!

PASAR

Siempre debes decir "PASO" cuando termina tu turno. *Tienes* que PASAR si tienes una sola carta o si no tienes pares y no deseas hacer un Manos Abajo "falso". Lee más abajo cómo hacer un Manos Abajo "falso".

MANOS ABAJO FALSO

En *cualquier* momento durante tu turno, puedes hacer un Manos Abajo falso ya sea que tengas un par de cartas iguales o no. Puedes hacer Manos Abajo falso todas las veces que quieras durante tu turno.

Para hacerlo, haz de cuenta que vas a pegarle a tu mano de color en un Manos Abajo ¡pero no le pegues ni la toques! Todos los jugadores que le peguen o siquiera *toquen* sus manos de colores pierden una carta. Quitale una carta cualquiera a cada uno de estos jugadores.

JUGADAS SUCIAS

- Cuando sea tu turno, si no le pegas bien a tu mano de color en un Manos Abajo, de manera tal que baje completamente, o si tocas tu mano de color en un Manos Abajo falso, deberás pagar una penalidad. Termina tu turno *inmediatamente*, ¡tengas o no pares de cartas iguales!
- Cuando sea tu turno, cualquier otro jugador que toque su mano de color antes de que tú le pegues a la tuya en un Manos Abajo, debe pagar una penalidad. Quitale una carta cualquiera a ese jugador y colócala con las tuyas, luego continúa con tu turno.



CUANDO SE ACABA LA PILA DE CARTAS

En algún momento se acabarán las cartas de la pila. Cuando esto suceda, comienza cada turno quitándole una carta a uno de los otros jugadores (cualquiera de ellos).

COMENZAR EL TURNO SIN CARTAS EN LA MANO

Quando sucede esto, toma dos cartas de la pila, en vez de una. Si no hay cartas en la pila, puedes quitarle dos cartas a un jugador, o una carta a dos jugadores.

FIN DEL JUEGO

Quando se hayan jugado todos los pares de cartas, el jugador que tenga el Joker lo coloca boca arriba junto a sus pares de cartas, y termina el juego.

PUNTAJE

Cada jugador cuenta los pares que tiene. Cada par se cuenta como un punto; el Joker cuenta como dos puntos.



QUIÉN GANA

El jugador que tenga más puntos, ¡Gana!

En caso de empate, los jugadores deben contar los valores numéricos de las cartas de los pares. (Por ejemplo, un par de 5 cuenta como 5 puntos.) El Joker cuenta como 20 puntos. ¡Gana el jugador que tenga el total más alto!