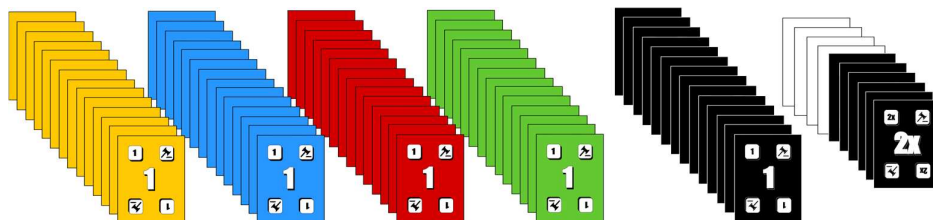


BIDS

Jugadores: 3 – 6

Edad: 7+

CONTENIDO DE LA CAJA



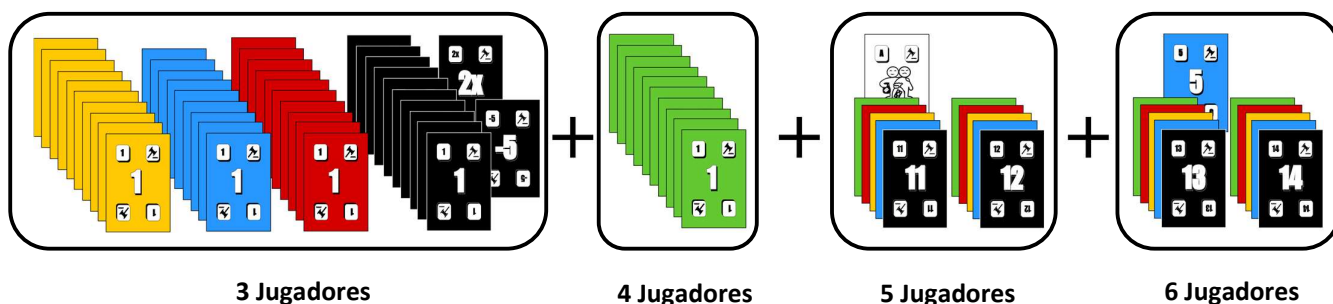
56 **cartas de pujar** (14 amarillas + 14 azules + 14 rojas + 14 verdes) + 20 **cartas de puntos** (negras) + 4 cartas blancas

OBJETIVO DE BIDS

Los jugadores tienen que pujar por las cartas de puntos (negras) que forman el mazo en el centro de la mesa. Cada carta de puntos tiene el valor que indica el número indicado en la propia carta. Eche un vistazo a la sección de “cartas especiales” (última página) para ver la explicación sobre las cartas negras que no contienen ningún número.

PREPARACION DEL JUEGO

El número de cartas a utilizar durante el juego depende del número de jugadores. Para partidas de **3 jugadores**, se utilizan los números del 1 al 10 de tres colores de las cartas de pujar + los números del 1 al 10 de las cartas de puntos + las cartas especiales “2x” y “-5” mezcladas con las cartas de puntos. Para **4 jugadores**, se añaden los números 1 al 10 del cuarto color de las cartas de pujar. En partidas de **5 jugadores**, se añaden además los números 11 y 12 de todos los colores de cartas (incluyendo las negras) y la carta de “aliado” (ver “cartas especiales”) y para **6 jugadores** se añaden los números 13 y 14 de todos los colores de cartas. Se pueden añadir cartas de puntos adicionales.



3 Jugadores

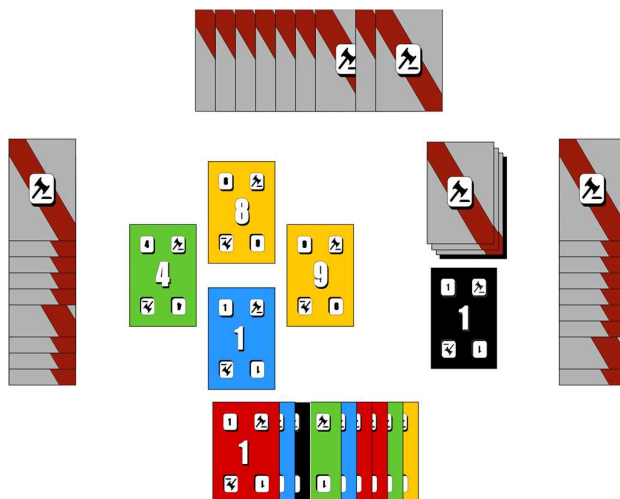
4 Jugadores

5 Jugadores

6 Jugadores

Se separan todas las cartas de puntos (negras) de las cartas de pujar (de colores). En juegos de **3 a 5 jugadores**, se saca una de las cartas de pujar del mazo y se pone junto a las demás cartas que no se utilizarán durante el juego. Se debe informar a todos los jugadores sobre la carta desechada. En un juego de **6 jugadores**, se usan todas las cartas de pujar. En un juego de **5 jugadores**, se añaden dos (en vez de una) cartas de puntos al mazo de cartas de pujar para que el mazo contenga 50 cartas. En un juego de **6 jugadores**, se añaden tres (en vez de una) cartas de puntos al mazo de cartas de pujar para que el mazo contenga 60 cartas. Es importante que ninguno de los jugadores sepa cuál de las cartas de puntos se ha añadido al mazo de cartas de pujar. Se baraja el mazo de cartas de pujar y cada jugador recibe 10 cartas. No debería sobrar ninguna carta al final de la repartición; si esto ocurre, se debe repasar la preparación del juego. Se pone el resto de las cartas de puntos en el centro de la mesa con el lado negro hacia abajo. La carta blanca

“aliado” (ver “cartas especiales”) siempre se considera como una carta de pujar y por lo tanto siempre estará en la mano de uno de los jugadores.



EL JUEGO

Al inicio de cada turno, se coge y se le da la vuelta a la primera carta del mazo de cartas de puntos en el centro y se coloca en un lugar visible para todos los jugadores. Esta es la carta por la que los jugadores van a pujar. Cada jugador debe utilizar una de sus diez cartas de pujar en cada turno. En el primer turno de la primera ronda, el jugador con el nombre más largo (apellido para desempatar) debe hacer la primera oferta. Todas las pujas deben quedar inmediatamente visibles para los demás jugadores, de modo que los jugadores que tengan que pujar después puedan ver qué ofertas ya se han hecho. Después de la oferta del primer jugador, el siguiente jugador a la izquierda coloca su oferta y este proceso se repite hasta que todos los jugadores hayan pujado. El jugador con la oferta más alta gana el turno, toma la carta de puntos del medio y la coloca enfrente de sí. Las cartas de pujar se colocan aparte y no tienen ningún significado adicional durante esta ronda, excepto las cartas de puntos o la carta de aliado (ver más adelante). La siguiente carta del mazo de cartas de puntos en el centro se gira y comienza el siguiente turno. Esta vez el jugador que ganó el turno anterior es el primero en pujar.

CARTA NEGRA EN MANO

Uno de los jugadores tendrá una carta de puntos en su mano, recibida durante la repartición de cartas al inicio de la partida. Esta carta también se usará para pujar, de forma similar a las demás cartas de pujar; sin embargo, al jugarla, el valor de esa carta de puntos se añadirá al valor de la carta de puntos por la que se está pujando en ese turno. Veamos un ejemplo: digamos que la carta negra que está en medio y por la que todos los jugadores tienen que pujar es un “5”. Si uno de los jugadores puja con el “8” negro que tiene en su mano (que le fue repartido al inicio de la ronda), el ganador del turno recibirá 5 + 8 puntos. Si el “8” negro es la oferta más alta (y no hay empate), este jugador ganará 5 + 8 puntos. Si uno de los otros jugadores es el mejor postor, recibirá ambas cartas y ganará los 5 + 8 puntos. En caso de empate, nadie recibe ninguna de las dos cartas, y éstas se colocarán en la parte inferior del mazo de cartas de puntos en el centro de la mesa.

QUEMAR ES EMPEZAR

En caso de empate entre los mejores postores al final de un turno, la carta de puntos queda descartada. Se dice que el último jugador que puja la misma cantidad que el mejor postor, ha “quemado” la puja anterior (no literalmente, así que, por favor, le rogamos que no juegue con fuego). Por lo tanto, el jugador que ha provocado el empate tiene que empezar el próximo turno. Las cartas de puntos descartadas deben colocarse debajo del mazo de cartas de puntos en el centro.

FINAL DE UNA RONDA

Una ronda termina después de diez turnos. Esto significa que no se dará la vuelta a todas las cartas de puntos en el mazo del centro. La idea es crear cierta incertidumbre acerca de qué cartas saldrán. Se calculan los puntos de cada jugador y se toma nota de ellos. Las cartas de puntos se separan nuevamente de las demás y se preparan las siguientes rondas de la misma forma descrita anteriormente. Las siguientes rondas transcurren exactamente igual que la primera, con la única diferencia de que el jugador con el puntaje total más alto debe comenzar a pujar en el primer turno. Si dos jugadores tienen el mismo puntaje total, el desempate será el puntaje más alto de la ronda anterior. Si se mantiene el empate, el jugador con la carta individual más alta en la última ronda debe comenzar.

EL PERDEDOR A FORTUNADO

Todos los jugadores sin ninguna carta negra delante de ellos al final de una ronda recibirán una cantidad de puntos dependiendo de la cantidad de jugadores y de cuántas rondas ha tenido sin ninguna carta negra.

	Número de rondas consecutivas finalizadas sin cartas de puntos						
	1	2	3	4	5	6	...
3 jugadores	$1 \times 12 = 12$	$2 \times 12 = 24$	$3 \times 12 = 36$	$4 \times 12 = 48$	$5 \times 12 = 60$	$6 \times 12 = 72$... x 12
4 jugadores	$1 \times 8 = 8$	$2 \times 8 = 16$	$3 \times 8 = 24$	$4 \times 8 = 32$	$5 \times 8 = 40$	$6 \times 8 = 48$... x 8
5 jugadores	$1 \times 8 = 8$	$2 \times 8 = 16$	$3 \times 8 = 24$	$4 \times 8 = 32$	$5 \times 8 = 40$	$6 \times 8 = 48$... x 8
6 jugadores	$1 \times 7 = 7$	$2 \times 7 = 14$	$3 \times 7 = 21$	$4 \times 7 = 28$	$5 \times 7 = 35$	$6 \times 7 = 42$... x 7

Ejemplo (partida de 4 jugadores): un jugador gana 9 puntos en la ronda 1. Las siguientes tres rondas finalizan sin que obtenga ninguna carta negra. En la quinta ronda, gana 13 puntos y la última ronda finaliza sin que obtenga ninguna carta de puntos. Al final de las 6 rondas este jugador tendrá: $9 + (1 \times 8) + (2 \times 8) + (3 \times 8) + 13 + (4 \times 8) = 102$ puntos.

Si un jugador está trabajando en equipo con otro jugador debido a la carta "aliado" (consulte la sección de "cartas especiales") y no tiene ninguna carta de puntos al final de la ronda, recibe la mitad de los puntos de la alianza, pero no recibe los puntos del perdedor afortunado. Esta ronda se considerará como un juego perdido de cara a calcular a los puntos del "perdedor afortunado". Si el jugador del ejemplo anterior estaba en alianza en la ronda 3 con un jugador que ganó un total de 14 puntos en esa ronda, tendrá $9 + (1 \times 8) + 7$ (mitad de la alianza) $+ (3 \times 8) + 13 + (4 \times 8) = 93$.

FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina después de seis rondas. El ganador del juego será el jugador con la puntuación total más alta. También aquí se aplican los mismos desempates descritos anteriormente (vea la sección "final de una ronda"). Si los jugadores lo desean, pueden decidir por adelantado jugar más de seis rondas, lo que hace que el juego sea aún más interesante porque la regla del perdedor afortunado tendrá un mayor impacto en las puntuaciones totales, ya que no hay un límite de puntos que se pueden obtener con esta regla.

BIDS DE COLORES

Esta es una variante del juego en la que los colores de las cartas sí importan. En "Bids de colores" gana la carta más alta del color de cartas más utilizado en ese turno. Por ejemplo: en un turno se juegan las siguientes cartas: 4 rojo - 5 azul - 9 verde - 7 azul. En "Bids de colores", el 7 azul será el ganador porque hay dos cartas azules y sólo una roja y una verde. Si dos o más colores aparecen con la misma frecuencia (si el 4 rojo fuera verde, por ejemplo), la carta más alta de ambos colores es la ganadora (en el ejemplo anterior, el 9 verde). Para las cartas negras, se debe contar también la carta negra que este en el centro. Si esta carta es la más alta y el color 'negro' es el más utilizado, nadie recibe ninguna carta y el mismo jugador que el turno antes debe empezar.

CARTAS ESPECIALES

Carta	Descripción	Usado en
	<p>Para el jugador que gana esta carta, todos los puntos recibidos hasta ese momento se duplicarán. Esta carta no tiene efecto en los puntos recibidos posteriormente. Las cartas negras que se juegan en el mismo turno en el que aparece "2x" también se duplican. Si esta carta está en la mano de uno de los jugadores, ese jugador pujará "0" al jugarla y el "2x" irá al ganador de ese turno. El jugador que tiene esta carta en su mano no podrá ganarla durante la ronda en que la tiene en la mano. Si la mejor oferta es un empate, nadie recibe esta carta.</p>	<p>Todas las variantes del juego</p>
	<p>El jugador que gane el turno en el que aparece esta carta, recibirá -5 puntos. Para el jugador que al final de una ronda sólo haya ganado esta carta, el resultado de esa ronda será de -5 puntos y no recibirá los puntos del "perdedor afortunado". Si esta carta está en la mano de uno de los jugadores, ese jugador pujará "-5" al jugarla y los "-5" puntos irán al ganador de ese turno. El jugador que tiene esta carta en su mano no podrá ganarla durante la ronda en que la tiene en la mano. Si la mejor oferta es un empate, nadie recibe esta carta.</p>	<p>Todas las variantes del juego</p>
	<p>El ladrón. El jugador que gane el turno en el que aparece esta carta, debe robar una carta de la persona con la oferta más baja de ese turno. Por ejemplo: si las pujas son 9-8-6-5, el jugador que ha pujado 9 debe robar una de las cartas del jugador que pujó 5. El ganador elige una de las cartas que el jugador que pujó 5 haya ganado en rondas anteriores. Si el menor postor no ha ganado ninguna carta hasta ese momento, el ladrón robará al menor postor que haya ganado alguna carta. Si el menor postor sólo ha ganado el "-5", el ladrón debe robar esa carta. Si esta carta está en la mano de uno de los jugadores, este jugador pujará 0, de forma similar a lo que pasa con el "2x". Si la oferta más alta es un empate, nadie recibe la carta. Si la peor oferta es un empate el ladrón puede elegir a cuál de los jugadores empatados robarle, pero en todo caso tiene que robar una carta.</p>	<p>3 – 4 jugadores (opcional)</p>
	<p>Barajar. Cuando aparece esta carta, la carta se pone a un lado y el mazo de cartas negras restantes se baraja. Esto significa que todas las cartas negras descartadas (ver "quemar es empezar") pueden aparecer nuevamente. No hay apuestas durante el turno en que aparece esta carta. Si esta carta está en la mano de uno de los jugadores, ese jugador pujará 0 al jugarla. Al final del turno, el mazo de cartas negras se baraja antes de voltear la siguiente carta negra. Si la mejor oferta es un empate, esta carta resultará descartada y, por tanto, no se baraja el mazo de cartas negras.</p>	<p>Todas las variantes del juego (opcional)</p>
	<p>El que apueste menos, gana. Cuando aparece esta carta, hay que ponerla a un lado y, a partir de ese momento, ganará el jugador que apueste la carta más baja. No se puja para obtener esta carta. Si esta carta está en la mano de uno de los jugadores, ese jugador pujará 0 al jugarla. En este caso, la regla de "el que apueste menos, gana" se aplica a partir del siguiente turno en adelante, siempre que la mejor apuesta no sea un empate. En caso de empate, la carta se descarta y la regla no se aplica.</p>	<p>Todas las variantes del juego (opcional)</p>
	<p>La gran incógnita. Cuando aparece esta carta, los jugadores apuestan por la próxima carta negra del mazo, sin saber de qué carta se trata. Si esta carta está en la mano de uno de los jugadores, ese jugador pujará 0 al jugarla. Si la mejor oferta es un empate, nadie recibe ninguna carta negra y el próximo turno transcurre con normalidad (es decir, los jugadores pujarán por la siguiente carta del mazo de cartas negras).</p>	<p>Todas las variantes del juego (opcional)</p>
	<p>Aliado. Esta carta siempre está en la mano de uno de los jugadores. El jugador pujará 0 al tirar esta carta y, a partir de ese momento, trabajará en equipo junto al ganador de ese turno. Esto significa que al final de la ronda, los puntos de ambos jugadores se sumarán y se dividirán por dos (redondeando en caso de número impar). Uno de los dos jugadores se beneficiará de la alianza porque ganará más puntos, mientras que el otro jugador ganará menos puntos que en caso de no tener que compartir las ganancias durante esa ronda. En caso de empate entre los mejores postores, no hay alianza. Sólo se utiliza una de las cartas de "aliado" en el juego, que se coloca al lado del ganador del turno en la que se tira esta carta. La segunda carta de "aliado" se puede usar con fines aclaratorios, en cuyo caso se coloca al lado del jugador que tiró la carta para crear la alianza.</p>	<p>5 – 6 jugadores (opcional, 4 jugadores)</p>
	<p>Carta en blanco. Hay dos cartas adicionales en el mazo de cartas del juego para ser utilizadas en caso de que se pierda alguna carta. Invitamos a los jugadores a crear sus propias cartas y a que luego nos cuenten por qué deberíamos agregar esas cartas al mazo estándar de cartas que componen el juego.</p>	<p>(No aplica)</p>