

LUCKY NUMBERS

Reglas para partidas de 2 a 4 personas

Autor: Michael Schacht - Ilustraciones: Christine Alcouffe

¡Completa tu jardín de tréboles en orden ascendente antes que nadie para ganar!

Componentes:

4 conjuntos de 20 fichas de trébol,
en 4 colores distintos, numeradas del 1 al 20:

Amarillo:

Rojo:

Morado:

Verde:



4 tableros:

Trasera:



Objetivo e idea:

Tratad de llenar por completo vuestro jardín con tréboles, cumpliendo en todo momento que los **números estén ordenados ascendentemente en cada columna (de arriba abajo) y en cada fila (de izquierda a derecha)**.

Preparación:

Tomad un conjunto de tréboles (es decir, todos los tréboles del 1 al 20 de un mismo color) por cada persona.

Si sois menos de 4 personas, devolved a la caja los sobrantes.

Mezcladlos, boca abajo, en el centro de la mesa, formando una reserva.

Nota: el color de los tréboles no tiene importancia una vez empezada la partida, es solo una ayuda para la preparación.

Tomad un tablero por persona y orientadlo de forma que la mariquita quede en la esquina inferior derecha.

Por último, tomad al azar **4 tréboles y rellenad con ellos, boca arriba, la diagonal indicada** por las casillas con bordes dorados.

Nota: al colocar estos 4 primeros tréboles, recordad el objetivo. Es buena idea colocar los números bajos hacia la esquina superior izquierda y los altos hacia la esquina inferior derecha. Tras esta preparación, las casillas marcadas no tienen nada de especial.



Desarrollo de la partida

Comienza a jugar la persona más joven, y se suceden los turnos en sentido horario. En tu turno, debes elegir **una de estas dos opciones**:

A) Toma un trébol que esté boca abajo:

Toma de la reserva un trébol que esté boca abajo y colócalo, boca arriba, en tu tablero (ver reglas de colocación más adelante).

Si no pudieras (o no quisieras) colocarlo, puedes devolverlo, **boca arriba**, a la reserva en el centro de la mesa.

B) Toma un trébol que esté boca arriba:

En vez de revelar un trébol de los que están boca abajo, toma uno de los que se encuentren ya boca arriba en la reserva y colócalo en tu tablero, siguiendo las reglas de colocación.

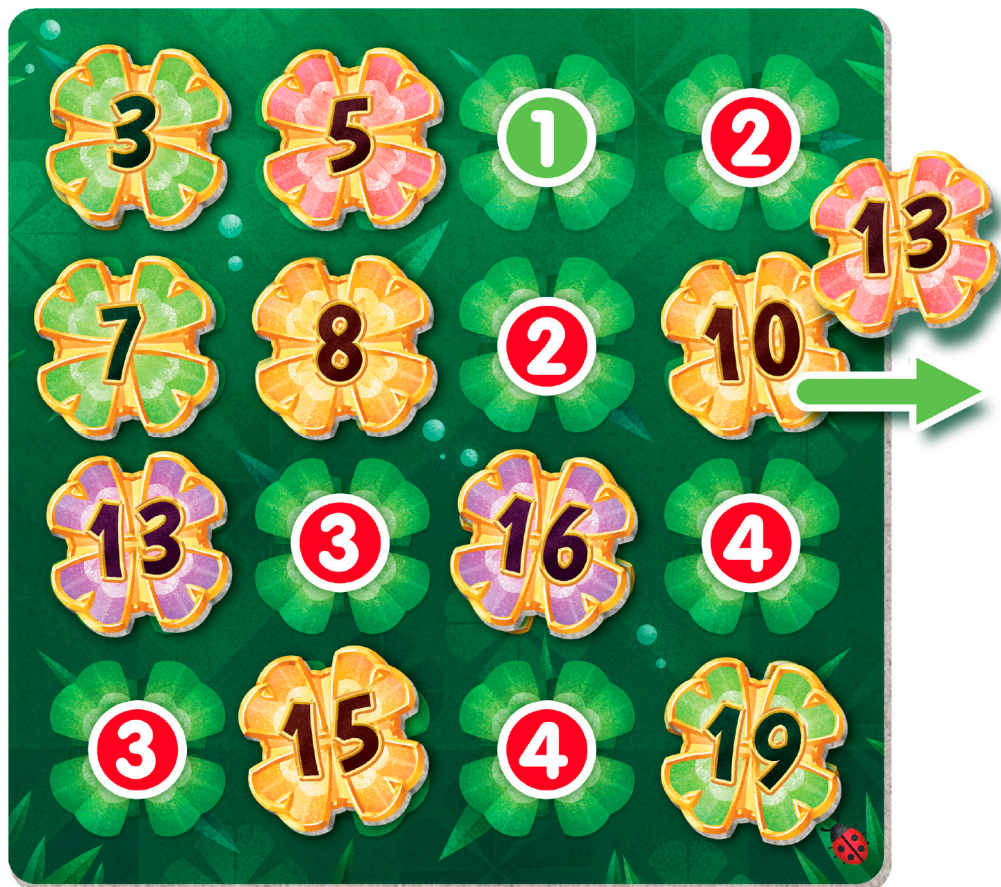
Evidentemente, solo es posible hacer esto cuando hay, al menos, un trébol boca arriba en la reserva.



Reglas de colocación

- Cuando tomas un trébol, puedes o bien **añadirlo a una casilla vacía** de tu tablero, o bien **intercambiarlo** por un trébol que hubieras colocado ya antes. En este último caso, devuelve el trébol sustituido a la reserva, **boca arriba**.
- **El número del trébol debe respetar el orden ascendente de la fila y la columna donde lo hayas colocado.** No es necesario que los números sean consecutivos, es decir “7, 8, 9...”, pero sí en orden ascendente, por ej: “4, 11, 19”.

El orden ascendente es estricto: no puede haber un número repetido en la misma fila o en la misma columna, pero sí puede haber repetidos fuera de ellas.



Ejemplo:

Héctor toma un 13. La única casilla vacía donde puede colocarlo es la marcada con el ①. No puede colocarlo en las casillas marcadas en rojo, puesto que:

② 13 es mayor que 10, ③ hay ya un 13 colocado en su tablero (y no pueden repetirse números en una fila o columna), ④ 13 es menor que 15 y 16.

También puede intercambiarlo por el 10 o el 15 de su tablero. Decide, pues, intercambiarlo por el 10, así que coloca este 10 boca arriba en la reserva.

Final de la partida

Quien consiga rellenar todas las casillas de su tablero con tréboles antes (siempre cumpliendo las reglas de colocación), gana la partida.

En el improbable caso de que se hayan revelado (boca arriba) todos los tréboles de la reserva y nadie haya completado su jardín, al acabar el turno actual ganará quien tenga menos casillas vacías en su tablero. Si hubiera empate a menor número de casillas vacías, se comparte la victoria.

Variante de Michael Schacht

El autor del juego propone una regla opcional para quienes quieran añadir un toque de **gestión de riesgos** al preparar la partida.

En vez de tomar los 4 tréboles iniciales de golpe y decidir cómo repartirlos entre las casillas doradas, tomad todos 1 único trébol y decidid en cuál de ellas colocarlo. Repetid esto una 2ª, 3ª y 4ª vez, hasta rellenar la diagonal, teniendo en cuenta que no está permitido cambiar de posición los tréboles que ya hayáis ido colocando.



Nota: esta restricción solo se aplica en la fase de preparación. Durante los turnos de juego, se pueden intercambiar tréboles de la diagonal sin problema.

Variante de torneo

Para disfrutar aún más de Lucky Numbers, podéis organizar un torneo, rotando el turno inicial entre quienes juguéis. Así, cada vez empezará alguien diferente.

En esta variante, se van anotando las puntuaciones tras cada partida:

Quien gane suma 2 puntos. El resto, anota 1 punto negativo por cada casilla vacía que quede en su tablero al terminar la partida.

Ganará quien tenga un total de puntos mayor al acabar todas las partidas. En caso de empate, se comparte la victoria o se juega de nuevo.

Edición original: © 2020 TIKI Editions.

Edición en español: © TRANJIS GAMES S.L., CIF B-87478038.

Avda. Los Almendros 40, 28522 Madrid, España.

Dirección editorial: Álex Garcigregor. Artefinalización: WAH! Studio

www.tranjisgames.com     [@tranjisgames](https://twitter.com/tranjisgames)

