

REGLAS PARA JUGAR

Traducción por Janine Español, Geneviève Paillieux y Damien Cazorla

PROLOGO

La presentación histórica de las familias Amerindias permite de descubrir civilizaciones, algunas aún desconocidas. Estos personajes que emanan de esculturas de la naturaleza son una adaptación de tableros fotográficos expuestos en Galerías y su representación las integra en su región de origen.

Las familias de América latina, mejicanas y chilenas son clasificadas de Norte a Sur según la teoría por la cual los Amerindios habrían llegado por el Norte desde el estrecho de Bering. Los más guerreros se habrían instalado en las mejores tierras persiguiendo a los pacifistas hacia las tierras las más hostiles.

Cada familia tiene su propio color. En Méjico, los Chichimecas N°10, antepasados de los Apaches, instalados en el sitio de la actual California son color naranja. En Baja California, el color malva del sol poniente se refleja sobre los Olmecas N°9. El rojo sanguinario ha sido elegido para los conquistadores Aztecas N°8, el rosa tierno para los artistas Zapotecas N°7 y el color piedra para los Mayas N°6.

En el hemisferio sur, en Chile, encontramos a los Chinchorros N°5 del desierto de Atacama, de color sol y más abajo, en el rico valle central, los agricultores Picunches N°4, de color verde. Más en el sur cuando penetramos en los canales lluviosos y ventosos de la Patagonia, encontramos a los Alakalufs N°3 de color gris. Por fin, al extremo sur, la Tierra del Fuego nos ofrece sus colores, glaciares azules y verdes para las familias Ona y Manekenk N°1 y 2.

Es un juego Matriarcal donde las Abuelas están las SABIAS.

REGLAMENTO OFICIAL DU "JEU DES SAGES"(Juego de las Sabias)

EL JUEGO

El juego de las Sabias se compone de 60 cartas con 10 familias. Cada familia consta de 6 miembros :

Abuela llamada Sabia, Abuelo, Madre, Padre, Hija e Hijo.

Se juega de 9 a 99 años, entre 3, 4 o 5 jugadores.

EL VALOR DE LAS CARTAS

Las **10 SABIAS**, son identificadas por los números árabes. Son los triunfos o cartas mayores.



Sabia 1 Jefa = 10 puntos
otras Sabias 2 a 9 cada una = 6 puntos
Sabia 10 Gran Jefa = 10 puntos


Las **50 CARTAS MENORES**, 5 por familia, son identificadas por números romanos, el número de puntos esta indicado sobre la carta :

V  el Abuelo = 5 puntos

IV  la Madre = 4 puntos

III  el Padre = 3 puntos

II  la Hija = 2 puntos

I  el Hijo = 1 punto

ANUNCIOS

Los anuncios son declarados primero por el repartidor antes de poner su primera carta y cada uno a su vuelta. En caso de incumplimiento, los anuncios no son tomados en consideración.

CONSEJO : El jugador que tiene 5 Sabias. Las presenta y marca = 20 puntos

GRAN CONSEJO : El jugador que tiene 5 Sabias que se siguen,
las presenta y marca 40 puntos

JEFA : El jugador realiza la última baza con la "Jefa de las Sabias". Anunciada y realizada, marca 40 puntos.

Realizada no anunciada, marca 20 puntos. Anunciada no realizada, marca -20 puntos.

SLAM : Él jugador realiza todas las bazas. Anunciado y realizado, marca 200 puntos,

Realizado no anunciado, marca 100 puntos. Anunciado no realizado, marca -100 puntos

JEFA Y GRAN JEFA : Él jugador tiene la "Jefa" y la "Gran Jefa".

Las anunciará cuando las eche en la mesa y marcará 20 puntos.

EL REPARTO

El repartidor es el jugador que ha sacado la carta la más alta al azar. Los jugadores con cartas empatadas sacan otra carta. El juego es barajado, luego cortado con un mínimo de dos cartas por el jugador colocado a la derecha del repartidor. El repartidor distribuye todas las cartas una por una en el sentido de las agujas de un reloj. En

caso de falta del repartidor, éste deja la vez. "El que mal da, pierde la vez.". Esta privado de anuncios. El repartidor siguiente será el jugador colocado a su izquierda, etcétera.

FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

PARA 3 JUGADORES - 1 CONTRA 2

Él que piensa ganar el juego, dice "tomo" y jugará contra los otros 2 jugadores.

PARA 4 JUGADORES - 2 CONTRA 2 o INDIVIDUELES

El juego se juega en equipo cara a cara o cada uno juega para sí.

PARA 5 JUGADORES - 2 CONTRA 3 O 1 CONTRA 4

Él que piensa ganar el juego, llamará a una Sabia de su elección excepto "Jefa" y "Gran Jefa" cuando anuncia.

Durante el juego, el jugador que posee la carta pedida vendrá a ser su compañero.

Si el jugador desea jugar sólo contra 4, llama una Sabia que posee.

Si nadie lo hace, las cartas se redistribuyen.

EL JUEGO DE LA CARTA

El primer jugador es el repartidor que colada una carta de una familia o una Sabia luego cada uno juega a su vez en el sentido de las agujas de un reloj y "debe seguir en el color solicitado".

La baza es ganada por el que juega la carta la más alta, luego éste último, juega de nuevo.

Cuando se juega Sabias si lo puede el jugador "debe subir sobre la Sabia jugada".

Si el jugador pone Sabia de la familia jugada, "la Sabia pierde su función de triunfo" vuelve a su función de Abuela y se puede cortar por cualquier otra Sabia.

Si no posee familia solicitada, "es obligado a cortar".

Tan pronto como los equipos estén conocidos, un jugador permite a su compañero de ser "Maestro de Juego"

Si no posee familia solicitada, ni Sabia, juega una carta que le interesa, "se descarta".

Así, lanza una llamada a su compañero.

LA MARCA

LA MARCA PARA 3 O 5 JUGADORES - 1 CONTRA 2 O 2 CONTRA 3.

LOS PUNTOS DE JUEGO = los puntos de diferencia entre los 2 equipos + puntos de anuncios

Cada jugador marca los puntos de diferencia entre los 2 equipos, puntos de más para el ganador o puntos de menos para el perdedor. El tomador marca (los puntos de diferencia x 2) en más o en menos.

Al juego con 5, si el tomador juega contra los 4 otros, marca (los puntos de diferencia x 4) en más o en menos.

Ejemplo de marca para los anuncios :

Para 3 jugadores : El tomador anuncia y realiza un consejo. Marca +20. Los 2 adversarios marcan -10.

Para 5 jugadores : Uno de adversarios anuncia y realiza un gran consejo. Marca +40 y los 2 compañeros +20.

El tomador marca -40 y su compañero -40.

Los puntos de juego deben ser equilibrados entre los equipos, mas o menos.

LA MARCA PARA 4 JUGADORES 2 CONTRA 2 o INDIVIDUALES

LOS PUNTOS DE JUEGO = los puntos realizados + los puntos de anuncios

El total del juego es de 218 puntos.

Cuando el jugador alcanza los 200 puntos, gana la ronda.

El set se juega en 2 rondas ganadoras.

REGLAS PARA JUGAR EN FAMILIA

JEU DES SAGES (Juego de estrategia)

Para 3 o 5 jugadores

A cada juego, cada jugador marca 5 puntos de más si gana o 5 puntos de menos si pierde.

El tomador marca $5 \times 2 = 10$ puntos en más o en menos.

La ronda se gana en 20 puntos.

Para 4 jugadores

A cada juego, los jugadores marcan los puntos realizados individualmente o en equipo.

Cuando el jugador alcanza los 200 puntos, gana la ronda.

JUEGO DE LAS FAMILIAS AMERINDIAS (juego de memoria)

A partir de 6 años. Para 2 a 6 jugadores. El repartidor reparte 6 cartas, una por una, en el sentido de las agujas de un reloj. El resto es el taco.

Cada jugador trata de completar a su Familia al pedir al jugador que escoge, la carta que desea obtener.

Si el jugador posee la carta pedida, la entrega.

Si el jugador obtiene la carta deseada, juega una vez más.

Si se trata de la "Gran Jefa" o de la "Jefa", juega dos veces.

Si no obtiene la carta pedida, coge una carta en el taco.

Si le cae la carta deseada, la presenta a sus oponentes y juega de nuevo.

Luego al jugador a su izquierda le toca jugar.

En cuanto un jugador reúne una Familia, la coloca delante de él

Juego la presenta a los demás jugadores leyéndoles su historia.
El ganador es el jugador que ha colocado delante de él la mayoría de la Familias.