

# HASP

Jugadores: 2-4  
Edad: 10+  
Duración del Juego: 20 minutos

Contenido:  
28 cartas, 5 piedras de  
puntuación, 1 libreta de puntuación,  
6 folletos de instrucciones

Autor: Dennis Kirps and Christian Kruchten // Ilustraciones: Joseph Canouil

A los niños de Zura les han dado la tarea de encontrar objetos valiosos para los adultos importantes del pueblo: raíces para el cocinero, plantas para la farmacéutica, piedras preciosas para el inventor y huesos para la venerable hechicera. Los jugadores jugarán cartas de diferente valor y puntuación. Esto será jugar una baza y apenas uno de ellos ganará cada una. En una partida de cuatro jugadores, jugarán en equipos de dos contra dos, y después de jugadas 7 bazas, verifican que equipo ganó el turno. En seguida juegan uno nuevo y así continua hasta que uno de los equipos llegue a los 12 puntos.

## CONCEPTO DEL JUEGO

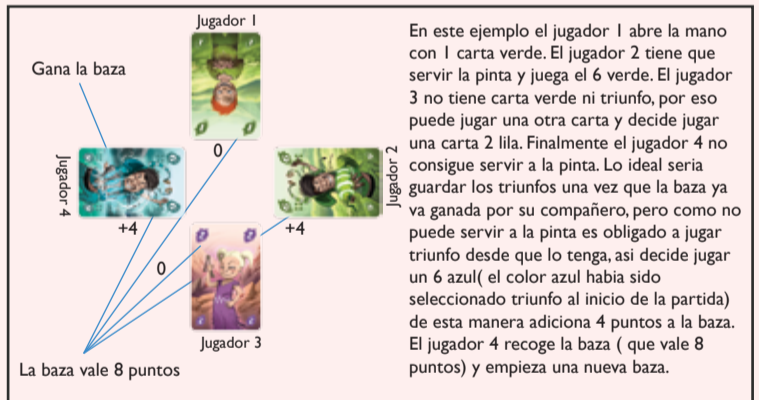
Las cartas están organizadas en 5 naipes diferentes. Un naipe se refiere a todas las cartas del mismo grupo (o color) de la siguiente forma: bosque (amarillo), colina (verde), río (azul), montaña (lila) y pueblo (gris). El naipe del pueblo es especial en diferentes formas:

- Sus ilustraciones enseñan adultos y no niños
- Sus valores van de 7-10 en vez de 1-6 como los otros naipes
- Este naipe es siempre palo de triunfo, osea, gana siempre a cualquier otra carta.



Como en la mayoría de los juegos de este tipo, un jugador abre una baza con una carta de su mano y en el sentido a las agujas del reloj, los restantes jugadores en su turno, juegan una carta. Si un jugador tiene una o mas cartas del mismo naipe, tienen que servir al palo, esto es, jugar una carta del mismo naipe. Si no tienen cartas del mismo naipe son obligados a triunfar, en caso que no sean capaces de servir al palo o triunfar, entonces pueden jugar otra carta de su mano. Una vez que todos los jugadores hayan jugado una carta, verifican quien jugó la carta más fuerte y ese jugador gana la baza, colocándola delante suyo de boca abajo junto a otras bazas que ya pueda haber ganado.

**Quien jugó la carta más fuerte?** Si nadie jugó carta de triunfo, verifican el naipe jugado por el primer jugador, la carta mas alta de ese naipe gana la baza. Si fué jugado un triunfo, es esa la carta mas alta de la baza. Si fueron jugados varios triunfos, entonces será el triunfo mas alto quien gane.



El jugador que ganó la baza abre una nueva con una de las restantes cartas de su mano. El juego continua de esta forma hasta que hayan sido jugadas todas las cartas (excepción abajo en "previsiones"). Un turno es concluido cuando haya sido jugada la última baza.

**Importante:** Los jugadores (adversarios o compañeros) nunca pueden discutir sus cartas o recomendar una jugada a lo largo de la jugada.

## COMO JUGAR EL JUEGO

Estas son las reglas para 4 jugadores. Si juegan con menos, ajustan las reglas como descrito al final de las reglas.

Existen varios pasos en una partida de Hasp:

- 1) Quien da
- 2) Informar la carta que pinta, o triunfo
- 3) Hacer previsión y jugar la primera carta
- 4) Iniciar un nuevo turno
- 5) Empezar un turno nuevo

### 1) Quien dá

Para empezar recomendamos que den aleatoriamente una carta a cada jugador hasta que sean reveladas dos cartas del mismo naipe a dos jugadores diferentes, estos dos harán equipo contra los restantes ( pueden también escoger los equipos libremente, esto si quieren jugar varias partidas). Los jugadores del mismo equipo se sientan en lados opuestos de la mesa. El jugador que recibió la segunda carta para escoger el equipo será quien empiece el turno. Si escogieron los equipos libremente, den las cartas una de cada vez a cada jugador hasta que aparezca una carta de pueblo, ese jugador empezará.

### 2) Informar la carta que pinta, o triunfo

El jugador que dá en este turno baraja las cartas y empieza por dar 3 cartas a cada jugador. El jugador a su izquierda ve sus cartas y escoge el triunfo o pasa. Acordaros, que el naipe del pueblo es siempre triunfo, por eso, aunque este jugador diga " sin triunfo" las cartas del pueblo serán aun así triunfo. Esto significa que el jugador está decidiendo en esta fase si alguno de los otros 4 naipes ( de los niños) serán también triunfo o no.

### 3) Hacer previsión y jugar la primera carta

Una vez sea anunciada la pinta ( o “sin pinta”, “sin Triunfo”) el jugador que está dando las cartas, dá más 4 cartas de la baraja a cada jugador.

El jugador a su izquierda (quien escogió la pinta) coloca una de las piedras en el centro de la mesa y también empieza la primera baza ( la piedra sirve para acordarse que la primera etapa vale 1 punto, por ahora). Antes de jugar la primera carta, el jugador hará una previsión o pasar. Una vez hecha la previsión ( o pasado), juega la primera carta de la mano y el próximo jugador en el sentido de las agujas del reloj hace lo mismo: hace una previsión ( o pasa) y juega su primera carta. Así fue la primera baza: el jugador que haya jugado la carta más alta gana la baza y así siendo empieza la próxima. A partir de la segunda baza, no podrán hacer más previsiones, esto es, cada jugador tiene apenas una oportunidad por turno para hacer una previsión: durante la primera baza. Estas son las previsiones que se pueden hacer:

- **Descubierta Menor:** El jugador tiene en su mano un 7 y un 8, revela las dos cartas a los restantes y añade 1 punto al bote.
- **Descubierta Mayor:** El jugador tiene en su mano el 9, revela la carta a todos los jugadores y añade 1 punto al bote
- **Descubierta Completa\*:** El jugador informa “ descubierta completa” si cree que con su compañero de equipo consigue ganar todas las bazas de ese turno. El jugador añade 2 puntos al bote.
- **Descubierta Nula\*:** El jugador informa “descubierta nula” si cree que su equipo consigue perder en todas las bazas del primer turno. El jugador añade 2 puntos al bote.
- **Pase:** El jugador no se quiere arriesgar añadiendo puntos al bote por creer que no tiene una mano suficientemente fuerte para ganar, entonces informa “paso” y no añade puntos al bote.

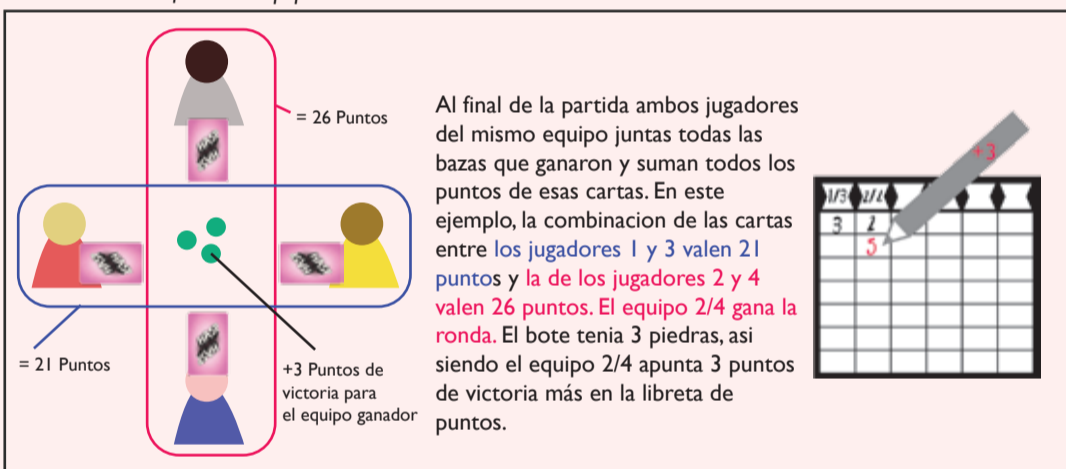
+ **Nota importante:** “ Descubierta Completa” y “Descubierta Nula” nunca pueden ser dichas en el mismo turno. Siempre que un jugador informe una de estas previsiones, impide que otro jugador informe la misma u otra previsión.

De esta forma, con cada previsión hecha por los jugadores, ellos añaden el número correspondiente de piedras al bote en el centro de la mesa para hacer ver a los jugadores cuanto vale el turno. El valor máximo de cada turno puede ser de 5 puntos: 1 punto siendo el valor base de cada turno, mas 1 punto por cada un de las “ Descubierta Mayor” y “Descubierta Menor”, 2 puntos más por “Descubierta Completa” o “ Descubierta Nula”.

### 4) Jugar un nuevo turno

Ahora que han sido hechas todas las previsiones y definidos los valores del turno, los jugadores juegan las restantes bazas de la misma forma como explicado arriba. Al final de la séptima baza, ambos equipos contabilizan quien ganó más puntos en las bazas recogidas, y el equipo que ganó el turno, gana puntos iguales al número de piedras en el centro de la mesa. Apunten los puntos en la libreta.

*Excepción: Si alguno de los jugadores predijo “ descubierta completa” o “descubierta nula” no necesitan evidentemente de verificar sus bazas, el equipo ganó si consiguió ganar todas las bazas o ninguna respectivamente. Por el contrario, el turno acaba prematuramente si el equipo adversario consigue negar la previsión, o sea, si el equipo A predijo una “descubierta completa” y el equipo B gana una sola baza, el turno termina inmediatamente y el equipo B gana los puntos igual al numero de piedras en el centro de la mesa, lo mismo ocurre cuando alguien predice “ descubierta nula”: si el equipo A predice “ descubierta nula” pero el equipo B obliga al equipo A a ganar una sola baza, el turno termina inmediatamente a favor del equipo B.*



Al final de la partida ambos jugadores del mismo equipo juntas todas las bazas que ganaron y suman todos los puntos de esas cartas. En este ejemplo, la combinación de las cartas entre los jugadores 1 y 3 valen 21 puntos y la de los jugadores 2 y 4 valen 26 puntos. El equipo 2/4 gana la ronda. El bote tenía 3 piedras, así siendo el equipo 2/4 apunta 3 puntos de victoria más en la libreta de puntos.

1/3	2/4				
3	2				
		3			

### 5) Empezar un turno nuevo

Cuando el turno haya terminado, el juego empieza con el jugador que anunció la pinta en el turno anterior a barajar y dar las cartas del nuevo turno. Y el jugador a su izquierda anuncie la pinta y inicie la primera baza. El juego continua de esta manera hasta que uno de los equipos haya ganado 12 puntos, ganando así la partida.

Reglas del juego para 2 o 3 jugadores:

Todas las reglas se mantienen igual con excepción que no se juega en equipo y si individualmente. Se adicionan las siguientes reglas:

#### 2 Jugadores:

- Antes de barajar remover todos los 1s y 2, no necesitarán estas cartas en la partida.
- Al dar las cartas dan primero 3 y después 5 (en vez de 4) cartas.
- Después de dar 8 cartas a cada jugador tendrán 4 cartas que sobran, estas se quedarán de lado sin poder verlas, estas cartas no harán parte del juego.
- Caso los jugadores empaten al final del turno, el jugador que anunció la pinta pierde el turno.
- Al empezar un turno nuevo, vuelven a juntar las 4 cartas de lado y empiezan de nuevo, barajan, dan 3 cartas y después 5 cartas a cada jugador, dejando de lado las restantes 4 cartas.
- El juego continua de esta manera hasta que un jugador llegue a los 12 puntos.

#### 3 jugadores:

- Antes de barajar las cartas, remueven todos los 1s, no necesitarán estas cartas en la partida.
- Den 7 cartas a cada jugador, en un juego a 3 no se dice la pinta.
- Después de dar 7 cartas a cada jugador, les sobrarán 3 cartas, estas quedarán de lado sin mirarlas, revelarán una de las 3 cartas, esta determina la pinta. Si revelan una carta de pueblo juegan sin triunfo (excepto las cartas de pueblo que son siempre triunfo). A parte de esto, no necesitan estas 3 cartas.
- Si existe el caso de que dos jugadores empaten al final del turno, entonces los dos jugadores ganan los mismos puntos que existen en numero de piedras al centro de la mesa.
- Si 3 jugadores empatan en un turno sin previsiones, nadie gana puntos.
- Si 3 jugadores empatan en un turno con previsiones, entonces el jugador que no haya hecho previsiones será quien gane el turno.
- Al empezar un turno, vuelven a juntar las 3 cartas sobrantes y empiezan de nuevo: barajar, dar 7 cartas a cada jugador, dejando de lado las 3 restantes y revelar una de ellas para ver el triunfo para ese turno.
- El juego continua hasta que un jugador llegue a los 12 puntos.