

## FIN DEL JUEGO:

El juego termina cuando un jugador alcanza los 70 **sumos**, o cualquier otro puntaje establecido, ganando el que tenga la menor cantidad de **sumos**. Se puede jugar a una determinada cantidad de rondas, ganando el que tenga menos **sumos** acumulados.

## SUMOS EN LAS CARTAS:

No todas las cartas tienen la misma cantidad de **sumos**

- Terminados en 5 => 2 sumos
- Múltiplos de 10 => 3 sumos
- Múltiplos de 11 => 5 sumos
- Carta número 55 => 7 sumos
- 1 comodín => 5 sumos
- 1 comodín => 7 sumos
- El resto de las cartas 1 sumo

## VARIANTES

1. Al comenzar el juego en vez de usar el mazo completo (las 104 cartas) utilizar solamente hasta determinada cantidad de cartas según la siguiente regla:

- Cartas usadas = (cantidad de jugadores x 10) + 4

Es decir usar las cartas hasta el número 34 para 3 jugadores, 44 para 4 jugadores, 54 para 5 jugadores, 64 para 6 jugadores y 74 para 7 jugadores (el resto de las cartas quedan fuera de la partida)

El desarrollo del juego no cambia.

2. Esta variante es solamente para jugar de 4 a 7 jugadores. Se juega únicamente a dos rondas.

Si son 4 jugadores se reparten 12 cartas a cada uno, si son 5 se reparten 10, si son 6 se reparten 8 y si son 7, se reparten 7 a cada uno. En la primera ronda se colocan 4 cartas en el centro de la mesa y se juega normalmente con la cantidad de cartas ya especificada. Para la segunda ronda se dejan las cartas de la mesa como quedaron después de la primera.

El jugador con menos sumos será el ganador, no se requiere llegar a 70.

Con estas variantes se logra disminuir el factor suerte, lo que implica una mayor concentración en las cartas ya jugadas y la elaboración de una mejor estrategia.

Otros juegos de la colección



# SUMO®

## ¿SUERTE O ESTRATEGIA?

### CONTENIDO:

104 cartas

### OBJETIVO:

Obtener la menor puntuación posible al finalizar el juego. Cada **sumo** dibujado en la parte superior de la carta, cuenta como un punto, por lo tanto, gana el jugador que tenga menos **sumos** al finalizar la partida.

### PREPARACIÓN:

Se reparten 10 cartas a cada uno de los jugadores y se colocan 4 cartas boca arriba en el centro de la mesa, que formarán las cuatro filas del juego (ver fig. 1). Si una de estas 4 cartas es un comodín debe ser cambiada por otra. El resto de las cartas se apartan, ya que no participarán en esta ronda.

### JUEGO:

Cada jugador elige una carta de su mano, dejándola boca abajo en frente suyo.



Una vez que todos hayan hecho esta elección, se dan vuelta las cartas seleccionadas al mismo tiempo. Ya no hay tiempo de cambiar la carta elegida.

Las cartas seleccionadas se colocarán en una de las cuatro filas, de acuerdo a las siguientes reglas:

### REGLAS DE COLOCACIÓN DE CARTAS

1. Comienza quien jugó la **menor carta**, siguiendo de menor a mayor. En caso de jugarse un comodín, éste será el primero en colocar su carta. Si se jugaron los dos comodines, comienza el que tiene 7 sumitos, luego el otro comodín continuando de menor a mayor.
2. Las filas deben tener un **orden ascendente**, los valores de las cartas deben incrementarse de izquierda a derecha
3. La carta a ser jugada debe ir en la fila que tenga el valor más próximo a ella.
4. El comodín debe colocarse siguiendo una carta numérica (no otro comodín), manteniendo el valor de la última carta.

**Ejemplo:** en el caso de la Fig. 2, si la carta a jugar es el número 16, solo se puede colocar en la fila 4, a la derecha del número 12 y no en la fila 2 a la derecha del 9, por que estaría en infracción con la regla 3.

En este ejemplo el comodín adquiere el valor 40.

Luego continúan el resto de los jugadores colocando las cartas de menor a mayor, siguiendo las mismas reglas.

### COMPLETAR UNA FILA

- Quien coloque la sexta carta en una fila, **pierde** y se llevará las 5 cartas que habían en la misma, colocando la carta jugada como la primera de la nueva fila. En caso que la sexta carta sea un comodín, quien la jugó, se lleva las 5 cartas quedando el comodín con el valor que había quedado como 1ª carta de la fila.

### INICIO ORDEN ASCENDENTE HASTA 5 CARTAS

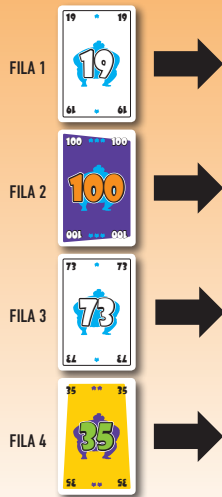


Fig. 1

- Si la carta es tan baja que no puede colocarse en alguna de las filas (como por ejemplo la carta número 1), quien la jugó elige cualquiera de las filas y se lleva las cartas que hay en ella, colocando su carta para iniciar una nueva fila.
- Las cartas obtenidas ya sea por colocar la sexta o por jugar una menor, se co-

locan en una pila boca abajo frente al jugador que se las llevó.

### FIN DE LA RONDA:

la ronda termina cuando se jugaron las diez cartas de la mano. Cada jugador cuenta la cantidad de **sumos** que obtuvo y se anotan. Se barajan **todas** las cartas nuevamente y comienza una nueva ronda.

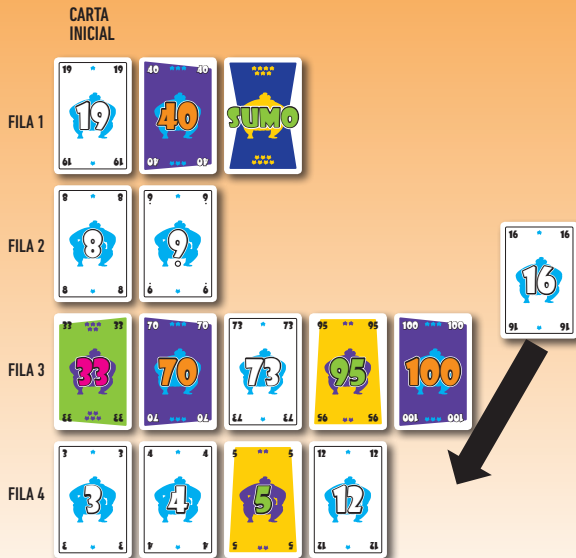


Fig. 2