

Dutch Blitz®



© 2005 Dutch Blitz Game Company. All Rights Reserved.

BREVE RESUMEN DEL JUEGO

El juego consiste de cuatro (4) tandas de cuarenta (40) cartas y se puede jugar con dos (2), tres (3) o hasta cuatro (4) personas.

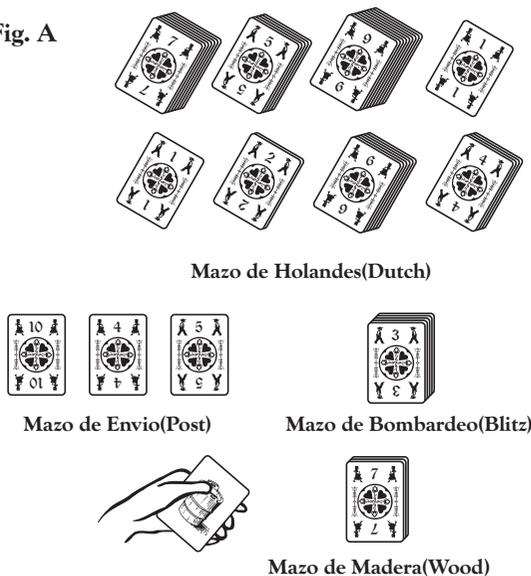
Cada 4 tandas tiene diferente caratulas disenadas: Pompa (Pump), Carroza (Carriage), Cubeta (Pail), y Arado (Plow). Cada jugador escoje una de los mazos de carta que le guste y juega con ella durante todo el juego, independientemente de la cantidad de jugadores.

La caratula de estas decorativas mazo de carta estan imprimidas en rojo, azul, amarillo, y verde. Las cartas rojas y azul tienen el Varon Holandes Pennsylvania ilustrado. Las cartas amarilla y verdes tienen la Hembra Holandes Pennsylvania ilustrada.

Cada jugador empieza construyendo tres (3) grupos basicos de mazo de cartas enfrente de ellos en cual usara para jugar el juego. El grupo de cartas posicionadas son dirigidas como **Envio (Post)**, **Bombardeo (Blitz)**, y **Madera (Wood)** (Fig. A).

El objetivo del juego es construir bastante cartas en sequencia del 1 al 10 en el mismo respectivo color en el centro con las pilas llamada **Holandes (Dutch)** para obtener puntos usando cuantiosas cartas del **Mazo de Bombardeo (Blitz)** posible. El primer jugador que pueda terminar su cartas **Mazo de Bombardeo(Blitz)** ha podido **Bombardear(Blitzed)** a su oponente(s) y terminar la mano jugada. Las cartas en posicion para **Holandes(Dutch)** tambien pueden ser elegidas de los mazos del jugador **Enviar(Post)** y **Madera(Wood)**. Varias manos y rondas tendran que ser jugada hasta lograr un total de 75 puntos acumulados por un jugador que entonces ganara el juego en total (Ver seccion de **Tanteo**).

Fig. A



Rapidez es lo esencial en el ganar porque todos los jugadores juegan al mismo tiempo.

Dutch Blitz es un juego que es fugaz y muy excitante para todos.

GLOSSARIO

Mazo de Madera(Wood): Mazo de cartas que se construye a la derecha, de cartas sostenido en la mano del jugador.

Mazo de Holandes(Dutch): Mazo de cartas en cada cuatro(4) colores ñ del 1 al 10 en posicion ACENDIENDO ñ expuestas en el centro de la mesa y jugada por todos los jugadores. Cada jugador acumula su puntuacion aqui.

Mazo de Envio(Post): Mazo de cartas posicionadas a la izquierda de ambos mazos de Bombardeo y Madera en posicion DESENDIENDO. Para el jugador, el Mazo de Envio sirven como cartas para comercio o reemplazo durante el juego.

Mazo de Bombardeo(Blitz): Este mazo de 10 cartas es el mas importante mazo para cada jugador porque con ellas es que **"Bombardean"** los otros jugadores cuando todos se han usado. Si el jugador es zurdo, se pueden colocar a su lado izquierdo para facilitar su manejo durante el juego.

REPARACION PARA EMPEZAR EL JUEGO

Cada jugador baraja completamente su mazo de 40 cartas boca abajo. Entonces sus primeras tres(3) cartas se posicionan de frente arriba. Estos son llamada el **Mazo de Envio(Post)** (Fig. B)

Fig. B



Mazo de Envio

Cada jugador entonces cuenta las proximas 10 cartas y la posicionan frente arriba a su derecha. Estos son llamada el **Mazo de Bombardeo(Blitz)**. Quedan al lado derecho de el **Mazo de Envio(Post)** (Fig. C)

Fig. C



Mazo de Envio

Mazo de Bombardeo

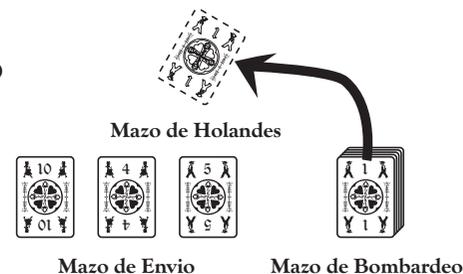
Cada jugador entonces sostendra el resto de las cartas en su mano frente abajo. Ahora todo jugador esta listo para comenzar el juego.

NOTA: Si solo hay dos(2) jugadores, las reglas son iguales con la excepcion de que deberia de haber cinco(5) **Mazo de Envio** en vez de tres(3).

EL JUEGO

Un jugador seleccionado (usualmente el tanteador) da la senal de empieza. Todos comienzan por igual y juegan al mismo tiempo hasta el termino de su mano. Si cualquiera de las cartas expuestas en frente del jugador ensena el numero uno(1), independientemente de su color, tiene que ponerse frente arriba en el centro de la mesa para comenzar el inicio de el **Mazo de Holandes** (Fig. D)

Fig. D



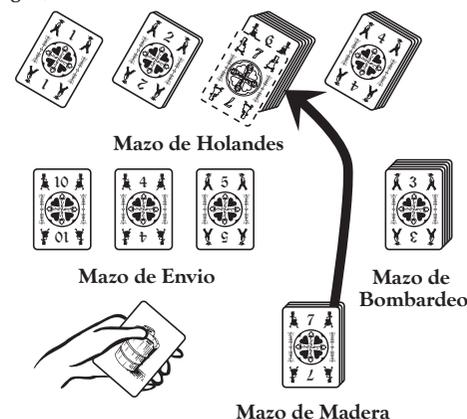
Mazo de Envio

Mazo de Bombardeo

Cada carta numero uno(1) empieza un Nuevo **Mazo Holandes**. Si el jugador usa la carta del **Mazo de Envio**, el espacio vacio se repone con la proxima carta del **Mazo de Bombardeo**. Los jugadores siempre deben de mantener el numero original de cartas en el **Mazo de Envio**. Cuando la carta de ensima del **Mazo de Bombardeo** se usa, no es reemplazada. Si cualquier jugador tiene una carta numero dos(2) del mismo color como la numero uno(1) en cualquiera de los **Mazo de Holandes**, tiene que colocarla encima de la carta numero uno(1), entonces carta numero tres(3) y entonces carta numero cuatro(4) etc, en posicion acendiendo.

Si ninguno de las cartas expuestas de los jugadores se puede usar en el **Mazo de Holandes** entonces el jugador debera contar tres(3) cartas que tiene en su mano. Se maneja el conteo de las tres(3) cartas que la tercera sea la que quede encima de las demas dos(2) y frente arriba antes el jugador para formar el **Mazo de Madera** y a la misma vez crear la quinto(5th) carta expuesta (o el septimo(7th) si solo hay dos(2) jugadores. Estos seran jugado en el **Mazo de Holandes**, si es posible. La carta ensima del **Mazo de Madera** puede ser usada por cualquier juego a cualquier tiempo (Fig. E).

Fig. E



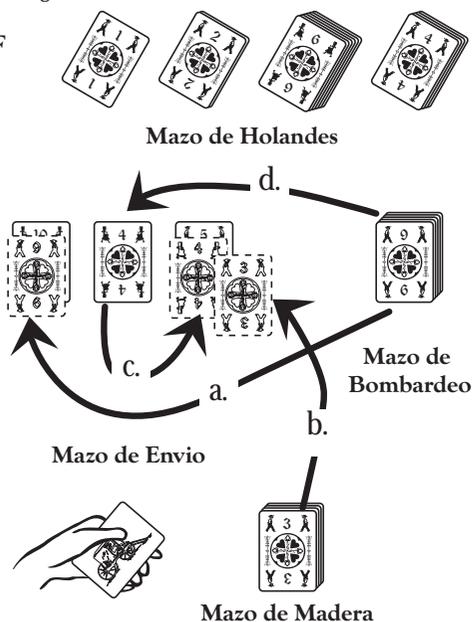
Mazo de Envio

Mazo de Bombardeo

Mazo de Madera

Una carta de numero uno(1) siempre empieza un nuevo **Mazo de Holandes**. Si no se puede seguir, el jugador ha de contar tres(3) cartas mas de su mano y ponerlas frente arriba encima de aquellos que sobran(si que sobren) en el **Mazo de Madera**. Entonces, el jugador puede jugar cualquier carta expuesta en cualquier **Mazo de Holandes** que se encuentre en el centro de la mesa con aquellos del mismo color y en secuencia ACENDIDO. Cuando todas las cartas del jugador en su mano ha sido puesto frente arriba entonces recogerá el **Mazo de Madera**. Si el jugador desea, podrá construir usando el **Mazo de Bombardeo**, **Mazo de Madera** o de cualquier **Mazo de Envio** y puesto encima de cualquier otro **Mazo de Envio** en la siguiente manera (Fig. F):

Fig. F



- Construir del **Mazo de Bombardeo**
- Construir del **Mazo de Madera**
- Construir de un **Mazo de Envio** a otro que:
- Obtener otra carta elegida del **Mazo de Bombardeo** como reemplazo.

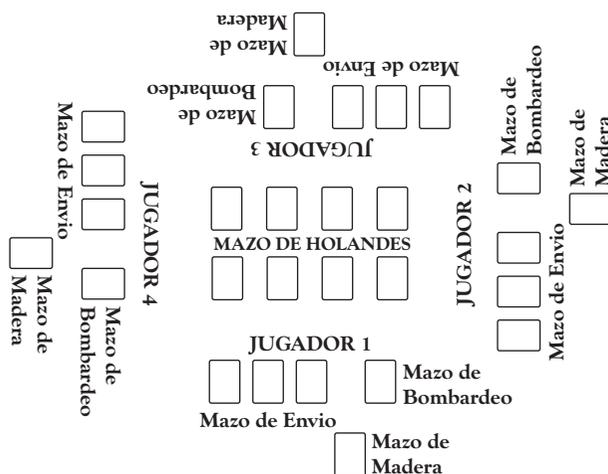
Los números en el **Mazo de Envio** tienen que seguir en secuencia DECENDIENDO. Ejemplo: un siete(7) encima de ocho(8), o un seis(6) encima de un siete, etc. En adición, las cartas deben de ir en ALTERNNO ñ varon ñ Hembra, o Hembra ñ Varon. Ambos, color y número tienen que ser visible a los demás jugadores a todo tiempo cuando estén construyendo a secuencia DECENDIENDO en la carta base del **Mazo de Envio**.

ADVERTENCIA

Un jugador no debe resistir en construir su **Mazo de Envio** en la manera descrita, si esto lo ayuda a usar todo su **Mazo de Bombardeo**. Pero tiene que entender que si construye demasiado su **Mazo de Madera** podría atar cartas valiosas. Solo las cartas de baja numeración que están en secuencia DECENDIENDO en el **Mazo de Envio** pueden ser usadas para construir el **Mazo de Holandes**.

Como el objeto principal del juego es de usar todas las cartas del **Mazo de Bombardeo**, es la ventaja del jugador que le da preferencia a jugar usando las cartas del **Mazo de Bombardeo** en vez de jugar usando los **Mazos de Envio** o de **Madera**.

POSICION DE JUEGO DUTCH BLITZ



TERMINANDO LA MANO

Cuando el jugador termina de usar la última carta en el **Mazo de Bombardeo**, grita "Bombardeo" y los demás jugadores de inmediato paran de jugar.

TANTEO

Cada jugador cuenta el número de cartas restantes en su **Mazo de Bombardeo** and le entrega ese conteo al tanteador. No toque ni distorba ninguna de las otras cartas. Cuando el tanteador ha terminado de escribir estas cifras, el mismo entonces reunirá todas las cartas del **Mazo de Holandes** que estén colocadas en el centro de la mesa y las pondrá todas en un **Mazo ordenado**. En este momento, los jugadores reunirán las cartas de **Mazo de Envio**, **Bombardeo**, y **Madera** con aquellas cartas que tengan aun en mano izquierda y ponerlos todos juntos a un lado. Juntos, los jugadores entonces ordenarán las cartas de **Holandes** que el Tanteador había ordenado inicialmente y se los devolverán a su jugador según el diseño correspondiente ñ Pompa, Arado, Cubeta, y Carroza. Cada jugador entonces contará sus cartas jugadas en el **Mazo de Holandes** y le dará la cifra al Tanteador. El Tanteador entonces sacará cuenta individualmente de cada jugador y dando crédito de un(1) punto por cada carta puesta en el **Mazo de Holandes** y restando dos(2) puntos por cada carta restante en el **Mazo de Bombardeo**. El juego es repetido y otra mano es jugada.

TERMINANDO EL JUEGO

El primer jugador que obtenga 75 puntos gana el juego. Si hay más de un jugador que llega a los 75 puntos a la misma jugada, el que tenga el mayor puntaje es entonces elegido el ganador.

REGLAS ADICIONALES

Si, durante la emoción del juego, un jugador comete un error, él o cualquiera de los otros jugadores que noten el error grita "¡Holandés!" Cuando un jugador grita esto, todos deben detener el juego inmediatamente y no

molestar a ninguno de los

REGLAS DE SEGUIR

General: Un jugador no puede recoger más de una(1) carta de ningún **Mazo** a la vez durante el juego. Jugadores no pueden usar ambas manos para jugar sus cartas. Tirando sus cartas en el **Mazo de Holandes** en vez de colocar la carta es prohibido.

Mazo de Holandes: Jugadores no pueden comenzar la construcción de **Mazo** con otras cartas que no sean el Número uno(1). No se puede colocar cartas fuera de secuencia. Construir un mazo de diferentes colores es también prohibido.

Mazo de Bombardeo: El jugador no puede jugar cualquier carta de este mazo. Siempre tiene que ser la de encima.

Mazo de Envio: El jugador tiene que construir sus cartas en secuencia DECENDIENDO y ALTERNANDO las cartas entre diseño de Hembra y Varon.

Mazo de Madera: El jugador no puede usar cualquier carta excepto la de encima. Barajar las cartas de Madera es prohibido. Sin embargo, en el evento que el juego se itranquee o se para y no se ve que se pueda hacer un juego entonces el jugador puede optar en remover la carta de encima del **Mazo de Madera** y colocarla a lo último del mazo, lo cual abre la oportunidad de jugar nuevas cartas.

Cartas en la Mano: Volteando las cartas que no sea cuando tenga grupo de tres(3) es también prohibido. Un jugador no puede barajar estas cartas ya cuando se ha empezado el juego. Obteniendo grupo de tres(3) cartas de la parte de abajo del mazo es también prohibido y viola las reglas del juego.

Aprende a jugar Dutch Blitz en Youtube:

Escanear el QR code



Dutch Blitz Game Company
Post Office Box 100
Flourtown, PA 19031-0100
215-836-7200
www.dutchblitz.com