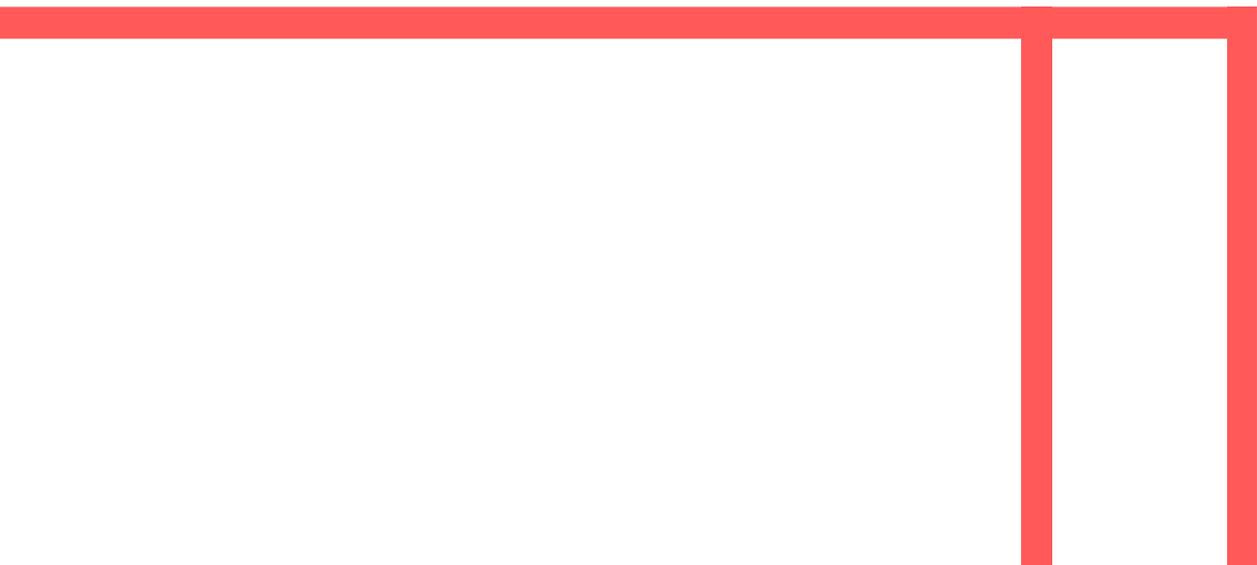




# Smash

Reglamento de juego



# Smash

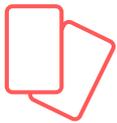
## Reglamento de juego

Juego de cartas para 2 o 4 personas.

Modalidad Singles, se enfrentan 1 contra 1.

Modalidad Dobles, se enfrentan en parejas y la interacción es entre quienes se pasan la pelota.

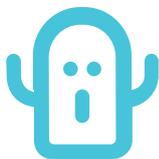
## Qué necesitamos para jugar



**1 mazo de cartas**  
compuesto por  
"golpes",  
"especiales"  
y "jugadas".



**Un tablero** de juego.



# Smash

## Preparación del juego

- 1** Se reparten 12 cartas para cada participante.
- 2** Las cartas restantes se dejan al margen hasta la siguiente ronda. Cada ronda representa 1 game.
- 3** Se coloca el tablero en el centro de la mesa, dejando entretados a los equipos.

## Cómo se juega

Cada partido se juega al mejor de 3 sets. Cada set lo gana quien llegue o supere los 6 puntos con distancia de 2 (6-4, 7-5, etc.). Cada game (punto) es una ronda de juego.

En cada ronda se alterna el saque (quien da inicio a la ronda).

Para devolver una pelota al otro lado de la red hay que jugar una carta de igual valor, o valor consecutivo ascendente o descendente. También se puede devolver con una carta de "jugada" que sentencia lo que la misma indica.

Cuando alguien no tiene cartas para devolver el golpe pierde el punto. En ningún momento de la partida se puede exigir saber cuántas ni qué cartas tiene el resto de participantes, ni rivales ni parejas. Solo al renovar las cartas se podrá controlar que cada participante haya tomado las correspondientes.

## Modos de juego

Tenés dos modos que te facilitarán aprender a jugar. Un modo rápido y un modo completo.

- **Modo Rápido:** Se juega solo con las cartas de golpes.
- **Modo completo:** Se juega con todas las cartas y el tablero.

## Modo Rápido

Para comenzar la ronda, cada participante deberá tener 12 cartas de golpes en sus manos.

Cada punto de juego inicia con un saque. Quien ejecuta el saque elige con qué carta comenzar.

En el caso de jugar en parejas, la carta jugada se colocará indicando qué rival deberá devolver el golpe.

Para responder con una carta de golpe, deberá ser de igual valor, o con diferencia de 1 para arriba o para abajo.

Por ejemplo:

- **Si jugás un 1 ->**  
te puede devolver un 1 o un 2,
- **Si jugás un 4 ->**  
te puede devolver un 3, un 4 o un 5.
- **Si jugás un 10 ->**  
te puede devolver un 9 o un 10.

Del mismo modo se irán sucediendo las jugadas hasta que alguna de las personas jugadoras no pueda devolver y será determinado como punto de juego.

Cuando a alguien no le quedan cartas no puede devolver el golpe pierde el punto. Las cartas jugadas vuelven al mazo al finalizar el punto. El mazo se vuelve a mezclar.

Al terminar la jugada cada participante toma del mazo las cartas necesarias para completar las 12 cartas en la mano.

Quién llegue primero a 2 sets ganará la partida.

## Modo Completo

Se coloca el tablero de juego y se arma el mazo con todas las cartas, incluyendo las

de jugada, las de golpe y las especiales. Para comenzar la ronda, cada participante deberá tener 12 cartas en sus manos.

Se coloca la carta de cada participante en el lugar de la cancha donde arranca el juego. Esta ubicación determinará sus posibilidades de devolución (golpes desde el fondo o desde la red en singles, y quién debe responder el golpe en el caso de dobles).

Antes de dar inicio al punto, cada participante podrá poner en juego sus cartas especiales si así lo quisiera. Estas cartas condicionarán el juego en los próximos turnos hasta terminar el punto o el set (según lo indique cada una) y deberán estar visibles en la mesa, ubicadas en la sección del tablero asignada a tal fin, ya sea del lado propio o rival según a quién esté afectando.

- **Cortó encordado:** Solo podrá jugar cartas descendentes hasta terminar el punto.
- **Lesión** -> Hasta el final del set juega con una carta menos.
- **Enviñón anímico** -> Se juega con una carta adicional hasta el final del set.
- **Viento a favor** -> Tu rival solo puede jugar golpes ascendentes.
- **Viento en contra** -> Tu rival solo puede jugar golpes descendentes.

Cada punto de juego inicia con un saque. Quien ejecuta el saque elige con qué carta comenzar. Puede jugar una carta de golpe a elección, tal como en el modo rápido, o jugar un ACE que le otorgará automáticamente el punto ganado.

La carta jugada se colocará en la zona de juego hacia donde se hace el lanzamiento, indicado qué participante deberá devolver

Quién realiza la devolución podrá hacerlo de alguna de las siguientes formas:

- **Carta de golpe** -> (igual que en el modo rápido). Deberá ser de igual valor, o con diferencia de 1 para arriba o para abajo.

- **Carta de jugada** -> (determina cómo sigue el juego).

- **Let** -> el oponente vuelve a sacar

- **Falta** -> el oponente pierde la jugada.

- **Subir a la red** (permite voleas y remates y la ronda sigue con el valor de la carta anterior)

- **Ojo de halcón** -> Cambia el resultado de la jugada terminada.

- **Volea** -> Cubre más rango (volea +1 permite jugar cartas con diferencia de 2, y volea +2 permite jugar cartas con diferencia de 3).

- **Remate** -> se juega en la red y se elige el único valor que puede responder al remate.

- **Globo** -> Saltea la red y se elige el único valor con el que se puede responder jugando desde el fondo.

- **Pelota pinchada** -> se reparten nuevamente las cartas.

Del mismo modo se irán sucediendo las jugadas hasta que alguna de las personas jugadoras no pueda devolver la jugada y será determinado como punto de juego.

Al hacer la devolución, las cartas jugadas se colocarán apiladas en la zona de juego hacia la que se hace la respuesta, indicando en el caso de las parejas quién deberá hacer la devolución.

- **Zonas 1 y 2:** Se devuelve desde el fondo de forma clásica.

- **Zonas 3 y 4:** Se devuelven con voleas, obteniendo la ventaja automática de Volea +1. Esto solo en el caso de jugarse desde la red (a la red se puede subir mediante cartas de jugada o con decisiones tácticas -ver apartado de Decisiones tácticas-).

Cuando a alguien no le quedan cartas no puede devolver el golpe pierde el punto. Las cartas jugadas vuelven al mazo al finalizar el punto. El mazo se vuelve a mezclar.

Al terminar la jugada cada participante toma del mazo las cartas necesarias para completar las 12 cartas en la mano.

## Decisiones tácticas en el juego

Durante la ronda en juego, cada participante puede tomar decisiones tácticas que le ayuden a ganar el punto asumiendo riesgos. Estos movimientos se podrán hacer devolviendo el golpe correspondiente y separando una carta adicional que deberá ser tomada de su juego por algún rival y colocada con las cartas de descarte.

- **Subir a la red:** Obtiene un rango de golpe +1. Puede responder con cartas con diferencia de hasta 2 valores. Por ejemplo, responder a un 4 jugando un 2 o un 6.
- **Lanzar globo:** Obliga a volver al fondo a la persona rival, aunque ésta puede devolver el golpe de forma clásica.
- **Remate ganador:** El lanzamiento solo se puede responder con una carta de igual valor o descendente.

## Condición de victoria

Se pueden definir diferentes modos de ganar el juego:

### Ganar un set

- **Al llegar a 6.**
- **Al llegar a 6 con diferencia de 2**
- **Con Tie Break**

### Ganar un partido

- **Al mejor de 3:** Ganando 2 sets.
- **Al mejor de 5:** Ganando 3 sets.

Todas estas condiciones quedan a libertad de elección de quienes juegan. Para simplificar el juego y hacerlo más accesible a todas las personas, en el

tablero no incluimos el cómputo de las opciones de tie break ni de diferencia de 2. Sin embargo, quienes quieran sumar estas reglas ¡pueden hacerlo!

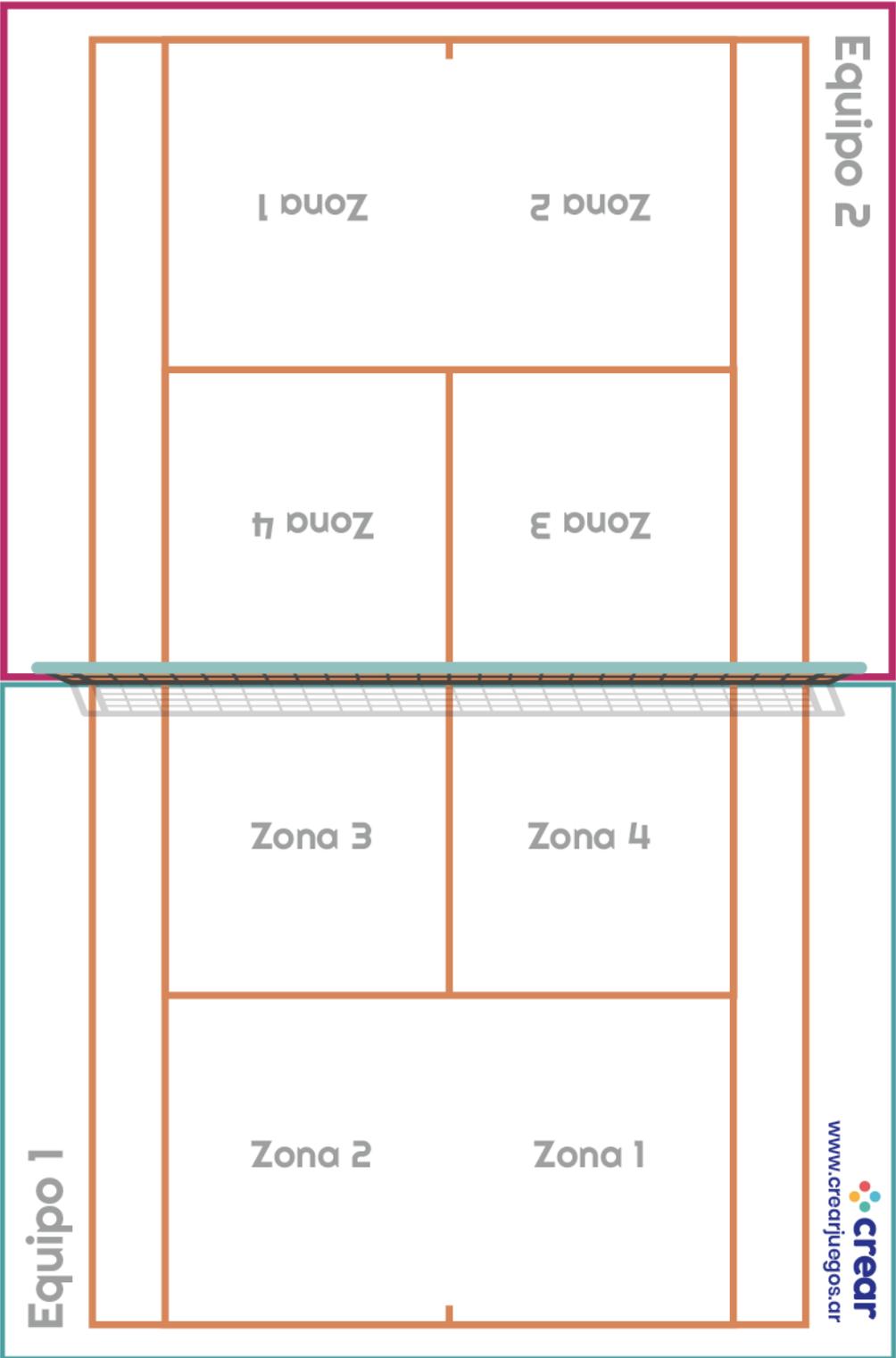
## Estrategias para ganar

Las personas podrán optar por diferentes modos de juego, más agresivos o más especulativos, en función del riesgo que quieran asumir. Aquí ofrecemos algunos tips que puede ayudar a definir un modo de juego propicio a las cartas que nos hayan podido tocar:

- **Remate ganador:** Si nos quedan números no escalonados, que nos podrían dificultar las devoluciones, quizá sea conveniente apostar a un remate ganador que disminuya las posibilidades de respuesta adversaria.
- **Tiro a zona 3 o 4:** Si tenemos una carta de globo y el juego se da en el fondo, sirve atraer al rival a la red para luego hacerle el globo al fondo.
- **Obligar al descarte:** Si bien puede ser una jugada arriesgada si elegimos de víctima a alguien que tiene buenas cartas, pero apostar a que todas las devoluciones vayan a la misma persona puede acortar la mano sacando beneficio de la ronda.
- **Renovar las cartas:** Si el juego que tenemos en mano no es bueno, puede servir un game agresivo que nos permita renovar rápidamente el mazo de cartas para lo que siga del juego.

## Contanos si te gustó el juego

Nos interesa saber qué te pareció este juego. ¿Qué le agregarías? ¿Te resultó fácil de aprender? ¿Con quiénes lo jugaste? Escribinos a [crear@jefatura.gob.ar](mailto:crear@jefatura.gob.ar) y contanos tu experiencia.



Sets

Equipo 1	1	2	3
Equipo 2	1	2	3



Games

Equipo 1	1	2	3	4	5	6
Equipo 2	1	2	3	4	5	6

 <p><b>Golpe</b> 1</p>	 <p><b>Golpe</b> 1</p>	 <p><b>Golpe</b> 2</p>	 <p><b>Golpe</b> 2</p>	 <p><b>Golpe</b> 3</p>	 <p><b>Golpe</b> 3</p>
 <p><b>Golpe</b> 4</p>	 <p><b>Golpe</b> 4</p>	 <p><b>Golpe</b> 5</p>	 <p><b>Golpe</b> 5</p>	 <p><b>Golpe</b> 6</p>	 <p><b>Golpe</b> 6</p>
 <p><b>Golpe</b> 7</p>	 <p><b>Golpe</b> 7</p>	 <p><b>Golpe</b> 8</p>	 <p><b>Golpe</b> 8</p>	 <p><b>Golpe</b> 9</p>	 <p><b>Golpe</b> 9</p>
 <p><b>Golpe</b> 10</p>	 <p><b>Golpe</b> 10</p>	 <p><b>Ace</b> Punto instantáneo</p>	 <p><b>Ace</b> Punto instantáneo</p>	 <p><b>Let</b> Vuelve a sacar Anula el Ace</p>	 <p><b>Falta</b> La pelota picó afuera</p>
 <p><b>Subir a la red</b> Permite voleas y remates Se indica con qué valor sigue la ronda</p>	 <p><b>Subir a la red</b> Permite voleas y remates Se indica con qué valor sigue la ronda</p>	 <p><b>Subir a la red</b> Permite voleas y remates Se indica con qué valor sigue la ronda</p>	 <p><b>Falta</b> La pelota picó afuera</p>	 <p><b>Falta</b> La pelota picó afuera</p>	 <p><b>Falta</b> La pelota picó afuera</p>
 <p><b>Volea</b> +2 (solo se juega en la red) Permite golpes con 3 puntos de diferencia</p>	 <p><b>Volea</b> +2 (solo se juega en la red) Permite golpes con 3 puntos de diferencia</p>	 <p><b>Volea</b> +1 (solo se juega en la red) Permite golpes con 2 puntos de diferencia</p>	 <p><b>Volea</b> +1 (solo se juega en la red) Permite golpes con 2 puntos de diferencia</p>	 <p><b>Volea</b> +1 (solo se juega en la red) Permite golpes con 2 puntos de diferencia</p>	 <p><b>Ojo de halcón</b> Cambia el resultado de la jugada</p>
 <p><b>Pelota pinchada</b> Se reinicia el punto (Cada participante reemplaza todas sus cartas con el mazo)</p>	 <p><b>Pelota pinchada</b> Se reinicia el punto (Cada participante reemplaza todas sus cartas con el mazo)</p>	 <p><b>Globo</b> Saltea la red y elige 5 golpes con los que puede responder tu oponente. Luego sigue jugando en el fondo</p>	 <p><b>Remate</b> (Solo se juega en la red) Tu rival solo puede responder si tiene el valor de golpe que le pidas</p>	 <p><b>Remate</b> (Solo se juega en la red) Tu rival solo puede responder si tiene el valor de golpe que le pidas</p>	 <p><b>Lesión</b> Tu rival juega con una carta menos hasta el final del juego</p>
 <p><b>Viento a favor</b> Tu rival solo puede jugar cartas ascendentes hasta terminar el punto</p>	 <p><b>Viento en contra</b> Tu rival solo puede jugar cartas descendentes hasta terminar el punto</p>	 <p><b>Cortó encordado</b> Tu rival solo puede jugar cartas descendentes hasta terminar el punto</p>	 <p><b>Envión anímico</b> Juega con una carta adicional hasta terminar el set</p>	 <p><b>Equipo 1</b></p>	 <p><b>Equipo 2</b></p>

 Golpe 1	 Golpe 1	 Golpe 2	 Golpe 2	 Golpe 3	 Golpe 3
 Golpe 4	 Golpe 4	 Golpe 5	 Golpe 5	 Golpe 5	 Golpe 6
 Golpe 6	 Golpe 6	 Golpe 7	 Golpe 7	 Golpe 8	 Golpe 8
 Golpe 9	 Golpe 9	 Golpe 10	 Golpe 10	 Golpe 5	 Golpe 5
 Golpe 1	 Golpe 1	 Golpe 2	 Golpe 2	 Golpe 3	 Golpe 3
 Golpe 4	 Golpe 4	 Golpe 5	 Golpe 5	 Golpe 5	 Golpe 6
 Golpe 6	 Golpe 6	 Golpe 7	 Golpe 7	 Golpe 8	 Golpe 8
 Golpe 9	 Golpe 9	 Golpe 10	 Golpe 10	 Equipo 1	 Equipo 2



