¡HULA HULA!

¡No quedes fuera!

Jacques Zeimet

Un irreverente juego de cartas para atletas y farsantes

Participantes:	2 – 6
Edad:	8 años o más
Duración:	10 – 20 min.

Componentes:
- 84 cartas
  6 de cada valor del 1 al 6 y del 8 al 13
  12 de valor 7 (comodín)
- Reglamento

Es necesario tener papel y lápiz a mano ya que no vienen incluidos en el juego.

Historia
¡El gran mundial de Hula Hula ha comenzado! Animales de todo el mundo se han congregado para demostrar sus dotes. Los aros suben y bajan por sus cuerpos sin parar, si alguno deja caer el suyo no podrá volver a empezar ¡y quedará fuera de la ronda! ¡Ganará la competencia quien demuestre más habilidad o dure por más tiempo!

Objetivo del juego
Quien juegue primero todas sus cartas – o logre que sus oponentes se rindan – ganará la ronda obteniendo cierta cantidad de puntos. ¡Quien acumule más puntos al final de la partida será el campeón o la campeona de Hula Hula!

Preparación de la partida
- Elijan quien será responsable de anotar los puntos al final de cada ronda.
- Barajen todas las cartas manteniéndolas bocabajo.
- El jugador o la jugadora de mayor edad debe repartir 10 cartas a cada participante. Primero 5 cartas que cada participante debe llevar a su mano en secreto. Luego otras 5 cartas que cada participante debe colocar bocarriba frente suyo.
- Con las cartas restantes formen una pila de robo y colóquenla bocabajo en el centro de la mesa.
- Intercambio: Luego, cada participante (en orden de turno, comenzando por quien esté a la izquierda de quien repartió) tiene la posibilidad de cambiar hasta 3 de sus cartas bocarriba por las primeras de la pila de robo. Las cartas que se intercambien se colocan al fondo de la pila de robo.

Desarrollo de la partida
Quien esté ubicado a la izquierda de quien repartió comienza la partida. Esa persona elige una de sus cartas, la coloca en el centro de la mesa (comenzando la pila de descarte) y dice "mayor" o "menor". El siguiente jugador o jugadora debe jugar una carta mayor o menor, dependiendo de lo que se haya dictado. Luego de jugar su carta, del mismo modo, también tendrá que decir "mayor" o "menor".

Ejemplo:
- Pali juega un 4 y dice "mayor". Ahora Esteban, que está situado a su izquierda, debe jugar una carta de valor 5 o mayor. A continuación, debe decir "mayor" o "menor".
- Pali juega un 4 y dice "menor". Ahora Esteban, que está situado a su izquierda, debe jugar una carta de valor 3 o menor. A continuación, debe decir "mayor" o "menor".

La partida continúa en sentido de las manecillas del reloj. Quien esté de turno siempre puede elegir si jugar una carta de su mano o una de las dispuestas bocarriba en frente suyo.

-> Doble
En lugar de jugar una carta mayor o menor, quien esté de turno puede jugar una carta del mismo valor de la jugada anteriormente. En tal caso debe decir "doble" en voz alta, y debe robar la primera carta de la pila de robo para su mano. Desde ahora, el resto de los participantes deben jugar cartas del mismo valor, y robar una nueva carta, hasta que alguien cancele el "doble".

-> Cancelar el doble
El doble se puede cancelar de dos maneras:
- Descartando una carta vecina, es decir que tenga exactamente un número mayor o menor, o
- Descartando un comodín (ver más adelante)

Ejemplo: Un doble hecho con el número 10 puede ser cancelado con un 9, un 11 o un comodín. Luego de cancelarlo, quien colocó la última carta debe nuevamente decir "mayor" o "menor".

-> El comodín (7)
Es la carta más poderosa del juego ya que:
- Puede ser jugado después de cualquier carta
- Cancela cualquier "doble"

Esto significa que si se hace un doble sobre un comodín, quien lo juegue debe decir "mayor" o "menor" (que 7) y no robar ninguna carta.

-> En el límite
Está permitido descartar un 13 y decir "mayor" o descartar un 1 y decir "menor". En ambos casos, quien venga después solo podrá jugar un "doble" o un comodín. Si no puede ninguna de las opciones, tendrá que pasar y quedará fuera de la ronda.

-> Pasar
Existe una necesidad por moverse.
- Si alguien no puede jugar una carta significa que dejó caer su Hula Hula y debe pasar, quedando fuera de la ronda. El último enunciado, "mayor", "menor" o "doble", sigue activo para quien continúe en el sentido de juego.
- Pasar injustificadamente no está permitido. Quien pase debe revelar las cartas de su mano.

Ejemplo:
Pali juega un "5" y dice "menor". Esteban juega un "3" y también dice "menor". Pablo también juega un "3" y dice "doble", robando una carta de la pila de robo. Cristóbal cancela el "doble" jugando un comodín (7) y dice "mayor". Pali juega un "13" y dice "mayor". Esteban al no tener un "13" o un comodín debe pasar, revela su mano de cartas y queda fuera de la ronda. Pablo juega un "13" y dice "doble", robando una carta de la pila, y así continúa sucesivamente.

Fin de la ronda
- Quien juegue todas sus cartas primero gana la ronda. La última carta jugada no puede ser un comodín (sin importar si es de la mano o de las cartas bocarriba).
- Si nadie puede lograrlo, gana la última persona que descartó una carta correctamente. En este caso si puede ser un comodín la última carta jugada.

Ejemplo:
Solo quedan 2 participantes jugando. Pablo tiene aún 3 cartas en su poder y juega un comodín diciendo "menor". Cristóbal solo tiene cartas mayores a ese valor y ningún comodín, por lo que tiene que pasar. Pablo gana la ronda.

-> Puntuación
- El ganador o la ganadora de la ronda obtiene tantos puntos como cartas haya en la pila de descarte.
- Los puntos son anotados en una hoja y se irán sumando cada ronda.
- Se toman todas las cartas, se barajan y vuelven a repartirse como fue descrito anteriormente.
- Quien este situado a la izquierda del ganador o de la ganadora de la última ronda será quien comience la nueva ronda.

Fin de la partida
El primer jugador o jugadora que alcance 77 puntos (o más) ganará la partida y es coronado como el campeón o la campeona del gran mundial de Hula Hula.
Alternativa: También se puede jugar a que quien primero gane 3 rondas sea el ganador o la ganadora de la partida.

Reglas caóticas para profesionales
- Se reparten 10 cartas bocabajo a cada participante. Cada participante elige las 5 cartas que colocará bocarriba en frente suyo.
- No se intercambian cartas al comienzo de la ronda.
- La partida ya no se juega en el sentido de las manecillas del reloj. Quien esté de turno elegirá quien le sucede en su turno luego de dar la orden "mayor", "menor" o "doble".
- Si el jugador o la jugadora elegida queda fuera de la ronda, quien haya jugado en último lugar elige a otro u otra oponente. Está permitido cambiar la orden que había entregado.
  Ejemplo: en vez de decir "mayor", puede decir "menor" esta vez.

Consejo: Cada regla caótica puede añadirse por separado a la versión básica del juego. Diviértete con ¡Hula Hula!

Autor: Jacques Zeimet
Ilustraciones: Melanie Garanin
Gráficas: Drei Hasen-Werkstatt, D-91486 Uehlfeld · Made in Germany
Edición: © 2021 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Traducción y edición al español: José Manuel Álvarez, Eduardo Bravo, Jorge Larraín, Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein.