

ASCENSO-DESCENSO

Cartas necesarias del Divermazo utilizadas: este juego utiliza todas las cartas numeradas del 1 al 72, por lo que nos fijaremos sólo en la numeración del índice negro.

Tiempo de juego: 20 minutos.

Autor: versión adaptada del juego “the game” de Steffen Benndorf.

Objetivo del Ascenso-Descenso

Como juego colaborativo, el objetivo principal es común. Todos los jugadores forman un único equipo contra el propio juego, o ganan todos o pierden todos. Para ganar, los jugadores tendrán que descartarse de todas las cartas del Divermazo, añadiéndolas a cuatro filas que tendrán que ir siempre en orden ascendente o descendente, según la fila elegida.

Preparación del Ascenso-Descenso

Para empezar este juego tenemos que buscar y separar las cartas 1, 2, 71 y 72, es decir, las correspondientes a Thales, Anaximandro, Andrew Wiles y Maryam Mirzakhani. Estas cartas las dispondremos en el centro de la mesa, al alcance de todos, pues marcarán el inicio de las filas donde iremos añadiendo nuestras cartas.

El resto de cartas las barajamos y repartimos según el número de jugadores que seamos:

- 1 jugador – 8 cartas.
- 2 jugadores – 7 cartas cada uno.
- 3, 4 o 5 jugadores – 6 cartas cada uno.

Las cartas sobramos las ponemos bocabajo encima de la mesa, pues los jugadores tendrán que ir robando cartas a lo largo de la partida.

Desarrollo del Ascenso-Descenso

Jugaremos por turnos. En cada turno, un jugador tiene que colocar al menos dos cartas (pueden ser más). Estas cartas las colocaremos sobre alguna de las filas dispuestas en la mesa.

Importante: las filas que comienzan desde el 1 y el 2 siempre irán en orden ascendente, mientras que las filas del 71 y 72, irán en orden descendente. Pueden saltarse números, pero nunca avanzar y retroceder aleatoriamente.

Excepción: puedo dar un salto de avance o retroceso en contra del sentido de la fila sólo si añado una carta y justo a continuación otra que diste exactamente 7 unidades en sentido contrario.

Por ejemplo, en la fila del 2, que es ascendente, puedo jugar las siguientes cartas:

$$5 - 10 - 3$$

De esta forma doy más oportunidades para echar los números que aún faltan entre el 3 y el 10.

Una vez realizada mi jugada, robo tantas cartas como he añadido a la fila y paso turno. Al ser un juego colaborativo se puede hablar con los compañeros. No podré nunca enseñar o decir las cartas concretas que tengo, pero sí ayudarnos. Puedo decir por ejemplo que tengo cartas buenas para tal fila, o que mis cartas distan mucho de alguna carta sobre la mesa.

Cuando ya no quedan cartas para robar y sólo tenemos cartas en mano, podremos jugar cartas de una en una. Es decir, se quita la norma de jugar mínimo dos cartas.

Puntuación del Ascenso-Descenso

El juego termina cuando un único jugador no es capaz de poner dos cartas, habiendo sido derrotados por el juego. En este caso contamos las cartas que quedan en las manos de todos los jugadores más las restantes del mazo de robo. Esta será nuestra puntuación a mejorar en siguientes partidas.

Para ganar, tendremos que colocar todas las cartas respetando las normas anteriores. Al puntuar cero puntos hemos vencido al juego.

Ejemplo de ronda del Ascenso-Descenso

Veamos un ejemplo para aclarar las reglas de ascenso o descenso en las diferentes filas en juego. Como hemos dicho, las filas del 1 y el 2 siempre tendrán que ir en sentido ascendente y las filas del 71 y 72 en sentido descendente.



Pongamos que han pasado algunas rondas y tenemos las filas como muestra la imagen. La primera fila ha avanzado ya mucho, mientras la segunda va más lenta. En estas dos filas, recordamos, aunque lleguen a números altos, siempre se tendrán que añadir cartas cada vez más altas, para respetar el sentido ascendente (salvo la excepción de la diferencia de 7 unidades).

En mi turno, podría recuperar algo de espacio jugando sobre la fila uno un 48 (que es mayor que 47), seguido del 41 (que difiere 7 del 48). De esta forma reduciríamos la primera fila 6 unidades, dando pie a quitarnos más cartas entre todos los jugadores.





Le toca al siguiente jugador. Tiene la carta 37, que viene perfecta para la última fila. Pero no puede jugar una sola carta, así que juega también un 23 en la fila dos. Con estas cartas cumple perfectamente con el ascenso de las dos primeras filas y el descenso de las dos últimas filas.

