Reglamento de Notukawün

1. Introducción

Este reglamento establece las normas oficiales de la modalidad Notukawün de Meli Genh: preparación de la partida, estructura de rondas, reparto, triunfo, predicciones, desarrollo y resolución de bazas, cartas Genh, comodines, puntuación, rotación y finalización de la partida.

2. Objetivo del juego

El objetivo de cada jugador es obtener la mayor puntuación acumulada al finalizar la partida mediante predicciones precisas sobre la cantidad de bazas que ganará en cada ronda y la administración estratégica de sus cartas.

Meli Genh se articula en torno a cuatro territorios: Mawida (bosque), Ko (agua), Wigkul (montaña) y Kurrüf (viento).

3. Componentes reglamentarios

Se utiliza exclusivamente el mazo oficial de Meli Genh, compuesto por 61 cartas:

• 52 cartas numeradas: trece cartas por cada uno de los cuatro territorios, con valores del 1 al 13.

• 4 cartas especiales Genh: una asociada a cada territorio.

• 5 cartas Welukan (comodines).

4. Número de jugadores

La modalidad Notukawün admite de cuatro (4) a seis (6) jugadores.

5. Sentido de juego y conceptos básicos

5.1 Sentido de juego

El orden de juego es antihorario. Toda secuencia de predicciones, jugadas y rotación del repartidor sigue este sentido, salvo que una regla establezca expresamente otra cosa.

5.2 Ronda

Una partida se compone de rondas. En cada ronda se determina un repartidor, se establece un territorio de triunfo, se reparten cartas, los jugadores realizan sus predicciones y se juegan todas las bazas correspondientes.

5.3 Baza

Una baza es el conjunto formado por una carta jugada por cada participante. La carta ganadora se determina conforme al territorio solicitado, el triunfo y las reglas especiales de Genh y comodines.

5.4 Territorio solicitado

Es el territorio solicitado por la baza. La obligación de asistir se activa sólo si el jugador tiene una carta numerada de ese territorio, conforme a la sección 11. Normalmente lo define la carta de salida, con las excepciones de Welukan.

5.5 Triunfo

Es el territorio favorecido durante una ronda. Las cartas numeradas de triunfo vencen a las cartas numeradas de otros territorios, sujeto a las reglas especiales de Genh y comodines.

6. Preparación de la partida

• Verificar que se utiliza el mazo oficial completo de 61 cartas.

• Barajar correctamente el mazo.

• Determinar por sorteo al primer repartidor.

• El jugador situado a la derecha del repartidor corta el mazo.

• Después del corte se revela la carta inferior, que permanece visible y fuera del reparto durante toda la ronda.

Todos los jugadores mantienen ocultas las cartas de su mano, salvo cuando una regla disponga expresamente lo contrario.

7. Determinación del triunfo

El territorio de la carta inferior revelada determina el territorio de triunfo de la ronda.

Si la carta inferior revelada es una carta numerada, su territorio determina el triunfo.

Si la carta inferior revelada es un Genh, el territorio propio de ese Genh determina el triunfo.

Si la carta inferior revelada es un comodín, el jugador que realizó el corte elige el territorio de triunfo.

La carta revelada queda reservada, visible y fuera del reparto durante toda la ronda.

8. Estructura de rondas y reparto

La primera ronda reparte cuatro (4) cartas a cada jugador. En cada ronda siguiente se reparte una carta adicional por jugador.

El repartidor puede distribuir las cartas según su criterio, sin obligación de repartirlas una a una o por bloques, siempre que el mazo haya sido correctamente barajado antes del reparto y todos los jugadores reciban el número de cartas correspondiente a la ronda.

Una carta queda siempre reservada como carta visible de triunfo. Por ello, existen 60 cartas disponibles para reparto.

El máximo de cartas por jugador se determina mediante la parte entera de la división 60 / número de jugadores. La última ronda utiliza ese máximo.

Al finalizar cada ronda, la función de repartidor pasa al siguiente jugador en sentido antihorario.

9. Predicciones

Después del reparto, cada jugador declara públicamente cuántas bazas estima que ganará durante la ronda.

Predice primero el jugador que realizó el corte. La declaración continúa en sentido antihorario y el repartidor predice en último lugar.

Las predicciones son públicas y permanecen disponibles como información de juego durante la ronda.

El último jugador en predecir no puede declarar un valor que haga coincidir la suma total de las predicciones con el número de bazas disponibles en la ronda.

10. Desarrollo de las bazas

La primera baza de cada ronda la abre el jugador que realizó el corte.

Cada jugador juega una carta por baza siguiendo el sentido antihorario.

Las bazas posteriores son abiertas por el ganador de la baza inmediatamente anterior.

La ronda finaliza cuando se han jugado todas las cartas repartidas.

11. Regla de asistencia

La obligación de asistir al territorio solicitado se activa sólo cuando el jugador tiene al menos una carta numerada de ese territorio.

Cuando existe esa obligación, el jugador puede responder con:

• una carta numerada del territorio solicitado;

• cualquier Genh;

• un Welukan (comodín).

Si el jugador no tiene ninguna carta numerada del territorio solicitado, puede jugar cualquier carta de su mano, aunque tenga Genh o Welukan. No está obligado a gastar esas cartas especiales.

Un Genh del propio territorio solicitado tampoco activa la obligación de asistir. Los poderes y la jerarquía de Genh y Welukan se conservan.

Ejemplo: se solicita Ko y el jugador tiene Genh Ko, Welukan y Mawida 7, pero ninguna numerada Ko. Puede jugar cualquiera de esas tres cartas. Si además tiene Ko 2, sólo puede responder con una numerada Ko, Genh o Welukan.

12. Cartas numeradas y triunfo

Las cartas numeradas se ordenan de mayor a menor según la siguiente jerarquía:

13 > 12 > 11 > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1

Una carta numerada del territorio de triunfo vence a cualquier carta numerada de otro territorio.

Entre varias cartas numeradas de triunfo, gana la de mayor valor.

Cuando no interviene un Genh ni una carta de triunfo que determine la baza, gana la carta de mayor valor del territorio solicitado.

13. Cartas Genh

Todo Genh vence a cualquier carta numerada, incluso si la carta numerada pertenece al territorio de triunfo.

Un Genh siempre vence a un comodín.

Si se juegan varios Genh en una misma baza, gana el primero que haya sido jugado.

Si un Genh abre una baza, el territorio propio de ese Genh pasa a ser el territorio solicitado.

14. Welukan (comodines)

Antes de jugar un comodín, su jugador declara si su valor será 0 o 6,5, salvo cuando el comodín abre la baza.

Cuando un comodín responde a una baza, adopta automáticamente el territorio solicitado.

Si el territorio solicitado coincide con el territorio de triunfo, el comodín se convierte, para efectos de esa baza, en una carta de triunfo con el valor declarado.

Si se declara con valor 6,5, se compara como una carta de valor 6,5 del territorio adoptado, situándose entre las cartas numeradas 6 y 7.

Si un comodín abre una baza, su valor es obligatoriamente 0 y no fija territorio solicitado.

Después de uno o más comodines iniciales, la primera carta que no sea comodín define el territorio solicitado.

Si todos los jugadores juegan comodín en una baza, gana el primero que haya sido jugado.

Un Genh siempre vence a un comodín, cualquiera sea el valor declarado para este último.

15. Resolución de una baza

La resolución de una baza sigue las siguientes prioridades:

• Si se ha jugado uno o más Genh, gana el primer Genh jugado.

• Si no hay Genh y existen cartas del territorio de triunfo, gana la carta de triunfo de mayor valor. Un comodín que haya adoptado el territorio de triunfo participa en esta comparación con su valor declarado.

• Si no hay Genh ni cartas de triunfo, gana la carta de mayor valor del territorio solicitado. Un comodín que haya adoptado ese territorio participa con su valor declarado.

• Si la baza está formada exclusivamente por comodines, gana el primero jugado.

El ganador registra la baza y abre la siguiente, salvo que haya terminado la ronda.

Cada baza ganada se conserva visible y separada de las demás, frente al jugador que la obtuvo. Las cartas que integran cada baza y la cantidad de bazas ganadas por cada participante constituyen información pública y pueden consultarse durante toda la ronda. Las bazas no se reúnen en un único montón hasta que finalice la ronda.

16. Puntuación

Al terminar una ronda se compara, para cada jugador, su predicción con el número de bazas efectivamente ganadas.

Si el jugador acierta exactamente su predicción, obtiene un punto por cada baza ganada más un bono de dos (2) puntos.

Puntuación de ronda = bazas ganadas + 2.

Si el jugador falla su predicción, no recibe puntos por las bazas ganadas y obtiene una penalización igual al valor absoluto de la diferencia entre su predicción y las bazas obtenidas.

Puntuación de ronda = -|predicción - bazas ganadas|.

La puntuación total corresponde a la suma acumulada de todas las rondas.

17. Finalización de la partida y victoria

La partida finaliza después de jugar la ronda correspondiente al máximo de cartas por jugador definido en la sección 8.

Gana el jugador que tenga la mayor puntuación acumulada.

Si dos o más jugadores empatan en la mayor puntuación, comparten la victoria.

18. Conducta de juego

Se espera una conducta respetuosa y deportiva. No está permitido alterar el mazo, revelar cartas ocultas fuera de las reglas, modificar fraudulentamente el estado de juego ni interferir deliberadamente con la jugada de otro participante.