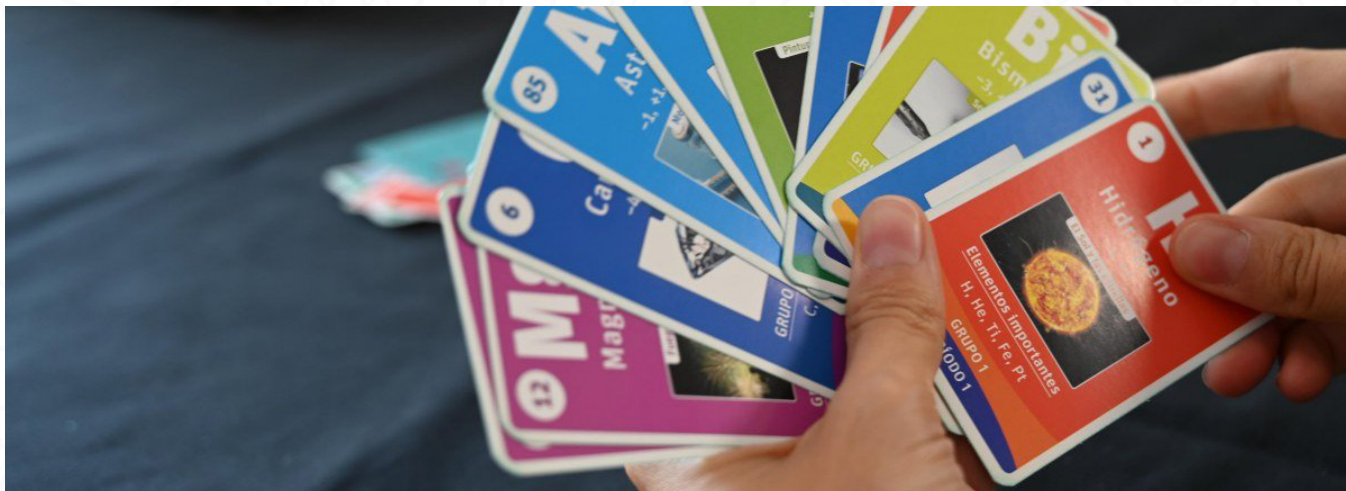


# Instrucciones para divertirte jugando con la baraja de la **tabla periódica de SM**



Con motivo del Año Internacional de la Tabla Periódica de los Elementos Químicos, en SM hemos lanzado una baraja con 72 cartas con las que aprender química mientras jugamos. Elige tu juego, reparte cartas y... ¡diviértete mientras disfrutas de la química de una manera diferente!

## **N** Normas del juego

### 1. Uno químico - *Dificultad baja*

El **objetivo de cada jugador** es deshacerse de todas las cartas antes que los demás o, en el caso de acabar la partida sin haberse deshecho de ellas, tener la mínima puntuación con las cartas que le queden. Se reparten 7 cartas y se deja una sobre la mesa, boca arriba, al lado del mazo con las cartas restantes.

El jugador que es mano debe buscar entre sus cartas de elementos alguna que tenga un número de oxidación, grupo o período igual al de la carta descubierta que hay sobre la mesa y ponerla sobre dicha carta. Cuando el jugador pone una carta sobre la mesa, debe decir el nombre del elemento o del científico de la carta.

Una versión más simple del juego consiste en considerar únicamente los valores del número de oxidación para echar carta.

El siguiente jugador debe fijarse en la última carta puesta en la mesa. Si no tiene una carta adecuada, puede poner una cualquiera de las cartas de personajes y, después, echar cualquier carta de elemento.

Si el jugador no tiene una carta adecuada ni un personaje para echar una de sus cartas, debe coger una del mazo. Si toma una carta que pueda poner sobre la mesa, lo puede hacer; de lo contrario, se la queda.

Las cartas de personajes también pueden ponerse si se tiene una carta de elemento adecuada al número de oxidación, grupo o período, pero solo se puede colocar una carta de personaje antes de la carta de elemento.

Cuando las cartas del mazo se gastan, se barajan y se ponen como mazo las cartas que fueron dejando los jugadores sobre la mesa.

La partida finaliza cuando un jugador ha terminado sus cartas o cuando se llega a una situación en la que nadie puede poner.

Tras repartir las 7 cartas, si la que se deja boca arriba sobre la mesa es una carta de personaje, el primer jugador puede poner cualquiera de sus cartas de elemento.

Si un jugador tiene una de las dos cartas comodín (la tabla periódica en miniatura), puede usarla cuando quiera. El siguiente jugador debe robar dos cartas del mazo y no tiene posibilidad de poner carta.

Al final de la partida cada jugador hace su recuento. Cada elemento suma un punto y los personajes suman dos puntos. El jugador que se deshace de todas las cartas resta 5 puntos a su puntuación anterior.

El ganador es el jugador que tiene menos puntos después de un número prefijado de partidas.

## 2. Familias químicas - *Dificultad media*

El **objetivo del juego** es reunir el máximo número de familias. Una vez reunidas, se retiran y se sigue jugando con las cartas que quedan. Gana la partida el jugador que reúne más familias.

En este juego no se utilizan los comodines.

- Para 4 jugadores, usad 7 familias.
- Para 5 jugadores, usad 8 familias.
- Para 6 jugadores, usad 10 familias.
- Para 7 jugadores, usad 11 familias.
- Para 8 jugadores, usad 13 familias.
- Para 9 o 10 jugadores, usad las 14 familias.

Se reparten 7 cartas a cada jugador. Las sobrantes se dejan en el mazo de cartas para que los jugadores vayan “robando”.

El jugador que es mano pide una carta a cualquiera de los jugadores. La carta se pide por el nombre de la familia, por ejemplo, “dame un metal alcalino” o “dame un pionero de la tabla periódica”. Si el jugador al que se le pide la carta de una familia tiene una de dichas cartas, se la debe dar. Si tiene dos o más cartas de esa familia, solo tiene que entregar una de ellas. Solo debe entregar la segunda carta si se le vuelve a pedir otra carta de la misma familia. Cuando un jugador entrega una carta, debe decir el nombre del elemento o del científico de la carta.

Solo se puede pedir carta de una familia si ya se tiene una carta de dicha familia.

El jugador que pide cartas lo sigue haciendo hasta que falla y puede pedir las a cualquier jugador sin un orden preestablecido.

Si el jugador al que se le pide una carta no la tiene, el que ha pedido “roba” una carta y el turno pasa al siguiente jugador.

## 3. Todas para mí - *Dificultad media*

El **objetivo del juego** es obtener las cartas de los otros jugadores en cada jugada de la partida. Solo se usan las cartas de los elementos químicos; no se utilizan las de los personajes ni los comodines.

Se reparte una carta boca abajo a cada jugador. El jugador que es mano decide, a la vista de su carta, si juega a estado de oxidación más alto o más bajo o a número atómico más alto o más bajo. Entonces debe mostrar su carta y decir el nombre del elemento. A continuación, todos los jugadores deben descubrir su carta diciendo su elemento. Por ejemplo, si se juega al número atómico más bajo, el jugador que tenga el número atómico más bajo se lleva las cartas de los demás.

Se reparten de nuevo las cartas. La mano pasa al jugador siguiente, que decide a qué juega. Se repite el juego hasta que se acaba el mazo. En ese momento cada jugador cuenta las cartas que tiene.

En el caso de jugar a número atómico, siempre hay un claro ganador, pero, si se juega a estado de oxidación, puede haber empate entre dos o más jugadores. En este caso, tras ver el número de jugadores que han empatado, se repartirán equitativamente las cartas entre ellos y, si sobra alguna, se devuelve al mazo. Por ejemplo, si hubiera que repartir siete cartas entre tres jugadores, cada uno se llevaría dos cartas y la sobrante volvería al mazo, que se debe barajar antes de repartir de nuevo.

Al finalizar la partida se anota el número de cartas que ha obtenido cada jugador. Dichos números se van sumando a los de las siguientes partidas, hasta que alguien llegue a 50 cartas. Ese jugador será el ganador.

#### 4. Chinchón químico - *Dificultad alta*

El **objetivo del juego** es agrupar las cartas en tríos, cuartetos o chinchón y tener la menor puntuación posible. Los jugadores deben tener visible la lista de períodos que aparece en las instrucciones. El número máximo de jugadores para este juego es de 6. No se usan las cartas de metales de transición ni de tierras raras.

Se reparten 7 cartas a cada jugador y se pone una boca arriba en el centro de la mesa, junto con el mazo de cartas restantes. El jugador que es mano decide si la carta visible que hay sobre la mesa le conviene. Si es así, la coge y deja boca arriba una de las suyas. Si no le conviene, coge una del mazo y deja una de las suyas boca arriba. El siguiente jugador hace lo mismo, teniendo en cuenta la carta que ha dejado el jugador anterior. Cuando un jugador deja una carta en la mesa, debe decir el nombre del elemento o del científico de la carta.

Con las cartas de elementos, se hace chinchón cuando el jugador consigue siete elementos seguidos en orden de número atómico (hay que tener en cuenta que no están todos los elementos de la tabla periódica).

Con las cartas de elementos se pueden formar tríos o cuartetos; los elementos deben pertenecer al mismo grupo o ser consecutivos según la distribución por períodos y número atómico creciente (aunque pertenezcan a diferentes períodos).

Con las cartas de personajes de la misma familia, se pueden formar cuartetos o tríos (no se considera el orden). Si pertenecen a familias diferentes, se pueden formar tríos en los que debe haber una carta de cada familia (pionero de la tabla periódica + descubridor de los elementos + mujer científica).

Los comodines pueden suplantar a cualquier carta en un trío o en un cuarteto.

Cuando un jugador desea terminar la partida, debe esperar su turno, coger carta y tapar la que estaba boca arriba.

Cuando un jugador forma chinchón, la partida se acaba y es el ganador del juego.

Si un jugador reúne un trío y un cuarteto, es decir, si tiene todas sus cartas agrupadas, puede cerrar la partida y se apunta -10 puntos. Los otros jugadores deben separar sus cartas agrupadas en tríos o cuartetos y contar solo los puntos de las cartas no agrupadas.

Si un jugador tiene dos tríos y cierra, le quedarán siete cartas: seis agrupadas en dos tríos y una sin agrupar. Presenta sus dos tríos y su carta no agrupada, por la que sumará puntos. Los demás jugadores presentan sus cartas agrupadas en tríos o cuartetos y pueden agregar sus cartas no agrupadas a los grupos que han presentado los otros jugadores. Esto último se debe realizar por orden, empezando por el jugador siguiente al que cerró la partida. Las cartas que no se pueden colocar son las que se debe contabilizar cada participante.

Las cartas de elementos suman 5 puntos y las de personajes, 10 puntos. Se debe hacer un listado de los puntos que lleva cada jugador. Cuando un jugador llega a 100 puntos, sale del juego o se une al jugador que tiene más puntos.



RSEQ  
Sección  
Territorial  
de Madrid

