

6 juegos clásicos de cartas

Juego 1: Roba Montón

Cantidad de jugadores: 2 a 4

Objetivo: Conseguir el mayor montón de cartas.

Preparación

Baraja las cartas, reparte 4 cartas a cada jugador y pon 4 cartas más en el centro de la mesa, boca arriba. Después, haz un montón con el resto de las cartas y déjalo a un lado.

¡A Jugar!

Cuando sea tu turno de jugar, fíjate si tienes en la mano una carta con el mismo personaje de una de las cartas de la mesa. Si hubiera, junta las 2 cartas en un montón próximo a ti, boca arriba y le pasas el turno al siguiente jugador a tu izquierda. Si no hubiera, pon una carta en la mesa boca arriba y pasas el turno al siguiente jugador. En las próximas jugadas, cualquier jugador puede robar el montón de uno de los adversarios. Cuando sea tu turno, si alguna de tus cartas combina con la primera carta del montón de otro jugador, tomas todo el montón, juntas estas cartas con las del propio montón y pasas el turno al siguiente jugador.

Cuando ningún jugador tuviera más cartas en sus manos, reparte 4 cartas más a cada jugador. No hay que preocuparse si, en la última jugada, los jugadores no recibieron el mismo número de cartas.

Fin del juego y ganador

El juego acaba cuando no se puede hacer ninguna combinación más de cartas. Las cartas que sobraron en la mesa van para el montón del último jugador que descartó una carta en la mesa. Gana quien tiene el mayor número de cartas en su montón.

Juego 2: Juego del Mico

Cantidad de jugadores: 3 o más

Objetivo: No quedarse con la carta del Mico en la mano.

Preparación

Quita una carta del mazo (cualquiera) para que uno de los personajes no tenga su par (esa carta será el Mico). Baraja las 35 cartas restantes y repártelas entre los jugadores, de tal modo que no sobre ninguna, aunque la cantidad de cartas no sea exactamente igual para todos (si un jugador obtiene menos o más cartas no altera el juego).

6 juegos clásicos de cartas

¡A Jugar!

Luego de repartidas las cartas, cada jugador observa si entre sus cartas hay cartas de un mismo personaje y un mismo color. Si hubiera, se separan en un montón y se deja a un lado. Luego que de los jugadores hicieron todos los pares posibles, ellos ponen el restante de las cartas en sus manos para que ningún otro jugador las vea. El jugador más chico comienza sacándole una carta al jugador a su izquierda.

Si con esta carta él hace un par, lo pone en su montón. Si no lo hace, se queda con la carta y las junta con las otras de su mano.

Ahora el próximo jugador (siempre el de la izquierda), hace la misma cosa: le saca una carta al jugador de su izquierda, y así en adelante.

Fin del juego y ganador

El juego acaba cuando se hacen todos los pares y uno de los jugadores se queda con el MICO en la mano. Este jugador pierde y el resto serán los ganadores.

Sugerencia

Si tú tomaste la carta MICO, intenta entreverar tus cartas cada vez que vayan a tomar una carta de tu mano.

Juego 3: Cuarteto

Cantidad de jugadores: 3 o más

Objetivo: Formar el mayor número de cuartetos (conjunto de 4 cartas con el mismo personaje).

Preparación

Baraja las cartas y repártelas entre todos los jugadores, para que no sobre ninguna.

¡A Jugar!

El jugador que está sentado a la izquierda de quien repartió, pide a cualquiera de los jugadores una carta (por el nombre del personaje) que él necesita para formar un cuarteto (en este juego el color de la carta no importa).

Si el jugador tuviera la carta solicitada, él la entrega a quien la pidió. Este jugador debe continuar a pedir cartas a otros jugadores hasta que alguien no tenga la carta solicitada. Entonces pasa el turno al jugador que no tenía la carta, que deberá realizar lo mismo.

Observación: Siempre que al pedir una carta el jugador lograra un cuarteto, deberá poner las 4 cartas sobre la mesa.

Fin del juego y ganador

Gana el jugador que forma el mayor número de cuartetos.

6 juegos clásicos de cartas

Juego 4: Rapa Todo

Cantidad de jugadores: 2 o más

Objetivo: Quedarse con las cartas.

Preparación

Se barajan y reparten todas las cartas entre los participantes. Cada jugador debe tener sus cartas boca abajo.

¡A Jugar!

Todos los jugadores colocan bocarriba las cartas de su mano y las pone abiertas sobre la mesa, para que todos puedan verlas. Cada jugador mira rápidamente todas las cartas. Si no hubiera ninguna carta con el mismo personaje (no importa el color), los jugadores vuelven otra vez la carta de arriba del montón y la ponen sobre la primera carta que abrieron, formando el montón de descartes.

Mientras no haya ningún par, el juego sigue así, de este modo. Si tú ves un par entre las cartas abiertas, grita bien rápido el nombre del personaje.

Si eres el primero en decirlo, toma todas las cartas de estos montones de descarte y las juntas al montón de cartas de tu mano.

¡Fíjate bien! Las combinaciones pueden ser de 2, 3 o hasta 4 cartas al mismo tiempo. Recuerda que en este juego se combinan personajes y no colores. Los pares se pueden formar con cartas de distinto color, si el personaje es el mismo.

Si un jugador dice por error el nombre de un personaje cuando no haya un par, este deberá darle a cada jugador una carta de la mano. Cuando se acaben las cartas de la mano de un jugador, él debe tomar su montón de descartes, barajarlo y quedarse con él en la mano, siguiendo el juego.

Fin del juego y ganador

Gana el jugador que consigue quedarse con el mayor montón de cartas.

Juego 5: Memoria

Cantidad de jugadores: 2 a 6

Objetivo: Juntar el mayor número de pares de personajes.

Preparación

Colocar todas las cartas con la imagen hacia abajo y en filas

6 juegos clásicos de cartas

¡A Jugar!

El jugador que comienza elige 2 cartas y las gira boca arriba, de tal modo que todos los jugadores las vean. Si son iguales (tanto el personaje como el color de la carta), se las queda y juega de nuevo. Si las cartas no coinciden, las coloca boca abajo, en la misma posición. Hay que estar atento a las jugadas de los otros jugadores, para recordar dónde están las cartas.

Fin del juego y ganador

Cuando se encuentren todos los pares, el jugador que tenga el mayor número será el ganador.

Juego 6: Chancho

Cantidad de jugadores: 3 a 8

Objetivo: No ser el último jugador en bajar las cartas de la mano.

Preparación

Se separa un conjunto de cartas para cada jugador. Ejemplo: si 4 personas estuvieran jugando, separar 4 conjuntos de cartas del mismo personaje; si estuviesen jugando 5 personas, se separan 5 conjuntos, etc.

A continuación, se elige 1 carta de otro personaje, que oficiará de "comodín". Las otras cartas no se utilizarán. Por último, se entereva el comodín con los conjuntos de cartas y se barajan.

¡A Jugar!

Se reparten las cartas entre los jugadores. Un jugador recibirá una carta o más.

Los jugadores deben formar cuartetos del mismo personaje y para esto, el jugador que tiene 5 cartas debe elegir una carta que no le interesa y pasarla para el jugador a su izquierda, sin mostrarla para que nadie sepa cuál es. El jugador que reciba la carta deberá hacer lo mismo, y así en adelante.

Comodín: el jugador que recibe el comodín deberá permanecer con él como mínimo un turno antes de pasarlo a otro jugador.

Bajando las cartas: Cuando un jugador consigue formar un cuarteto, él deberá, sin que nadie lo note, poner todas sus cartas sobre la mesa. Cuando noten que un jugador bajó sus cartas, los otros jugadores deben poner sus cartas sobre la mesa también, aunque no hayan formado cuartetos aún.

Fin del juego y ganador

El juego acaba cuando todos los jugadores bajan sus cartas a la mesa. El último en bajar las cartas será considerado el CHANCHO. Este jugador pierde y el resto serán los ganadores.