

JODETE Clásico

INICIO

Un jugador mezcla los naipes y reparte siete a cada jugador. El resto de los naipes se dejan sobre la mesa con sus caras hacia abajo (Pozo), menos uno que se coloca al lado con su cara hacia arriba conformando lo que será el Mazo de descarte. Se elige un jugador para comenzar el juego, éste colocará sobre el mazo de descarte un naipe del mismo color, o número que el que se encuentra a la vista. Luego sigue la ronda hacia la derecha continuando la secuencia de acuerdo al naipe que se halle al tope del mazo de descarte. Cuando un jugador no pueda seguir el color o número y no posea un comodín o comodín Roba 4, deberá robar un naipe del pozo. Si el naipe que retira le es conveniente para continuar la secuencia del pozo, lo descartará. Si no, lo agregará a los que tiene en su mano.

NAIPES ESPECIALES

Juegan desde el inicio del juego, es decir que si el primer naipe que se da vuelta es uno especial el jugador deberá cumplir la orden.

Naipe Contramarcha: Con este naipe se invierte la dirección del juego, el próximo jugador en la nueva dirección puede a su vez colocar otro naipe Contramarcha y debe cambiar nuevamente la dirección del juego.

Roba 2: Cuando es jugado un naipe Roba 2, el siguiente jugador deberá robar 2 naipes del mazo y ceder su turno o bien bajar otro Roba 2 y trasladar la orden a otro jugador (que deberá levantar 4 naipes del pozo y así sucesivamente).

Salta: Al jugarse este naipe, el próximo jugador pierde el turno. Esta orden no puede ser trasladada a otro jugador

COMODINES

a) **Comodín:** Un Comodín puede ser jugado sobre cualquier otro naipe, Puede ser utilizado para cambiar el color en juego o continuar con el mismo.

b) **Comodín Roba 4:** El jugador que lo posea se descartará de él cuando no pueda jugar otro naipe, le servirá para suplantar cualquier color que se halle sobre el mazo. El próximo jugador estará obligado a robar 4 naipes del mazo y perderá su turno. Si el jugador afectado por el Comodín roba 4 duda de que el anterior jugador no haya tenido una carta del color que se estaba jugando, puede obligarlo a éste a que muestre sus cartas. Si se comprueba la sospecha el jugador deberá retomar el Comodín Roba 4 y descartar el naipe correcto. Luego deberá robar 4 naipes del pozo.

Aclaración: ningún comodín puede ser utilizado para anular las ordenes de roba 2, pierde el turno ni contramarcha.

CORTE DE JUEGO

Podrá cortar el jugador que posea un solo naipe en mano, avisando al resto con la palabra "Jodete" una vuelta anterior al corte. Si un jugador descarta su penúltimo naipe sin advertir a los demás con la palabra "Jodete", cualquier otro participante puede obligarlo a robar 4 naipes del mazo. Pero sólo si lo descubre antes de que el siguiente jugador descarte otro naipe, Si es descubierto tarde, el "olvidadizo" no será castigado.

Aclaración: Si un jugador tiene dos naipes y uno de ellos es un Comodín puede cortar descartándose de las dos cartas a la vez. Siempre que al descartar el comodín lo avise con la palabra "Jodete". Si no, debe aplicársele el castigo antes explicado.

Final de la ronda

Cuando un jugador se descarta de su último naipe finaliza la ronda. Si el jugador corta con un naipe Roba 2 o un Comodín Roba 4, todos los demás jugadores deberán cumplir con la orden antes de finalizar la ronda.

Aclaración: Si los naipes se agotaran antes de finalizar la ronda, el juego seguirá normalmente hasta que un jugador deba robar naipes, En ese momento el jugador deberá separar el último naipe jugado en el mazo de descarte, mezclar los restantes y colocarlos con sus caras hacia abajo. Como primer naipe del pozo de descarte pondrá al que separó previamente.

PUNTAJE DE LOS NAIPES

Cuando un jugador corta, se suma el puntaje de los naipes que los oponentes no pudieron descartar y se anota el resultado a favor de él. Luego se mezclan todos los naipes para iniciar la ronda siguiente.

Naipes de 0 al 9: el valor que indica.

Roba dos: 20 puntos.

Contramarcha: 20 puntos.

Salta: 20 puntos

Comodín: 50 puntos

Comodín Roba cuatro: 50 puntos.

CASTIGOS

Si un jugador sugiere a otro sobre el naipe a jugar, él deberá robar 2 naipes del mazo y el juego continuará normalmente.

GANADOR

Será ganador el jugador que sume 500 puntos.

7 medio

***Fichas:** Cualquier elemento que sirva para contar y apostar. Por ejemplo, pueden ser monedas, porotos, garbanzos, botones, etc. Al comenzar el juego, se deben repartir a cada jugador la misma cantidad de estos elementos / fichas.

OBJETIVO

Los jugadores deben lograr que el valor de sus naipes sumen $7\frac{1}{2}$ puntos o bien se acerquen a éste valor sin pasarse. Se juega a 5 rondas.

EL JUEGO

En cada ronda uno de los jugadores será el repartidor. Su tarea consiste en mezclar los naipes y repartirlos a cada jugador. El repartidor juega, alternativa e individualmente, contra cada uno de los participantes y su jugada, para ganar, ha de superar o igualar a la de cada uno de ellos.

Después de mezclar, el repartidor entrega un naipe a cada uno de los jugadores incluyéndose. El Repartidor inicia el juego con el jugador que se encuentra a su derecha. Cada jugador puede pedir otro naipe, dependiendo del valor del que ha recibido.

DESAFIO

Antes de pedir más tarjetas los jugadores deben arriesgar en un desafío una o más fichas* para obtener o no puntos que sumarán al final de las 5 rondas. **Ejemplo:** Si crees que los naipes que tienes en tus manos son mejores que los del Repartidor puedes desafiar a éste arriesgando

una o más fichas* que debes colocar sobre la mesa. Si ganas del desafío el repartidor debe entregarte tus fichas mas la misma cantidad de las tuyas por haber perdido el desafío. Si tus naipes son todos con numeros de un mismo color el repartidor debe entregarte dos fichas* mas. Si un jugador elige pedir más naipes, los recibirá hasta que considere que su puntuación es suficientemente buena o hasta que sea eliminado por haberse pasado de $7\frac{1}{2}$ puntos. Cuando una de esas dos cosas ocurre, el repartidor pregunta al siguiente jugador si quiere otro naipe y se repite el mismo juego. Cada jugador puede mantener uno de sus naipes boca abajo. Puede cambiar el naipe oculto cada vez que reciba un nuevo naipe. Solo puede tener una carta boca abajo al mismo tiempo. Si tiene un naipe boca arriba, el siguiente naipe te será dado boca abajo. Si por el contrario tienes uno de tus naipes boca abajo, el siguiente naipe te será dado boca arriba. Un jugador que consigue $7\frac{1}{2}$ tiene que mostrar todos sus naipes cuando reciba el último.

GANADOR

Lo será quien al final de las 5 rondas obtenga la mayor cantidad de fichas*. El jugador, que en una ronda, acumule mayor cantidad de fichas* que los demás se transforma en el repartidor de la próxima. Si nadie consigue obtener $7\frac{1}{2}$ puntos, el repartidor mantendrá su posición

incluso si no ha sido él el que ganó el juego. El repartidor es siempre el último en recibir cartas.

Naipes comodín: Si un jugador recibe un naipe Comodín se transforma, automáticamente, en Repartidor y recupera todas sus fichas* si ya había hecho un desafío. Los naipes comodín no vuelven al mazo.

desconfío

OBJETIVO

El objetivo del juego es desprenderse de todos los naipes que se reciben.

REPARTO DE NAIPES

Se elige a uno de los jugadores para que sea quien, después de mezclarlos, distribuya todos los naipes del mazo, de uno en uno, entre todos los jugadores, en el sentido de las agujas del reloj.

Inicio: Inicia el juego el jugador que se encuentra a la izquierda de quien repartió colocando uno de sus naipes boca abajo sobre la mesa y diciendo un color, por ejemplo: rojo.

DESARROLLO

Le siguen por turno los demás jugadores, volcando sus naipes unos sobre otros, y diciendo cada vez el color que ha dicho quien puso el primer naipe (en el ejemplo, rojo). En cualquier momento del juego puede un jugador, ante el naipe echado por un contrario, decir "desconfío", si cree que éste no corresponde al color cantado.

En tal caso, quien lo jugó lo descubre, y si no mintió al cantar el color, el jugador que desconfió se lleva todas las cartas que haya en la mesa; pero si el naipe es de distinto color al cantado, el que mintió es

quien se lleva todos los naipes, siendo mano para continuar.

GANADORES Y PERDEDORES

Los jugadores que vayan logrando desprenderse de todos sus naipes quedan libres, perdiendo la partida el último jugador que quede con naipes en su mano.

Muy astuto: Es conveniente no quedarse sin naipes de un mismo color así como elegir, al iniciar una mano, el color del que más naipes se tengan (para tener menos probabilidades de mentir).

COMODINES

Hay 4 en el mazo.

Los jugadores pueden jugar un comodín de dos maneras.

1 - Dejándolo sobre la mesa como si fuera un naipe cualquiera.

En este caso si un jugador "desconfía" de ese naipe se queda con todos los naipes de la mesa. El comodín se transforma en el color que está en juego.

2 - Colocando el comodín con su cara hacia arriba y cambiando el color de los naipes a colocar a partir de ese momento.

Ejemplo: Si se estaba jugando rojo el jugador que jugó el comodín puede decir: verde.