



ORIOI RIPOLL

es@lavanguardia.es

en juego

EL MÁS IDIOTA DE LA PARTIDA

Hay pocos juegos que te atrapan al momento. El de hoy es una de esas raras avis que reúnen sencillez y diversión desde el primer minuto de partida.

Se juega con una baraja de cartas sin comodines. Pueden participar entre dos (aunque gana con tres o más) y cinco personas.

Se reparten nueve cartas a cada jugador: tres se dejan boca abajo en la mesa, y otras tres boca

arriba, de forma que las puedan ver todos, y tres en las manos de cada jugador de forma que sólo él las pueda ver. El resto de las cartas se deja en un montón para ir robando.

Antes de iniciar la partida los jugadores pueden cambiar cartas de las que tienen en la mano con las que tienen boca arriba.

Las cartas se usan por su valor numérico, sin tener en cuenta el palo. Hay dos cartas especiales: el dos es un comodín y se puede tirar siempre que se quiera. El siguiente jugador tendrá que superar el dos. El diez es un comodín especial: después de tirarlo, se retiran de la partida todas las cartas que hay en el centro.

Quien empieza tira una carta de las que tiene en la mano. El siguiente jugador deberá tirar una que

tenga un número igual o superior a la que está en la mesa. Si tiene varias cartas del mismo número, las puede tirar todas juntas (por ejemplo tres 5).

Si no se tiene ninguna para tirar, se roba una carta del montón. Si esta carta iguala o supera la última que está en la mesa pasa el turno al siguiente jugador. Si no, se quedará con todas las cartas del centro de la mesa, pasará el turno y el siguiente jugador tirará una nueva carta.

Cuando encima de la mesa hay seguidas las cuatro cartas del mismo número (por ejemplo los cuatro seis) se retiran del juego y se puede volver a tirar según la carta visible del montón del centro.

UN JUEGO DE NAIPES HACE POSIBLE QUE LE INSULTEN Y TERMINE LA PARTIDA CON UNA SONRISA EN LA CARA

En el momento que un jugador se queda sin cartas en las manos jugará con las tres cartas que tiene boca arriba (de forma que todo el mundo sabrá qué cartas tiene). Si en esta fase donde se juega con las cartas boca arriba alguien no puede tirar, girará una carta del montón, y si no supera la que está en el centro, se quedará con todas las

cartas (y cuando le toque el turno de nuevo volverá a jugar con las cartas de la mano).

Cuando un jugador ya no tiene cartas en la mano ni boca arriba, usará las que tiene boca abajo. En su turno escogerá al azar, sin mirarlas, una de las tres cartas. Si no supera la que hay en el centro, se quedará toda la pila (y volverá a jugar con las que tiene en la mano).

Gana el primer jugador que se queda sin cartas. La partida continúa hasta que sólo queda uno, que se asignará una I. Se juegan varias rondas. Si alguien vuelve a perder tendrá una D, y así hasta que un jugador obtenga la palabra IDIOTA y sea coronado como el perdedor.

Pruébenlo. Ya verán que aunque sea nombrado el más idiota de la mesa acabará con una sonrisa en los labios. ■



Luisa Vera