

REGLAS DE JUEGO

Este juego está diseñado para cuatro jugadores, los cuales se dividen en dos equipos de dos jugadores.

Prepararse para el Juego

Sentaos alrededor de una mesa (cuadrada o circular, idealmente). Cada equipo debe sentarse enfrente a su compañero correspondiente, quedando los oponentes a izquierda y derecha.

Repartir Cartas

El jugador de mayor edad es el repartidor de la primera mano. Luego el repartidor o “mano” se mueve en el sentido de las agujas del reloj al principio de cada nueva mano o ronda de juego.

El repartidor baraja las cartas y luego deja que el jugador situado a su derecha corte el mazo.

Luego, el repartidor retira las cuatro primeras cartas, que se mantienen a un lado y no se usan en la ronda actual. Esto elimina cualquier certeza al juego, ya que nadie sabe qué cartas no participan en esta ronda.

Comenzando con el jugador a la izquierda del repartidor y en el sentido de las agujas del reloj, se reparte una carta boca abajo para cada jugador, hasta que queden repartidas todas las cartas y cada jugador haya recibido un total de diecinueve cartas.

Jugar Bajas

El jugador a la izquierda del repartidor comienza con la primera baza, colocando una carta de su mano boca arriba en el centro de la mesa. Si se trata de una carta de un palo menor, este será el palo principal de esta baza.

La partida continúa en el sentido de las agujas del reloj, con cada jugador jugando una carta de su mano en el centro de la mesa.

Después de que cada jugador haya jugado una carta, se acaba la baza y el jugador que jugó la carta ganadora (ver más adelante) gana la baza y recoge las cartas, situándolas aparte en el área de juego, como cartas “ganadas” de su equipo, para su posterior conteo.

La carta ganadora es la Figura de Laberintico de mayor rango (es decir, la carta del palo mayor con el número más alto).

Si no hay Laberinticos en la baza, entonces la carta ganadora es la carta más alta del palo principal (As más bajo, Rey más alto). El ganador de la baza comienza la nueva ronda jugando una nueva carta de su mano al centro.

La partida continúa así hasta la última baza, cuando los jugadores juegan su última carta.

Importante: los jugadores no pueden hablar o comunicarse información alguna sobre las cartas que se juegan durante la baza.

Cartas Especiales

Hay tres cartas de Laberinticos que tienen reglas especiales, que hacen una excepción a la secuencia de juego. Estas cartas especiales son:

La carta del Mendigo Ciego

El Mendigo Ciego es un embaucador: rompe todas las reglas. Si tienes al Mendigo Ciego en tu mano y es tu turno para jugar una carta en una baza, puedes jugar al Mendigo en su lugar. Cuando se juega, el Mendigo Ciego no entra en la baza, sino que es inmediatamente colocado en las cartas “ganadas” de su equipo. ¡Esto significa que nunca podrá ser capturado por el equipo contrario! La baza se reduce a solo tres cartas, y si eres el jugador que lidera la baza, entonces la carta principal es la jugada por el oponente a tu izquierda.

Las cartas de Justo e Injusto

Suelen contar como un Laberintico de valor 0: el más débil de su tipo, pero aún lo bastante poderoso para derrotar a cualquier palo menor en una baza que no contenga otro Laberintico. Sin embargo, si juegas una de estas cartas, y tu compañero de equipo juega la otra en la misma baza, tu compañero ganará la baza, independientemente de qué otras cartas están presentes, ¡nadie puede vencer la unión perfecta de lo justo y lo injusto!

Si, por otro lado, un oponente juega una de estas cartas en la misma baza, las dos cartas se anulan entre sí.

Ambas cartas se descartan inmediatamente y se colocan en la parte superior de las cuatro cartas que no forman parte de la ronda actual. La baza se reduce a solo dos cartas y se gana siguiendo las reglas normales: el palo principal es la carta restante que se jugó primero durante esta baza.

Contar los Puntos y Ganar la Mano

Después de que termine la última baza, cada equipo cuenta los puntos acumulados en sus cartas “ganadas”. Cada carta tiene un valor:

- El Laberinto (21), El Gusano (1) y El Mendigo Ciego (0), valen 5 puntos cada uno.
- Los Ases valen 5 puntos cada uno.
- Los Reyes valen 5 puntos cada uno.
- Las Reinas valen 4 puntos cada una.
- Los Caballeros valen 3 puntos cada uno.
- Las Jotas valen 2 puntos cada una.
- Todas las demás cartas valen 1 punto cada una.
- **Especial:** Si se tiene tanto Justo como Injusto en en la zona de cartas “ganadas” de un equipo, estas cartas no valen 1 punto, ¡sino 5 Puntos cada una en su lugar!

El equipo que más puntos ha acumulado durante la ronda gana la mano. Si ambos equipos obtienen igual número de puntos, la mano es un empate.

Victoria

Después de cuatro manos, cuando cada jugador ha sido mano/ repartidor una vez, el equipo que ha ganado más manos gana la partida. Si los equipos han ganado igual número de manos, se juega una mano extra (por lo que el primer repartidor llega a serlo dos veces). El equipo ganador de esta mano extra gana la partida. Si esta mano extra resulta ser un empate la partida termina en un empate, a menos que todos los jugadores estén de acuerdo en jugar otra mano, y así sucesivamente, hasta que haya un ganador.

Los jugadores, por supuesto, pueden ponerse de acuerdo al comienzo de la partida para un número de manos más corto o más largo (recomendamos ir en múltiplos de cuatro). Alternativamente, pueden establecer un tiempo después del cual otra mano no puede comenzar, y el equipo ganador se determina en función del número de manos ganadas.

Regla opcional avanzada: Seguir el Palo

Los jugadores que estén familiarizados con otros juegos clásicos de bazas similares habrán notado que en las reglas básicas de juego de cartas del laberinto no hay “seguimiento obligatorio” del palo jugado inicialmente. Esto simplifica el juego base, (aunque no lo hace menos desafiante) y elimina la necesidad de recordar las cartas jugadas por cada jugador.

Sin embargo, si los jugadores lo prefieren, tal vez porque son más expertos con este tipo de juegos de bazas, el juego de cartas de Laberinto se puede jugar con la regla “Seguir el Palo” (a continuación), que cambia la estrategia del juego en conjunto y aumenta considerablemente su complejidad.

Seguir el Palo

Al jugar una carta en una baza, el jugador debe jugar una carta del mismo palo que salió (es decir, la jugada por el primer jugador). Si la carta jugada fue un Laberíntico, entonces se debe jugar un Laberíntico de la mano. Si el jugador no tuviera ninguna carta del palo principal de la baza, entonces debes jugar un Laberíntico. Si tampoco tuviera en su mano un Laberíntico, entonces podría jugar cualquier otra carta de su mano.

Siempre que juegues un Laberíntico, (en cualquiera de los casos anteriores), debes jugar uno de valor superior al último Laberíntico jugado en la baza. Si no pudieras entonces debes jugar un Laberíntico de valor inferior, si lo tienes.

Si tu compañero de equipo ha jugado una carta de Justo / Injusto en esta baza y tienes la otra, debes jugarla.

Siempre puedes elegir jugar el Mendigo en lugar de obedecer cualquiera de las obligaciones anteriores, ya que ignora las obligaciones y reglas del juego.

Grupo de jugadores más grande/pequeño

Dentro del Laberinto: El Juego de Cartas se juega mejor con cuatro jugadores, pero se puede jugar bien con un número de jugadores mayor, siempre que sean pares. No recomendamos jugar con número de jugadores impar o partidas de dos jugadores. Aun así, puedes visitar nuestra web: www.genxgames.es para ver recomendaciones para partidas de 2,3 y 5 jugadores.