

# Bartok

3-8 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

Sé el primero en descartar todas tus cartas. El ganador inventa una nueva regla.

## PREPARACIÓN

- 3-8 jugadores con una baraja estándar de 52 cartas.
- Reparte 7 cartas a cada uno. Voltea una carta para iniciar la pila de descarte.

## PUNTUACIÓN

- El primero en vaciar su mano gana la ronda.
- El ganador crea una nueva regla para todas las rondas futuras.

Consejo: Inventa reglas que puedas recordar fácilmente — te dan una ventaja a medida que se acumulan.

## EN TU TURNO

- Juega una carta que coincida con el descarte por rango o palo.
- Roba una carta si no puedes jugar.
- Sigue todas las reglas inventadas acumuladas o roba cartas de penalización.

Bartok (también deletreado Bartog) es un juego de descarte similar a Ochos Locos, con un giro revolucionario: el ganador de cada ronda consigue inventar una nueva regla que se aplica en el resto del juego. Conforme avanzan las rondas, las capas acumuladas de reglas creadas por jugadores hacen que el juego sea cada vez más caótico, hilarante y desafiante. Es un juego de fiesta favorito que prueba memoria, adaptabilidad y creatividad.

## Objetivo

Sé el primer jugador en descartar todas tus cartas. El ganador de cada ronda inventa una nueva regla para rondas posteriores.

## Preparación

1. **Jugadores:** 3 a 8 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas (dos barajas para 6+ jugadores).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 5 a 7 cartas (típicamente 7). El resto forma una pila de robo con la carta superior volteada para iniciar la pila de descarte.

## Jugabilidad

1. **Reglas base:** En tu turno, juega una carta que coincida con la parte superior de la pila de descarte por rango o palo. Si no puedes jugar, roba una carta de la pila de robo.
2. **Descartando:** Continúa jugando hasta que un jugador no tenga cartas restantes. Ese jugador gana la ronda.
3. **Invencción de reglas:** El ganador de cada ronda anuncia una nueva regla que se aplicará en todas las rondas futuras. La nueva regla debe ser claramente establecida y consistentemente aplicable.
4. **Penalizaciones:** Romper cualquier regla (incluyendo las inventadas) resulta en una penalización: robar una o más cartas de la pila de robo. Las penalizaciones son aplicadas por el grupo.
5. **Variante de reglas secretas:** En algunas versiones, el ganador no anuncia la nueva regla. Los otros jugadores deben descubrirla observando las penalizaciones.

## Puntuación

1. **Victoria de ronda:** El primer jugador en vaciar su mano gana la ronda y gana el derecho de crear una nueva regla.
2. **Fin del juego:** El juego continúa por un número establecido de rondas, o hasta que las reglas se vuelvan demasiadas y caóticas para continuar, en cuyo caso el jugador que ha ganado más rondas es el ganador general.

## Ejemplos de Reglas que los Jugadores Podrían

### Inventar

---

- **Regla de golpe:** Debes golpear la mesa antes de jugar una carta de figura, o roba una carta de penalización.
- **Regla de silencio:** No puedes hablar mientras una carta roja está en la parte superior de la pila de descarte.
- **Regla de nombre:** Cuando juegues un 7, debes decir el nombre de otro jugador. Ese jugador roba una carta.
- **Regla de dirección:** Jugar una J invierte la dirección del juego.
- **Regla de gracias:** Debes decir gracias después de robar una carta, o roba otra.

### Variaciones

---

- **Mao:** Un juego estrechamente relacionado donde las reglas nunca se explican a los jugadores nuevos, quienes deben aprender por prueba y error y penalizaciones.
- **Bartok secreto:** Las nuevas reglas no se anuncian; los jugadores deben deducirlas de las penalizaciones dadas por el creador de la regla.
- **Bartok cooperativo:** Los jugadores colectivamente acuerdan nuevas reglas en lugar de que el ganador decida solo.

## Consejos y Estrategias

---

- Crea reglas que sean memorables y divertidas, no reglas diseñadas puramente para penalizar a otros.
- Mantén un seguimiento de todas las reglas acumuladas mentalmente; olvidar una regla antigua es una forma común de robar penalizaciones.
- Cuando inventes una regla, considera cómo interactúa con las reglas existentes para evitar contradicciones.

### Consejos y estrategia

---

Inventa reglas que sean divertidas y memorables en lugar de punitivas. Rastrea cuidadosamente todas las reglas acumuladas. Juega cartas que mantengan tus opciones abiertas para turnos futuros. Observa a otros jugadores rompiendo las reglas que recuerdas.

La meta-estrategia en Bartok es crear reglas que personalmente encuentres fácil recordar y seguir, dándote una ventaja sobre oponentes que luchan con el conjunto de reglas creciente.