

Carioca

2-4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Completa el contrato de cada ronda y minimiza los puntos de penalización.

PREPARACIÓN

- 2-4 jugadores cada uno jugando individualmente.
- Usa dos barajas más comodines.
- Reparte 12 cartas cada una, voltea una carta para iniciar la pila de descarte.

PUNTUACIÓN

- Las cartas sobrantes cuentan como puntos de penalización.
- Los puntos de penalización totales más bajos después de todas las rondas ganan.

Consejo: Completa tu contrato lo más rápido posible para comenzar a descartar cartas.

EN TU TURNO

- Saca del robo o toma el descarte superior.
- Coloca tus fusiones de contrato cuando estén completas.
- Descarta una carta para terminar tu turno.

Carioca es un popular juego rummy latinoamericano con contratos progresivos que cambian cada ronda. Los jugadores deben completar requisitos de fusión específicos antes de poder colocar cartas, haciendo que cada ronda sea un desafío único.

Objetivo

Completa el contrato requerido para cada ronda formando la combinación especificada de conjuntos y secuencias. El jugador con los puntos de penalización totales más bajos después de todas las rondas gana.

Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 4 jugadores, cada uno jugando individualmente.
2. **Baraja:** Dos barajas estándar de 52 cartas más comodines (108 cartas totales). Los comodines y doses sirven como cartas comodín.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 12 cartas. Las cartas restantes forman la pila de robo con una carta volteada para iniciar la pila de descarte.

Juego

1. **Paso 1:** Saca una carta de la pila de robo o toma la carta superior de la pila de descarte.
2. **Paso 2:** Una vez que tengas las fusiones de contrato requeridas en mano, colócalas en la mesa de una vez.
3. **Paso 3:** Después de colocar tu contrato, puedes añadir cartas a cualquier fusión en la mesa (tuyas u oponentes').
4. **Paso 4:** Descarta una carta para terminar tu turno. La ronda termina cuando un jugador vacía su mano.

Puntuación

- Las cartas restantes en la mano al final de una ronda cuentan como puntos de penalización. Las cartas numéricas son su valor nominal, las cartas faciales son 10, los Ases son 15, y los comodines son 50.
- El jugador con menos puntos de penalización totales después de todas las rondas es el ganador.

Variaciones

- **Carioca Chilena:** Cuenta con 7 rondas con contratos específicos que van desde dos tríos hasta una secuencia completa de 12 cartas.
- **Carioca Rápida:** Reduce el número de rondas a 4, usando solo los contratos más desafiantes para un juego más rápido.

Consejos y Estrategias

- Enfócate en completar tu contrato rápidamente, incluso si significa usar cartas comodín, para comenzar a deshacerte de cartas extra.
- Conserva cartas que se ajusten a contratos de rondas posteriores mientras trabajas en el actual.
- Observa cuidadosamente los descartes de los oponentes para evitar darles las cartas que necesitan.

Consejos y estrategia

Completar contratos temprano te permite descartar cartas para reducir penalizaciones. Siempre planifica una ronda adelantada conservando cartas versátiles que funcionen en futuros contratos.

Las cartas comodín son preciosas para completar contratos difíciles, pero llevan altos puntos de penalización si terminas con ellas. Úsalas temprano y estratégicamente.