

Chase the Ace

3-10 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Evita tener la carta más baja al final de cada ronda para mantener tus 3 vidas.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja estándar de 52 cartas (Ases bajos, Reyes altos).
- Cada jugador comienza con 3 vidas (fichas o chips).
- Reparte 1 carta boca abajo a cada jugador.

PUNTUACIÓN

- Todas las cartas se revelan; la carta más baja pierde una vida.
- Pierde las 3 vidas y eres eliminado.
- El último jugador con vidas restantes gana.

Consejo: Las cartas 8 o superiores son usualmente seguras de mantener; el riesgo de intercambiar por algo peor es alto.

EN TU TURNO

- Mira tu carta y decide guardarla o intercambiarla con el siguiente jugador.
- Un Rey bloquea el intercambio; el tenedor lo revela y el intercambio se niega.
- El crupier puede intercambiar su carta por una aleatoria de la baraja.

Chase the Ace es un juego de cartas simple de supervivencia donde cada jugador intenta evitar tener la carta más baja al final de cada ronda. Los jugadores pueden intercambiar su carta con el siguiente jugador, creando una cadena de intercambios que construye tensión mientras circula la mesa.

Objetivo

Evita tener la carta más baja al final de cada ronda. Los jugadores que sobrevivan todas las rondas ganan, mientras que aquellos atrapados con la carta más baja pierden una vida.

Configuración

1. **Jugadores:** 3 a 10 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas. Los Ases son bajos, los Reyes son altos.
3. **Vidas:** Cada jugador comienza con 3 vidas (fichas, monedas o chips).
4. **Reparto:** Cada jugador recibe 1 carta, repartida boca abajo.

Juego

1. **Decisión:** Comenzando a la izquierda del crupier, cada jugador mira su carta y decide guardarla o intercambiarla con el jugador a su izquierda.
2. **Intercambios:** Si eliges intercambiar, el siguiente jugador debe cambiar cartas contigo a menos que tenga un Rey, en cuyo caso lo revela y el intercambio se bloquea.
3. **Cadena:** El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador mantiene su carta o fuerza un intercambio con el siguiente jugador.
4. **Turno del crupier:** El crupier puede mantener su carta o intercambiarla por una carta aleatoria de la baraja.
5. **Revelar:** Todos los jugadores revelan sus cartas. El jugador(es) con la carta más baja pierde una vida.

Eliminación

Los jugadores que pierden las 3 vidas son eliminados. El último jugador con vidas restantes gana.

Consejos y estrategias

- Los Reyes son las cartas más seguras — bloquean intercambios y son el rango más alto.
- Las cartas de rango medio (7-10) a menudo valen la pena mantener en lugar de arriesgar un intercambio por algo peor.
- Observa qué cartas se revelan cada ronda para medir qué podría estar circulando.

Consejos y estrategia

Si tienes 8 o superior, usualmente es seguro guardarlo. El riesgo de intercambiar y obtener algo peor a menudo supera la mejora potencial.

La decisión de intercambio es un cálculo de riesgo simple: ¿qué tan probable es que tu carta actual sea la más baja? Con experiencia, desarrollas intuición para cuándo quedarse y cuándo intercambiar.