

Engaño

3-10 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

Sé el primero en deshacerte de todas tus cartas jugándolas boca abajo, haciendo bluf cuando sea necesario.

PREPARACIÓN

- Reparte todo el mazo lo más equitativamente posible.
- Algunos jugadores pueden tener una carta extra.

PUNTUACIÓN

- Si el desafiador tiene razón, el mentiroso toma la pila.
- Si el desafiador se equivoca, el desafiador toma la pila.
- El primer jugador en vaciar su mano gana.

Consejo: Mezcla verdad y mentiras de manera impredecible para que los oponentes no puedan leer tu patrón.

EN TU TURNO

- Coloca una o más cartas boca abajo y anuncia su valor.
- Los valores siguen una secuencia: Ases, 2s, 3s, y así sucesivamente.
- Puedes hacer bluf sobre lo que jugaste.
- Cualquier jugador puede gritar '¡Engaño!' para desafiar; las cartas se revelan.

Engaño es un juego de bluf donde los jugadores se turnan colocando cartas boca abajo y declarando su valor. El giro es que los jugadores pueden mentir sobre lo que están jugando. Otros jugadores pueden desafiar el reclamo, y quien sea atrapado — el mentiroso o el acusador falso — debe recoger toda la pila.

Objetivo

Sé el primer jugador en deshacerte de todas tus cartas jugándolas en la pila central, usando bluf cuando sea necesario para continuar eliminando cartas.

Preparación

1. **Jugadores:** 3 a 10 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas. Usa dos mazos para 6+ jugadores.
3. **Reparto:** Reparte todo el mazo lo más equitativamente posible. Algunos jugadores pueden tener una carta extra.

Juego

1. **Jugar Cartas:** En tu turno, coloca una o más cartas boca abajo en la pila central y anuncia su valor. El valor requerido sigue una secuencia (Ases, luego 2s, luego 3s, etc.).
2. **Bluf:** Puedes colocar cualquier carta independientemente de lo que anuncies. Si te falta el valor requerido, debes hacer bluf.
3. **Desafiar:** Después de que un jugador haga su reclamo, cualquier otro jugador puede decir '¡Engaño!' (o '¡Lo dudo!'). Las cartas jugadas se revelan.
4. **Si el Desafiador tiene razón:** El mentiroso recoge toda la pila central.
5. **Si el Desafiador se equivoca:** El desafiador recoge toda la pila central.
6. **Sin Desafío:** Si nadie desafía, el juego continúa con el siguiente jugador con el siguiente valor en la secuencia.

Ganador

El primer jugador en vaciar exitosamente su mano gana. Ten en cuenta que tu jugada final aún puede ser desafiada, así que es posible que necesites hacer bluf para llegar a la victoria.

Consejos y Estrategias

- Mezcla verdad y mentiras de manera impredecible para mantener a los oponentes adivinando.
- Desafía a jugadores que colocan muchas cartas a la vez — cuantas más cartas se jueguen, mayor es la posibilidad de un bluf.
- Mantén un conteo mental de qué valores ya han sido jugados legítimamente.

Consejos y estrategia

Construye una reputación de honestidad temprano, luego usa esa confianza para aterrizar un bluf crítico después. Mantén un registro de qué valores se han agotado para detectar reclamos imposibles.

La frecuencia óptima de bluf depende de tus oponentes. Contra jugadores cautelosos, haz bluf frecuentemente. Contra desafiantes agresivos, juega honestamente más y déjalos quemarse.