

Comercio

3-10 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Evita tener la mano con peor rango intercambiando cartas con la viuda.

PREPARACIÓN

- Cada jugador comienza con 3 fichas (vidas).
- Reparte 3 cartas a cada jugador y 3 cartas boca arriba como la viuda.

PUNTUACIÓN

- Rangos de manos: Trío > Secuencia > Color > Pareja > Punto (valor total).
- Pierde una ficha por tener la peor mano en cada ronda.
- El último jugador con fichas restantes gana.

Consejo: Prioriza formar un trío (tres del mismo número) ya que supera todas las demás combinaciones.

EN TU TURNO

- Comenzando a la izquierda del repartidor, intercambia hasta 3 cartas con la viuda o pasa.
- Las rondas de intercambio continúan de manera circular, una ronda por jugador activo.
- Después de todas las rondas, los jugadores revelan sus manos.
- El jugador con la mano peor pierde una ficha.

Comercio es un juego de cartas clásico francés que data del siglo XVIII (registrado ya en 1769). Su mecánica ha influenciado muchos juegos modernos como Treinta y Uno y Detén el Autobús. En Comercio, los jugadores apuntan a ganar rondas y acumular fichas, siendo el jugador que recopile la mayoría de fichas declarado como vencedor.

Preparación

1. **Distribución de Fichas:** Cada jugador comienza con tres fichas colocadas frente a ellos, representando su participación en el juego.
2. **Disposición de Asientos:** Los jugadores determinan la disposición de asientos y el primer repartidor sacando cartas. El jugador que saca la carta más alta se convierte en el repartidor de la primera ronda, ganando la ventaja de elegir su asiento primero.
3. **Reparto:** El repartidor baraja el mazo completamente y permite que el jugador a su derecha corte el mazo. Luego, a cada jugador se le reparten tres cartas, una a la vez, de manera circular. Además, tres cartas se revelan boca arriba en el centro de la mesa, formando la viuda.

Jugabilidad

1. **Evaluación de Mano:** Los jugadores examinan sus manos, estrategizando para crear la combinación de cartas más alta posible.
2. **Intercambio de Cartas:** Comenzando con el jugador a la izquierda del repartidor, cada jugador tiene la opción de intercambiar hasta tres de sus cartas con las cartas de la viuda o elegir pasar. Este proceso continúa en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa.
3. **Finalización de Ronda:** El número de rondas de intercambio es igual al número de jugadores activos. Al final de cada ronda, el repartidor añade otra carta a la viuda para proporcionar opciones adicionales para los jugadores en rondas posteriores.
4. **Revelar Manos:** Una vez que se completan las rondas de intercambio designadas, los jugadores revelan sus manos. El jugador con la mano con peor rango pierde una ficha (vida). Las fichas representan vidas — perder todas las fichas significa eliminación del juego.

Combinaciones de Manos

- **Trío:** Un conjunto de tres cartas del mismo número, con números más altos produciendo manos más fuertes.
- **Secuencia:** Tres cartas del mismo palo en orden numérico, con secuencias de mayor rango superando a las más bajas.
- **Color:** Tres cartas del mismo palo, con el palo de mayor rango ganando en caso de empates.
- **Pareja:** Dos cartas del mismo número, con la pareja más alta prevaleciendo.
- **Punto:** El valor total de tres cartas aleatorias, con un total más alto resultando en una mano más fuerte.

Fin del Juego

El juego concluye cuando solo queda un jugador con fichas — ese jugador es el ganador. El juego continúa hasta que todos los demás jugadores hayan sido eliminados al perder todas sus fichas (vidas).

Variaciones

- **Embestida:** Embestida, o Embestida de Comercio, es una variación popular donde los jugadores pueden 'embestir' una cuarta carta del mismo número si ya tienen tres cartas coincidentes. Por ejemplo, si un jugador tiene tres Nueves y el cuarto Nueve se revela en el grupo, puede gritar 'Embestida' y tomarlo, formando una mano más alta de cuatro. Cada embestida desencadena la revelación de una nueva carta del mazo, añadiendo emoción e imprevisibilidad al juego.
- **Comercio e Intercambio:** En esta variante, los jugadores intercambian cartas sin el uso de una viuda. Comenzando con el jugador más anciano, cada jugador puede elegir 'comerciar' o 'intercambiar' una carta. Cuando un jugador comercia, intercambia una carta con el repartidor, pagando una ficha por el privilegio. Si optan por intercambiar, intercambian una carta con su vecino de la derecha sin pago. El juego continúa hasta que un jugador golpea, y en caso de empates, se da prioridad al repartidor o al jugador siguiente en orden después del repartidor.
- **Treintauno:** Treintauno se juega con un mazo de 40 cartas, y el objetivo es tener una mano que totalice 31 puntos o lo más cercano por debajo. Tres del mismo número tienen un rango especial entre 30 y 31 puntos. Esta variación introduce un sistema único de rango de manos y altera la composición del mazo, proporcionando a los jugadores nuevos desafíos estratégicos.
- **Comercio Extendido:** Comercio Extendido extiende el juego hasta que todos los jugadores estén satisfechos con sus manos. Los jugadores continúan intercambiando hasta que estén contentos con sus cartas, eliminando la estructura basada en rondas del juego tradicional. Aunque esta variación ofrece más flexibilidad, puede prolongar significativamente el juego. Además, las combinaciones de 'pareja' y 'punto' no se reconocen en esta variante, simplificando el proceso de rango de manos.

Estrategia y Consejos

- Presta atención a las cartas en la viuda para evaluar intercambios potenciales.
- Prioriza formar combinaciones fuertes temprano en el juego.
- Realiza un seguimiento de los intercambios de los oponentes y los movimientos de mano para anticipar sus estrategias.

Consejos y estrategia

Enfócate en formar combinaciones fuertes como tríos o secuencias, pero mantén un ojo en la viuda para mejoras potenciales. Gestiona tus fichas sabiamente y adapta tu estrategia basándote en las cartas que recibas.

La estrategia efectiva en Comercio implica equilibrar el riesgo y la recompensa al intercambiar cartas, anticipar los movimientos de los oponentes y adaptarse a la dinámica cambiante del juego.