

Dou Dizhu

3 jugadores

54 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Corta

Terrateniente: vacía tu mano primero. Campesinos: cualquiera vacía antes del Terrateniente.

PREPARACIÓN

- 3 jugadores, baraja de 54 cartas (52 cartas + 2 comodines).
- Reparte 17 cartas a cada uno. Aparta 3 para el Terrateniente.
- Puja por el rol de Terrateniente; el ganador toma las 3 cartas extra.

PUNTUACIÓN

- La apuesta base iguala la puja del Terrateniente. Las bombas duplican la apuesta.
- El Terrateniente gana: cada Campesino paga. El Campesino gana: el Terrateniente paga a ambos.

Consejo: Cuenta los 2s y comodines. Quienquiera que controle estos controla el juego.

EN TU TURNO

- Juega una combinación de cartas válida (individual, pareja, cadena, bomba, etc.).
- El siguiente jugador debe vencerla con el mismo tipo en rango más alto, o pasar.
- Dos pases consecutivos retorna el liderazgo al último jugador que jugó.

Dou Dizhu (que significa 'Lucha contra el Terrateniente') es el juego de cartas más popular en China, jugado por cientos de millones de personas tanto en persona como en línea. Es un juego de escalada de tres jugadores donde dos Campesinos se alían contra un Terrateniente, quien tiene la ventaja de cartas extra. El juego combina gestión de mano, juego de asociación y estrategias rápidas de combinación de cartas.

Objetivo

El Terrateniente trata de jugar todas sus cartas primero. Los dos Campesinos ganan si cualquiera de ellos vacía su mano antes de que el Terrateniente lo haga.

Preparación

1. **Jugadores:** Exactamente 3 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas más 2 comodines (54 cartas totales).
3. **Reparto:** Reparte 17 cartas a cada jugador. Las 3 cartas restantes se apartan boca abajo.
4. **Puja:** Los jugadores pujan el rol de Terrateniente (0, 1, 2 o 3 puntos). El apostador más alto se convierte en el Terrateniente y recoge las 3 cartas extra, dándole 20 cartas totales.

Jugabilidad

1. **Clasificación de cartas:** Comodín de Color (más alto), Comodín Negro, 2, A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (más bajo).
2. **Conduciendo:** El Terrateniente juega primero. Puede jugar cualquier combinación válida.
3. **Siguiendo:** El siguiente jugador debe jugar el mismo tipo de combinación con un rango más alto, o pasar.
4. **Combinaciones válidas:** Carta individual, pareja, trío, trío con una kicker (individual o pareja), cadena (5+ cartas individuales consecutivas), cadena de parejas (3+ parejas consecutivas), avión (2+ tríos consecutivos, con o sin kickers) y bomba (cuatro del mismo rango o ambos comodines).
5. **Bombas:** Una bomba (cuatro del mismo rango) o cohete (ambos comodines) puede vencer cualquier combinación no-bomba. Una bomba más alta vence una bomba más baja. El cohete vence todas las bombas.
6. **Ganando la ronda:** Cuando dos jugadores consecutivos pasan, el último jugador que jugó encabeza una nueva combinación.

Puntuación

1. La apuesta base está determinada por la puja del Terrateniente (1, 2 o 3).
2. Cada bomba o cohete jugado durante la ronda duplica la apuesta.
3. Si el Terrateniente gana, cada Campesino paga al Terrateniente la apuesta final. Si un Campesino gana, el Terrateniente paga a cada Campesino.
4. Bonificación de primavera: Si el Terrateniente juega todas las cartas sin que ningún Campesino juegue una sola carta, la apuesta se duplica. La primavera inversa funciona igual si el Terrateniente nunca consigue jugar después de la apertura.

Variaciones

- **Dou Dizhu de Cuatro Jugadores:** Un jugador se sienta fuera cada ronda o dos jugadores forman el equipo de Terrateniente.
- **Dou Dizhu Feliz:** Bonificaciones adicionales para combinaciones de cartas especiales en la mano inicial.
- **Dou Dizhu Laizi:** Cartas designadas comodín (laizi) que pueden sustituir cualquier carta en combinaciones.

Consejos y Estrategias

- Como el Terrateniente, encabeza con tus cadenas y combos más fuertes para tomar el control temprano.
- Como Campesino, coordina con tu asociado. Guarda bombas para detener al Terrateniente en momentos críticos.
- Cuenta cartas cuidadosamente, especialmente los 2s y comodines, ya que determinan quién controla el endgame.

Consejos y estrategia

Como el Terrateniente, encabeza agresivamente con cadenas y tríos para mantener el tempo. Como Campesinos, coopera guardando tus cartas de poder para interrumpir los pases del Terrateniente. Siempre rastrea los 2s y comodines restantes.

La clave para Dou Dizhu es el control de tempo. El Terrateniente debe descartar cartas en combos eficientes antes de que los Campesinos puedan coordinar. Los Campesinos deben comunicarse a través de sus juegos, sacrificando cartas individuales para ayudar a su asociado a ganar el liderazgo.