

Huida

2-8 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Deshazte de todas tus cartas para evitar ser el último jugador.

PREPARACIÓN

- Reparte la baraja completa a todos los jugadores.
- El jugador con el As de Picas comienza.
- No hay cartas apartadas.

PUNTUACIÓN

- El último jugador con cartas pierde.
- El perdedor recibe un punto de penalización por ronda.

Consejo: Lidera palos fuertes y vacíate de palos débiles para evitar recoger trucos.

EN TU TURNO

- Sigue el palo si es posible.
- Recoge todas las cartas del truco si no puedes seguir el palo.
- El ganador del truco lidera el siguiente.

Huida es un popular juego de descartes del sur de Asia donde los jugadores intentan deshacerse de todas sus cartas. El último jugador que sostiene cartas es el perdedor, y todos los demás escapan.

Objetivo

Deshazte de todas tus cartas antes que otros jugadores. El último jugador que se queda sosteniendo cartas pierde la ronda.

Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 8 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte la baraja completa de la manera más equitativa posible entre todos los jugadores. El jugador con el As de Picas comienza.

Juego

1. **Paso 1:** El jugador con el As de Picas lo lidera al primer truco.
2. **Paso 2:** Cada jugador debe seguir el palo si es posible. Si un jugador no puede seguir el palo, debe recoger todas las cartas jugadas al truco hasta ahora.
3. **Paso 3:** La carta más alta del palo dirigido gana el truco (el As es alto). El ganador del truco lidera el siguiente truco con cualquier carta.
4. **Paso 4:** El juego continúa hasta que todos excepto un jugador hayan descartado sus cartas. Ese jugador restante es el perdedor.

Puntuación

- El último jugador que sostiene cartas pierde la ronda.
- En juego multironda, el perdedor recibe un punto de penalización cada ronda. El jugador con la menor cantidad de puntos de penalización después de un número establecido de rondas gana.

Variaciones

- **Maldice al Próximo Huida:** El perdedor debe repartir la siguiente ronda y apuesta una ficha extra.
- **Huida Sin Recoger:** En lugar de recoger el truco completo, un jugador que no puede seguir el palo simplemente pasa, y el truco continúa.

Consejos y Estrategias

- Lidera palos donde sostienes cartas altas para que puedas ganar el truco y controlar el juego.
- Intenta vaciarte de un palo temprano para que puedas desechar cartas en los trucos de otros.
- Evita quedarte atrapado con muchas cartas en un palo sin cartas altas para ganar trucos.

Consejos y estrategia

Lidera con cartas altas en tus palos fuertes para ganar trucos y descartar cartas. Intenta vaciarte de palos débiles temprano para evitar recoger trucos.

La gestión de cartas es crucial en Huida. Ganar trucos no siempre es bueno ya que te da el liderazgo, pero perder la capacidad de seguir el palo puede ser catastrófico.