

Corazones

3-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

Tener la puntuación más baja evitando corazones y la Reina de picas.

PREPARACIÓN

- Reparte las 52 cartas equitativamente a 4 jugadores (13 cada uno).
- Pasa 3 cartas a otro jugador (la dirección alterna cada mano).

PUNTUACIÓN

- Cada Corazón vale 1 punto de penalización.
- La Reina de picas vale 13 puntos de penalización.
- Disparar la luna (tomar todas las cartas de penalización) da 26 puntos a todos los demás.
- El juego termina cuando alguien alcanza 100; la puntuación más baja gana.

Consejo: Pasa corazones altos y la Reina de picas al principio para reducir el riesgo.

EN TU TURNO

- El jugador con el 2 de tréboles lleva el primer truco.
- Sigue el palo si es posible; de lo contrario juega cualquier carta.
- Los corazones no pueden ser llevados hasta que hayan sido 'rotos'.

Corazones es un juego clásico de toma de trucos comúnmente jugado por cuatro jugadores. El objetivo es evitar capturar ciertas cartas que llevan puntos de penalización.

Objetivo

El objetivo en Corazones es tener la puntuación más baja al final del juego. Se incurren puntos de penalización por capturar cartas específicas durante trucos, y los jugadores buscan evitar estas cartas.

Preparación

1. **Jugadores:** Corazones se juega con cuatro jugadores.
2. **Mazo:** Se usa un mazo estándar de 52 cartas.
3. **Pasar cartas:** En la primera mano, cada jugador pasa tres cartas al jugador a su izquierda. En manos subsiguientes, el paso se alterna entre izquierda, derecha, a través, y sin pasar.

Reparición

El repartidor baraja el mazo y reparte el mazo completo, una carta a la vez, a los jugadores.

Jugabilidad

1. **Llevar trucos:** El jugador con el 2 de tréboles lleva el primer truco. Los jugadores deben seguir el palo si es posible; de lo contrario, pueden jugar cualquier carta (excepto en el primer truco, donde corazones y la Reina de picas no pueden ser jugados).
2. **Rompiendo corazones:** Un jugador no puede llevar con un corazón hasta que los corazones hayan sido "rotos" — es decir, hasta que un corazón haya sido descartado en un truco anterior.
3. **Evitando cartas de penalización:** Corazones y la Reina de picas llevan puntos de penalización. Los jugadores intentan evitar capturar estas cartas en trucos.

Puntuación

- **Corazones:** Cada carta de Corazón capturada durante un truco añade 1 punto de penalización.
- **Reina de picas:** La Reina de picas añade 13 puntos de penalización si es capturada.
- **Otras cartas:** Las cartas que no sean Corazones y la Reina de picas no tienen valor de puntos.

Disparando la luna

Si un jugador captura todos los corazones y la Reina de picas en una sola mano, dispara la luna. Cada uno de los otros jugadores recibe 26 puntos de penalización.

Ganar el juego

El juego típicamente se juega hasta un total de puntos predeterminado, como 100 puntos. El jugador con la puntuación más baja gana.

Consejos para principiantes

- Ten cuidado de capturar corazones y la Reina de picas.
- Pasa cartas estratégicamente para debilitar a los oponentes o mejorar tu mano.
- Presta atención a las cartas jugadas por los oponentes para medir las cartas de penalización potenciales.

Variaciones

Explora variaciones como "Corazones de todos contra todos" o "Corazones de manchas" para dinámicas diferentes.

Consejos y estrategia

Gestiona tu mano cuidadosamente para evitar tomar cartas de penalización. A veces es estratégico 'disparar la luna' e intentar recopilar todas las cartas de penalización.

Equilibrar agresión y cautela es clave en Corazones. Sé consciente de las cartas jugadas por los oponentes y adapta tu estrategia en consecuencia.