

James Bond

2-3 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Completa todas tus pilas como juegos de cuatro de un tipo antes que tu oponente.

PREPARACIÓN

- 2-3 jugadores con un mazo estándar de 52 cartas.
- Reparte 4 pilas boca abajo de 4 cartas a cada jugador. Coloca 4 cartas boca arriba en el centro.

PUNTUACIÓN

- Sin puntos. El primer jugador en completar todas las pilas gana.

Consejo: Enfócate en una pila a la vez y memoriza lo que cada pila necesita.

EN TU TURNO

- ¡Sin turnos! Ambos jugadores juegan simultáneamente.
- Intercambia una carta a la vez entre tus pilas y cartas centrales.
- Cuando una pila tenga cuatro de un tipo, voltéala boca arriba.
- Grita '¡James Bond!' cuando todas las pilas estén completas.

James Bond es un juego de cartas acelerado donde los jugadores compiten por completar juegos de cuatro de un tipo en todas sus pilas. Las cartas se intercambian una a la vez entre tus pilas y un pozo central. El primer jugador en convertir todas sus pilas en cuatro de un tipo grita '¡James Bond!' y gana.

Objetivo

Ser el primer jugador en hacer que cada una de tus pilas de cartas sea un juego de cuatro de un tipo intercambiando cartas con las cartas boca arriba centrales.

Preparación

1. **Jugadores:** 2 a 3 jugadores (mejor con 2).
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte 4 cartas boca abajo a cada jugador en pilas de 4. Cada jugador recibe 4 pilas (16 cartas totales para 2 jugadores, o ajustado para 3). Coloca las 4 cartas restantes boca arriba en el centro de la mesa.

Juego

1. **Juego simultáneo:** No hay turnos. Ambos jugadores juegan al mismo tiempo lo más rápido que pueden.
2. **Mira las pilas:** Los jugadores pueden mirar sus propias pilas pero deben mantenerlas boca abajo en la mesa. Solo mira una pila a la vez.
3. **Intercambia:** Toma una carta de cualquiera de las 4 cartas boca arriba del centro e intercámbiala con una carta de cualquiera de tus pilas. Solo puedes intercambiar una carta a la vez.
4. **Cuatro de un tipo:** Cuando una pila contiene cuatro cartas del mismo rango, voltéala boca arriba para bloquearla.
5. **Llamada ganadora:** Cuando todas tus pilas son cuatro de un tipo, grita '¡James Bond!' para ganar.

Ganador

- **Primero en terminar:** El primer jugador en completar todas las pilas como cuatro de un tipo y llamar '¡James Bond!' gana.
- **Verificación:** Si un jugador llama '¡James Bond!' pero una pila es incorrecta, pierde inmediatamente.

Variaciones

- **Basado en turnos:** Para una versión más tranquila, los jugadores se turnan haciendo un intercambio cada uno.
- **Tres jugadores:** Reparte menos pilas por jugador y añade más cartas centrales para acomodar al jugador extra.
- **Comodines:** Añade Comodines como cartas salvajes que pueden sustituir cualquier rango.

Consejos y Estrategias

- Enfócate en completar una pila a la vez en lugar de dispersar tu esfuerzo en todas las pilas.
- Mantén un registro mental de lo que necesitas para poder notar cartas centrales útiles instantáneamente.
- La velocidad importa más que la perfección. Intercambia rápido y con decisión.

Consejos y estrategia

Enfócate en una pila a la vez y memoriza lo que cada pila necesita. La velocidad y la memoria son las claves para ganar James Bond.

La memoria es la habilidad oculta en James Bond. El jugador que mejor recuerde el contenido de sus pilas desperdiciará menos tiempo verificando e intercambiará más eficientemente.