

# Loba

2-4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

## Sé el primero en vaciar tu mano formando fusiones.

### PREPARACIÓN

- 2-4 jugadores individuales.
- Usa dos barajas más comodines.
- Reparte 9 cartas cada una, volteando una para iniciar descartes.

### PUNTUACIÓN

- Las cartas restantes son puntos de penalización.
- Los puntos de penalización totales más bajos después de todas las rondas ganan.

*Consejo: Coloca fusiones temprano y usa comodines sabiamente para evitar penalizaciones altas.*

### EN TU TURNO

- Saca del robo o pila de descarte.
- Coloca fusiones o añade a fusiones existentes en la mesa.
- Descarta una carta para terminar tu turno.

Loba es un popular juego rummy argentino jugado con dos barajas y cartas comodín silvestres. Los jugadores forman fusiones a través de conjuntos y secuencias, apuntando a ser los primeros en vaciar sus manos a través de múltiples rondas con requisitos escalados.

## Objetivo

Coloca fusiones válidas y sé el primer jugador en deshacerte de todas tus cartas. Minimiza puntos de penalización de cartas restantes en mano cuando otro jugador sale.

## Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 4 jugadores, cada uno jugando individualmente.
2. **Baraja:** Dos barajas estándar de 52 cartas más 4 comodines (108 cartas totales). Los comodines son silvestres y pueden reemplazar cualquier carta.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 9 cartas. El resto forma la pila de robo con una carta volteada como la pila de descarte.

## Juego

1. **Paso 1:** Saca una carta de la pila de robo o toma la carta superior de la pila de descarte.
2. **Paso 2:** Forma y coloca fusiones: conjuntos de tres o cuatro cartas del mismo rango, o secuencias de tres o más cartas consecutivas del mismo palo.
3. **Paso 3:** Después de colocar tus fusiones iniciales, puedes añadir cartas a cualquier fusión en la mesa, incluyendo las de otros jugadores.
4. **Paso 4:** Descarta una carta para terminar tu turno. La ronda termina cuando un jugador vacía su mano.

## Puntuación

- Las cartas restantes en mano cuentan como penalizaciones: cartas numéricas por valor nominal, cartas faciales 10 puntos, Ases 15 puntos, y comodines 25 puntos.
- El jugador con menos puntos de penalización totales después de todas las rondas gana.

## Variaciones

- **Loba con Contratos:** Cada ronda requiere un patrón de fusión específico antes de poder colocar, similar a Carioca.
- **Loba de Mas:** A los jugadores se les reparten más cartas cada ronda, aumentando el desafío progresivamente.

## Consejos y Estrategias

---

- Usa comodines estratégicamente para completar fusiones, pero recuerda que llevan altos puntos de penalización si quedas atrapado con ellos.
- Observa lo que los oponentes descartan para entender qué cartas son seguras de tirar.
- Intenta colocar fusiones lo antes posible para comenzar a añadir cartas a fusiones existentes.

## Consejos y estrategia

---

Coloca tus fusiones en la mesa rápidamente para que puedas adjuntar cartas a cualquier fusión en juego. Sostén comodines solo si ayudan a completar una fusión inmediata.

La fusión temprana te da flexibilidad para descartar cartas a cualquier fusión en la mesa. Sostener demasiadas cartas esperando la mano perfecta usualmente da resultados contrarios.