

Maquiavelo

2-5 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Vacía tu mano formando y reorganizando fusiones en la mesa.

PREPARACIÓN

- 2-5 jugadores individuales.
- Usa dos barajas estándar (104 cartas).
- Reparte 13 cartas cada una, cartas restantes forman el robo.

PUNTUACIÓN

- El primero en vaciar su mano gana la ronda.
- Las cartas restantes cuentan como puntos de penalización.

Consejo: Planifica reorganizaciones en tu cabeza antes de tocar la mesa para evitar errores.

EN TU TURNO

- Coloca nuevas fusiones de tu mano.
- Reorganiza fusiones de mesa libremente, añadiendo al menos una de tus cartas.
- Saca una carta si no puedes jugar.

Maquiavelo es un juego rummy de manipulación donde los jugadores pueden reorganizar las fusiones existentes en la mesa para incorporar sus propias cartas. Este enfoque abierto y creativo a la fusión lo hace una de las variantes rummy más dinámicas y estratégicas.

Objetivo

Sé el primer jugador en vaciar tu mano formando nuevas fusiones y reorganizando inteligentemente las fusiones de mesa existentes para jugar todas tus cartas.

Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 5 jugadores, cada uno jugando individualmente.
2. **Baraja:** Dos barajas estándar de 52 cartas (104 cartas totales). Los comodines pueden opcionalmente añadirse como cartas comodín.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 13 cartas. Las cartas restantes forman la pila de robo.

Juego

1. **Paso 1:** En tu turno, puedes colocar fusiones de tu mano: conjuntos de tres o cuatro cartas del mismo rango, o secuencias de tres o más cartas consecutivas del mismo palo.
2. **Paso 2:** Puedes reorganizar cualquier fusión en la mesa, rompiéndolas aparte y recombinándolas, siempre que añadidas al menos una carta de tu mano.
3. **Paso 3:** Todas las fusiones en la mesa deben ser válidas (mínimo tres cartas cada una) al final de tu turno. Si no puedes completar la reorganización, debes devolver todo a su estado original y sacar una carta de penalización.
4. **Paso 4:** Si no puedes o eliges no jugar ninguna carta, saca una carta de la pila de robo y termina tu turno.

Puntuación

- El primer jugador en vaciar su mano gana la ronda. Todos los demás jugadores marcan puntos de penalización por cartas restantes en sus manos.
- Las cartas numéricas cuentan por valor nominal, las cartas faciales son 10 puntos, y los Ases son 15 puntos.

Variaciones

- **Maquiavelo Cronometrado:** A los jugadores se les da un límite de tiempo establecido (ej. 2 minutos) por turno para sus reorganizaciones.
- **Maquiavelo con Comodines:** Los comodines actúan como cartas comodín pero llevan una penalización de 25 puntos si quedan en mano.

Consejos y Estrategias

- Planifica tus reorganizaciones mentalmente antes de tocar las fusiones de mesa para evitar quedarte atrapado.
- Busca reacciones en cadena donde mover una carta libera espacio para varias otras.
- Mantén cartas versátiles de rango medio que encajen en muchas combinaciones de fusión posibles.

Consejos y estrategia

Piensa varios movimientos adelante cuando reorganices fusiones de mesa. Un único turno de manipulación bien planeado puede permitirte jugar cuatro o cinco cartas a la vez.

Los turnos más poderosos provienen de detectar manipulaciones en cadena donde una reorganización permite otra. Practica visualizar la mesa antes de comprometer movimientos.