

¿Puedo?

2-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Fusiona todas tus cartas a través de múltiples rondas con el puntaje más bajo.

PREPARACIÓN

- Usa dos barajas con comodines.
- Reparte 11 cartas a cada jugador.
- Voltea una carta para iniciar la pila de descarte.

PUNTUACIÓN

- Las cartas restantes en mano cuentan en tu contra.
- Comodines 50, Ases 15, cartas faciales 10, cartas numéricas valor nominal.

Consejo: Guarda tus solicitudes de '¿Puedo?' para cartas que completen fusiones críticas.

EN TU TURNO

- Saca del robo o pila de descarte.
- Coloca fusiones si cumples el requisito de la ronda.
- Descarta una carta para terminar tu turno.

¿Puedo? es una variante rummy donde los jugadores deben pedir permiso antes de recoger cartas de la pila de descarte. El juego se juega durante varias rondas con requisitos de fusión crecientes, y el primer jugador en salirse cada ronda marca el puntaje más bajo.

Objetivo

Sé el primer jugador en colocar todas las fusiones requeridas y vaciar tu mano a través de múltiples rondas, terminando con el puntaje total más bajo.

Configuración

1. **Jugadores:** 2-6 jugadores.
2. **Baraja:** Dos barajas estándar de 52 cartas con comodines (104 cartas totales).
3. **Reparto:** Reparte 11 cartas a cada jugador. Coloca las cartas restantes boca abajo como la pila de robo y voltea una carta para iniciar la pila de descarte.

Juego

1. **Paso 1:** En tu turno, saca de la pila de robo o, si es tu turno, de la pila de descarte.
2. **Paso 2:** Si otro jugador quiere el descarte superior fuera de turno, deben decir '¿Puedo?' y recibir permiso. También sacan una carta de penalización de la pila de robo.
3. **Paso 3:** Coloca fusiones cuando cumplas el requisito de la ronda actual (ej. dos conjuntos en la ronda uno, luego un conjunto y una secuencia, etc.).
4. **Paso 4:** Descarta una carta para terminar tu turno. La ronda termina cuando un jugador vacía su mano.

Puntuación

- Los comodines cuentan como 50 puntos, los Ases como 15, las cartas faciales como 10, y las cartas numéricas por valor nominal.
- El jugador que sale marca cero para la ronda. Todos los demás jugadores suman los valores de punto de cartas restantes en sus manos.

Variaciones

- **Solicitudes de ¿Puedo? Limitadas:** Cada jugador puede solo decir '¿Puedo?' un número establecido de veces por ronda (comúnmente tres).
- **Variante Sin Comodín:** Juega sin comodines para una experiencia de construcción de fusión más desafiante.

Consejos y Estrategias

- Mantén un registro de cuántas solicitudes de '¿Puedo?' tienes restantes y úsalas sabiamente en cartas de alto valor.
- Enfócate en completar las fusiones requeridas antes de preocuparte por reducir el tamaño de tu mano.
- Presta atención a lo que los oponentes descartan para medir qué fusiones están construyendo.

Consejos y estrategia

Usa tus solicitudes de '¿Puedo?' de forma escasa y solo para cartas que completen una fusión. Prioriza terminar fusiones requeridas temprano para que puedas comenzar a descartar cartas.

El timing de tus solicitudes de '¿Puedo?' es crucial. Agarrar una carta temprano puede completar una fusión, pero guardar solicitudes para rondas posteriores con requisitos más duros puede pagar más.