

Mighty

5 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Equipo del declarante: captura suficientes cartas de puntuación para cumplir la puja.

PREPARACIÓN

- 5 jugadores, 53 cartas (con Comodín).
- Reparte 10 a cada uno, 3 a la pila.
- Puja, luego el declarante nombra triunfo y llama una carta de compañero.

PUNTUACIÓN

- Cartas de puntuación: A, R, D, V = 1 punto cada una.
- El equipo del declarante debe cumplir su puja.

Consejo: El Mighty es imbatible. Planifica toda tu mano alrededor de él.

EN TU TURNO

- Sigue palo si es posible.
- Mighty gana cualquier baza. El Comodín gana a menos que Mighty se juegue.
- El ganador inicia la siguiente.

Mighty es el juego de cartas más popular en Corea del Sur, un juego de toma de bazas para 5 jugadores donde el declarante selecciona secretamente un compañero llamando una carta específica. La carta Mighty (As de Picas) y el Comodín tienen poderes especiales.

Objetivo

El declarante y su compañero secreto pretenden capturar al menos la cantidad de cartas de puntuación que pujan. Los tres defensores intentan evitar esto.

Preparación

1. **Jugadores:** 5 jugadores.
2. **Mazo:** 53 cartas (52 estándar más 1 Comodín).
3. **Reparto:** Reparte 10 cartas a cada jugador. Las 3 cartas restantes forman una pila.

Juego

1. **Paso 1:** Los jugadores pujan 13-20 puntos. El pujador más alto se convierte en el declarante, toma la pila, descarta 3 cartas y nombra un palo de triunfo.
2. **Paso 2:** El declarante llama una carta específica (ej., As de Corazones). El tenedor de esa carta es el compañero secreto.
3. **Paso 3:** El declarante inicia la primera baza. Los jugadores deben seguir palo si es posible.
4. **Paso 4:** El Mighty (As de Picas, o As de Tréboles si Picas es triunfo) siempre gana cualquier baza. El Comodín puede jugarse en cualquier momento y gana a menos que se juegue el Mighty.

Puntuación

- Las cartas de puntuación son Ases (1 pto cada), Reyes, Damas y Valets (todos 1 pto cada). El Comodín y los 10 no tienen puntos.
- El equipo del declarante debe capturar su cantidad de puja en cartas de puntuación. Si tienen éxito, anotan; si fallan, pierden.

Variaciones

- **Sin Amigo:** El declarante juega solo contra cuatro defensores por apuestas más altas.
- **Mighty Invertida:** La carta Mighty cambia a un As diferente basado en reglas de casa.

Consejos y Estrategias

- Llama una carta que necesites para tu estrategia, creando una alianza poderosa.
- El Mighty no puede ser ganado, así que planifica alrededor de él cuidadosamente.
- Como el compañero secreto, juega sutilmente para evitar detección temprana.

Consejos y estrategia

La carta Mighty gana cualquier baza, así que construye tu estrategia alrededor de ella. Como declarante, llama una carta que complemente tu mano para crear la asociación más fuerte.

La asociación secreta crea una capa de deducción social. Los defensores deben leer los juegos cuidadosamente para identificar y aislar al compañero del declarante.