

Abusos

2-4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Anota puntos haciendo el total actual de cartas jugadas divisible por cinco.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja estándar de 52 cartas.
- Reparte 5 cartas a cada uno de 2-4 jugadores.
- Voltea la carta superior boca arriba para comenzar el área de juego; el resto es el mazo de robo.

PUNTUACIÓN

- Anota puntos iguales al total actual cuando golpea un múltiplo de 5.
- Las cartas de cara valen 10 cada una; los ases cuentan como 1.
- El primero en 250 puntos gana.

Consejo: Guarda cincos y dieces para momentos cuando empujen el total a un múltiplo de cinco de alto valor.

EN TU TURNO

- Juega una carta adyacente al diseño haciendo coincidir el palo o rango.
- Suma el valor nominal de tu carta al total actual.
- Si el total es divisible por 5, anota muchos puntos.
- Roba del stock si no puedes jugar.

Abusos, también conocido como Todo Cincos en su forma de dominó, es una variante de juego de cartas donde los jugadores apuntan a hacer el total actual de cartas jugadas divisible por cinco. Mezcla la simplicidad del juego secuencial de cartas con estrategia aritmética.

Objetivo

Anota puntos jugando cartas a un total compartido actual, ganando puntos cada vez que el total es exactamente divisible por cinco. El primer jugador en alcanzar la puntuación objetivo gana.

Preparación

1. **Jugadores:** 2 a 4 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 5 cartas. Las cartas restantes forman un mazo de robo.
4. **Carta inicial:** Voltea la carta superior del mazo de robo boca arriba para comenzar el área de juego.

Jugabilidad

1. **Juega una carta:** En tu turno, juega una carta de tu mano adyacente al diseño existente. Las cartas se juegan basándose en coincidir con palo o rango, dependiendo de la variante.
2. **Total actual:** Suma el valor nominal de tu carta jugada al total actual.
3. **Anota cincos:** Si el total actual es divisible por cinco, anotas muchos puntos (p. ej., total de 15 anota 15 puntos).
4. **Roba:** Si no puedes jugar, roba del mazo de robo hasta que puedas.
5. **Continúa:** El juego alterna hasta que todas las cartas se agoten o no haya más movidas posibles.

Puntuación

- **Divisible por 5:** Anota puntos iguales al total actual cada vez que golpee un múltiplo de cinco.
- **Cartas de cara:** Sotas, Reinas y Reyes valen 10 cada uno. Los ases cuentan como 1.
- **Objetivo del juego:** El primero en 250 puntos (u otro umbral acordado) gana.

Consejos y Estrategias

- Planifica jugadas que aterricen en múltiplos de cinco mientras niegas la misma oportunidad a tus oponentes.
- Guarda cincos y dieces para momentos cuando puedan empujar el total a un múltiplo alto de cinco.
- Mantén el seguimiento del total actual en todo momento para detectar oportunidades de puntuación.

Consejos y estrategia

Siempre sé consciente del total actual y qué cartas en tu mano pueden golpear un múltiplo de cinco. Sostener cincos y dieces de alto valor para momentos clave puede producir cambios de puntuación grandes.

El juego defensivo está subestimado. A veces es mejor jugar una carta que evite configurar un múltiplo de cinco grande para el siguiente jugador, incluso si significa saltarse una pequeña puntuación tú mismo.