

Newmarket

3-8 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Sé el primero en vaciar tu mano mientras recopilas fichas de cartas especiales.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja estándar de 52 cartas más 4 cartas especiales de una segunda baraja.
- Coloca fichas en las cartas especiales antes de repartir.
- Reparte toda la baraja incluida una mano muerta extra que no se usa.

PUNTUACIÓN

- Jugar una carta que coincida con una carta especial gana todas las fichas en ella.
- El primero en vaciar su mano gana una ficha por cada carta que queda en las manos de los oponentes.
- Las fichas especiales sin reclamar se trasladan a la siguiente ronda.

Consejo: Comienza nuevas secuencias con cartas bajas para mantener control sobre qué palos se juegan.

EN TU TURNO

- Juega cartas en secuencia ascendente dentro de un palo.
- Quienquiera que tenga la siguiente carta en la secuencia la juega, independientemente del orden de turno.
- Cuando una secuencia se detiene (carta faltante o Rey alcanzado), el último jugador comienza una nueva secuencia.

Newmarket es un juego de paradas donde los jugadores compiten por descartar cartas en secuencia mientras recopilan fichas de bonus de un diseño de cartas especiales. Combina la emoción del juego secuencial con un elemento de apuestas mientras los jugadores apuestan a qué cartas especiales serán jugadas.

Objetivo

Sé el primero en vaciar tu mano y recopilas fichas del diseño de cartas especiales jugando las cartas coincidentes durante el juego.

Configuración

1. **Jugadores:** 3 a 8 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas más cuatro cartas especiales de una segunda baraja (típicamente As de Picas, Rey de Corazones, Reina de Diamantes, Jota de Tréboles).
3. **Diseño de cartas especiales:** Coloca las cuatro cartas especiales descubiertas en el centro. Cada jugador coloca fichas en una o más cartas especiales antes del reparto.
4. **Reparto:** Reparte toda la baraja, incluida una mano extra 'muerta'. La mano muerta no se usa pero elimina algunas cartas del juego.

Juego

1. **Inicio:** El jugador con la carta más baja de cualquier palo comienza jugándola.
2. **Juego en secuencia:** Los jugadores continúan la secuencia ascendente en ese palo. Quienquiera que tenga la siguiente carta en la secuencia la juega, independientemente de cuyo turno sea.
3. **Paradas:** Una secuencia se detiene cuando la siguiente carta necesaria está en la mano muerta, ya ha sido jugada, o se alcanza un Rey.
4. **Nueva secuencia:** Cuando se detiene, el último jugador en jugar una carta comienza una nueva secuencia con cualquier carta de su mano (debe ser un palo diferente si es posible).
5. **Cartas especiales:** Cuando juegas una carta que coincide con una carta especial, recopilas todas las fichas en esa carta especial.

Ganador

El primer jugador en vaciar su mano gana la ronda y recopilas una ficha de todos los demás jugadores por cada carta que les queda en la mano.

Consejos y estrategias

- Mantén cartas que coincidan con cartas especiales para jugarlas cuando la secuencia llegue a ese punto — pero no esperes demasiado o podrías quedarte atrapado.
- Comenzar nuevas secuencias con cartas bajas te da más control sobre qué palos se juegan.
- Presta atención a qué palos han sido detenidos para predecir dónde ocurrirán futuras paradas.

Consejos y estrategia

La mano muerta crea paradas impredecibles. Aprender a trabajar alrededor de cartas faltantes es la habilidad principal en Newmarket.

Elegir qué carta jugar al comenzar una nueva secuencia es la principal decisión estratégica. Lidera en palos donde sostienes cartas que pueden continuar la secuencia.