

Nueves

2-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Sé el primero en jugar todas tus cartas coincidiendo por rango o palo.

PREPARACIÓN

- 2-6 jugadores con una baraja estándar de 52 cartas.
- Reparte 7 cartas a cada uno (5 para 5-6 jugadores). Voltea un descarte.

PUNTUACIÓN

- El primero en salir anota 0. Los demás anotan puntos de penalización por cartas restantes.
- Cartas de figura = 10 pts, 9s = 15 pts, Ases = 1 pt, otros = valor facial.
- La puntuación total más baja después de todas las rondas gana.

Consejo: Guarda los 9s para cambiar a un palo donde tengas múltiples cartas.

EN TU TURNO

- Juega una carta que coincida con el descarte por rango o palo.
- Juega un 9 en cualquier cosa y declara un nuevo palo.
- Roba una carta si no puedes jugar.

Nueves es un juego de cartas simple y rápido donde los 9s sirven como cartas comodín que pueden coincidir con cualquier palo. Los jugadores se turnan jugando cartas que coincidan con la parte superior de la pila de descarte por rango o palo, usando los 9s estratégicamente para cambiar el palo activo. Es un juego accesible adecuado para todas las edades, a menudo usado como una introducción a juegos de estilo de descarte.

Objetivo

Sé el primer jugador en jugar todas las cartas de tu mano coincidiendo con la pila de descarte por rango o palo, usando los 9s como cartas comodín para cambiar el palo.

Preparación

1. **Jugadores:** 2 a 6 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 7 cartas (o 5 para 5-6 jugadores). Las cartas restantes forman una pila de robo boca abajo. Voltea la carta superior para iniciar la pila de descarte.

Jugabilidad

1. **Jugando una carta:** En tu turno, juega una carta de tu mano que coincida con el descarte superior por rango o palo.
2. **Jugando un 9:** Un 9 puede jugarse en cualquier carta sin importar palo o rango. Cuando juegas un 9, declaras el nuevo palo activo.
3. **Robando:** Si no tienes una carta jugable, roba una carta de la pila de robo. Si la carta robada es jugable, puedes jugarla inmediatamente. De lo contrario, tu turno termina.
4. **Saliendo:** El primer jugador en jugar su última carta gana la ronda.

Puntuación

1. **Ganador:** El primer jugador en salir anota 0. Todos los otros jugadores anotan puntos de penalización basados en cartas restantes en su mano.
2. **Valores de cartas:** Las cartas numéricas valen su valor facial, las cartas de figura (J, Q, K) valen 10 puntos cada una, los Ases valen 1 punto, y los 9s valen 15 puntos (penalización por tener una carta comodín).
3. **Fin del juego:** Juega múltiples rondas. El jugador con la puntuación total más baja después de un número establecido de rondas (o cuando alguien excede 100 puntos) gana.

Variaciones

- **Robar hasta jugable:** En lugar de robar una carta, roba hasta que obtengas una carta jugable.
- **Saltar e Invertir:** Asigna poderes especiales a otros rangos (por ejemplo, las Jotas saltan al siguiente jugador, las Reinas invierten la dirección).
- **Nueves Dobles:** Usa dos barajas para grupos más grandes. Dos 9s jugados juntos te dejan cambiar el palo y saltar al siguiente jugador.

Consejos y Estrategias

- Guarda tus 9s para momentos críticos cuando necesites cambiar a un palo que tengas muchas cartas.
- Presta atención a qué palos los oponentes parecen tener poco y evita cambiar a esos palos.
- Intenta vaciar tu mano de cartas de alto valor (cartas de figura) temprano para minimizar puntos de penalización si pierdes.

Consejos y estrategia

Guarda tus 9s para cuando realmente necesites cambiar palos. Descarta cartas de alto valor temprano para reducir tu penalización si te atrapan. Observa qué palos juegan los oponentes para medir la composición de su mano.

El 9 es tanto tu carta más poderosa como tu pasivo más grande. Usarlo sabiamente para cambiar a un palo donde tienes muchas cartas puede acelerar tu victoria, pero sostenerlo demasiado tiempo arriesga una penalización pesada.