

Noventa y nueve (99)

2 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

Evite ser el jugador que empuje el total en ejecución sobre 99.

PREPARACIÓN

- Cada jugador recibe 3 fichas (vidas).
- Reparta 3 cartas a cada jugador.
- El total en ejecución comienza en 0.

PUNTUACIÓN

- Pierda una ficha cuando no pueda jugar sin exceder 99.
- Pierda todas las 3 fichas y está eliminado.
- El último jugador con fichas gana.

Consejo: Guarde Reyes, 9s y 4s como cartas de escape para cuando el total sea alto.

EN TU TURNO

- Juegue una carta y anuncie el nuevo total en ejecución.
- Robe una carta de reemplazo de la baraja.
- Cartas especiales: Rey establece total a 99, 9 es un paso (0), 4 revierte el juego.
- 10 suma o resta 10 (opción del jugador).

El objetivo del juego de cartas Noventa y nueve es evitar ser el jugador que causa que el valor total de las cartas jugadas exceda 99. Los jugadores deben jugar estratégicamente las cartas de sus manos para manipular el valor total mientras evitan alcanzar o exceder 99.

Preliminares

- Al inicio del juego, a cada jugador se le dan tres fichas.
- En cada mano, se reparten tres cartas a cada jugador.
- El jugador a la izquierda del repartidor comienza el juego eligiendo una de sus cartas, colocándola en la pila de descarte, y anunciando su valor. Luego roba una nueva carta.
- Los jugadores toman turnos jugando cartas y anunciando el nuevo valor total hasta que un jugador no puede jugar sin causar que el total exceda noventa y nueve.
- El jugador perdedor pierde una ficha, y todas las cartas son recolectadas para una nueva mano.
- Una vez que un jugador se queda sin fichas, está fuera del juego.
- El último jugador restante, es decir, el último jugador con fichas, gana el juego.

Reglas estándar de juego

- **Ases:** El valor de un As es 1 u 11, elegido por el jugador cuando se juega.
- **3s:** El valor de un 3 es 3, y el próximo jugador pierde un turno.
- **4s:** El valor de un 4 es 0, y el orden de juego se revierte. Si solo quedan dos jugadores, el jugador que jugó el 4 toma otro turno en su lugar.
- **9s:** El valor de un 9 es 0 (una carta de paso).
- **10s:** El valor de un 10 es -10 u +10, determinado por el jugador cuando se juega.
- **Jacks, Reinas:** El valor de estas cartas es 10.
- **Reyes:** Jugar un Rey establece el total a 99, independientemente del total anterior.
- **Cartas numeradas (2-8):** El valor de estas cartas es su valor nominal.

Notas adicionales

- El juego de cartas Noventa y nueve es ideal para cultivar habilidades matemáticas en niños debido a su enfoque en suma básica.
- Los jugadores deben mantenerse atentos al valor total anunciado en cada jugada para evitar exceder 99.
- Las variaciones del juego pueden incluir sistemas de fichas alternativos o métodos de puntuación.

Consejos para el éxito

- **Gestión de riesgo:** Sea consciente del total y evalúe el riesgo de exceder 99 puntos con cada carta jugada.
- **Conteo de cartas:** Mantenga un seguimiento de las cartas jugadas para anticipar las cartas restantes en la baraja y ajuste su estrategia en consecuencia.
- **Engaño:** Use jugadas estratégicas y engaños calculados para engañar a los oponentes y obtener una ventaja.

Variaciones

- **Total inicial:** Experimente con totales iniciales diferentes para ajustar el ritmo e intensidad del juego.
- **Cartas especiales:** Introduzca cartas especiales con efectos únicos para agregar variedad y profundidad estratégica al juego.

Consejos y estrategia

Para tener éxito en Noventa y nueve, administre cuidadosamente su riesgo, mantenga un registro del total y use jugadas estratégicas para superar a sus oponentes.

La toma de decisiones estratégica es clave en Noventa y nueve, donde los jugadores deben equilibrar riesgo y recompensa, anticipar los movimientos de los oponentes y administrar el total para evitar la eliminación.