

Page One

2-4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

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

PREPARACIÓN

- Usa una baraja estándar de 52 cartas.
- Reparte 4 cartas a cada jugador.
- Voltea una carta para comenzar el montón de descarte.

PUNTUACIÓN

- El ganador anota cero.
- Ases 15, figuras 10, cartas numéricas valor nominal como penalizaciones.

Consejo: Siempre recuerda anunciar 'Page One' o dibujarás cartas de penalización.

EN TU TURNO

- Juega una carta que coincida con el palo o rango de la carta superior.
- Roba una carta si no puedes jugar.
- Anuncia '¡Page One!' cuando te queda una carta.

Page One es un juego de descarte japonés similar a Crazy Eights donde los jugadores se turnan jugando cartas que coinciden con el palo o rango de la carta anterior. El juego es conocido por la regla de que los jugadores deben anunciar 'Page One' cuando les queda una carta.

Objetivo

Sé el primer jugador en deshacerte de todas tus cartas combinando el palo o rango con la carta en la parte superior del montón de descarte.

Configuración

1. **Jugadores:** 2-4 jugadores.
2. **Baraja:** Una baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte 4 cartas a cada jugador. Coloca las cartas restantes boca abajo como montón de robo y voltea una carta para comenzar el montón de descarte.

Juego

1. **Paso 1:** En tu turno, juega una carta de tu mano que coincida con el palo o rango de la carta superior del montón de descarte.
2. **Paso 2:** Si no puedes jugar, roba una carta del montón de robo. Si la carta robada se puede jugar, puedes jugarla inmediatamente.
3. **Paso 3:** Cuando te queda una carta, debes anunciar '¡Page One!' antes de que comience el turno del siguiente jugador. No hacerlo resulta en un robo de penalización.
4. **Paso 4:** La ronda termina cuando un jugador vacía su mano. Si el montón de robo se agota, mezcla el montón de descarte (excepto la carta superior) para formar un nuevo montón de robo.

Puntuación

- El ganador anota cero. Otros jugadores cuentan puntos de penalización por cartas en mano: Los Ases valen 15, las figuras valen 10, y las cartas numéricas valen su valor nominal.
- Juega múltiples rondas y el jugador con la puntuación acumulativa más baja gana.

Variaciones

- **Poderes de Cartas Especiales:** Asigna habilidades a ciertos rangos, como Jotas invirtiendo la dirección del juego u Ochos saltándose al siguiente jugador.
- **Juego Doble:** Permite a los jugadores jugar múltiples cartas del mismo rango en un solo turno para deshacerse de cartas más rápido.

Consejos y Estrategias

- Mantén un registro de qué palos se han jugado mucho para predecir qué pueden poseer los oponentes.
- Guarda cartas versátiles (como las que coinciden con palos comunes) para cuando tengas menos opciones.
- Recuerda anunciar 'Page One' o serás penalizado con cartas extra.

Consejos y estrategia

Mantén un registro de palos en juego y guarda cartas flexibles para situaciones difíciles. Nunca olvides anunciar 'Page One' cuando alcances tu última carta.

Con solo 4 cartas de inicio, los juegos avanzan rápidamente. Enfócate en mantener opciones jugables guardando cartas del palo más común en el montón de descarte.