

# Pesten

2-8 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Sé el primer jugador en jugar todas las cartas de tu mano.

## PREPARACIÓN

- Usa una baraja estándar de 52 cartas (opcionalmente con Comodines) para 2-8 jugadores.
- Reparte 7 cartas cada uno; coloca el resto como montón de robo.
- Invierte la carta superior boca arriba para comenzar el montón de descarte.

## PUNTUACIÓN

- Cartas numéricas: valor facial en puntos de penalización.
- Cartas de figura: 10 puntos cada una.
- Ases: 15 puntos. Comodines: 20 puntos.

Consejo: Guarda las cartas de acción para cuando los oponentes estén cerca de ganar para interrumpir sus jugadas finales.

## EN TU TURNO

- Juega una carta que coincida con el palo o rango de la carta superior en el descarte.
- Roba una carta si no puedes jugar.
- Cartas de acción: los 2 roban 2, los 8 saltan, las Jotas invierten, los Ases cambian palo.
- Apila 2s para pasar la penalización de robo al siguiente jugador.

Pesten es la versión holandesa de Crazy Eights o Mau-Mau, un juego rápido de descarte donde los jugadores compiten por vaciar sus manos coincidiendo con el palo o rango de la carta previamente jugada. Las cartas de acción especiales añaden caos y estrategia a cada ronda.

## Objetivo

Sé el primer jugador en jugar todas las cartas de tu mano. El ganador marca puntos basados en las cartas que quedan en las manos de los oponentes.

## Preparación

1. **Jugadores:** 2 a 8 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas, opcionalmente con Comodines.
3. **Reparto:** Reparte 7 cartas a cada jugador. Coloca el resto de la baraja boca abajo como montón de robo e invierte la carta superior boca arriba para comenzar el montón de descarte.

## Juego

1. **Jugar cartas:** En tu turno, juega una carta que coincida con el palo o rango de la carta superior en el montón de descarte.
2. **Robar:** Si no puedes jugar, roba una carta del montón. Si la carta robada es jugable, puedes jugarla inmediatamente.
3. **Cartas de acción:** Ciertas cartas tienen efectos especiales. Los doses obligan al siguiente jugador a robar 2 cartas. Los ochos saltan al siguiente jugador. Las Jotas invierten la dirección del juego. Los Ases te permiten cambiar el palo.
4. **Apilamiento:** Si se juega un 2, el siguiente jugador puede jugar otro 2 para pasar la penalización de robo, aumentando el total de cartas a robar.

## Puntuación

- **Cartas numéricas:** Valor facial en puntos de penalización.
- **Cartas de figura:** 10 puntos cada una.
- **Ases:** 15 puntos cada uno.
- **Comodines (si se usan):** 20 puntos cada uno.

## Variaciones

---

- **Pesten con Comodines:** Los Comodines actúan como cartas comodín súper que pueden jugarse en cualquier carta y obligan al siguiente jugador a robar 5 cartas.
- **Pesten Rápido:** Los jugadores no juegan por turnos sino simultáneamente cuando tengan una carta válida.

## Consejos y Estrategias

---

- Guarda tus cartas de acción para momentos defensivos cuando los oponentes están cerca de ganar.
- Guarda los Ases para cuando necesites cambiar a un palo donde tengas múltiples cartas jugables.
- Mantén un registro de qué palos parecen ser un problema para los oponentes e intenta cambiar el juego a esos palos.

## Consejos y estrategia

---

El timing de tus cartas de acción es clave. Usar una carta de salto o inversión cuando un oponente está a punto de terminar puede salvarte de perder la ronda.

Cuando estés cerca de vaciar tu mano, tus oponentes te atacarán con cartas de robo y saltos. Guarda una carta de acción defensiva en reserva para proteger tu posición ganadora.