

# Presidente

3 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Sé el primero en vaciar tu mano para convertirte en Presidente; el último jugador es Idiota.

## PREPARACIÓN

- Reparte todas las 52 cartas equitativamente entre 4+ jugadores.
- Ranking de cartas: 2 (más alto), A, K, Q, J, 10 hasta 3 (más bajo).

## PUNTUACIÓN

- Primero fuera se convierte en Presidente; último fuera se convierte en Idiota.
- Idiota da 2 mejores cartas al Presidente cada ronda.
- Presidente devuelve 2 cartas no deseadas al Idiota.

*Consejo: Guarda tus 2s y Ases para tomar control de la pila tarde en la ronda.*

## EN TU TURNO

- Juega el mismo número de cartas que la carta inicial, pero de rango más alto.
- Pasa si no puedes o eliges no vencer el juego actual.
- Cuando todos pasan, el último jugador que jugó limpia la pila y lidera la siguiente.

Presidente es un juego de cartas popular que implica estrategia, farol, y dinámicas sociales. Típicamente se juega con una baraja estándar de 52 cartas y es mejor disfrutado con un grupo de cuatro o más jugadores.

## Preparación

1. **Reúne Jugadores:** Presidente es idealmente jugado con cuatro o más jugadores. Cuantos más jugadores, más emocionante se vuelve el juego.
2. **Reparte Cartas:** El repartidor mezcla la baraja completamente y reparte toda la baraja equitativamente a todos los jugadores, boca abajo. Los jugadores deben sostener sus cartas para que sean visibles solo para ellos.

## Ranking de Cartas

En Presidente, las cartas se clasifican como sigue, de más alta a más baja:

- Comodín (opcional, si se incluye en la baraja)
- 2 (carta más alta en juego estándar)
- As
- Rey
- Reina
- Jota
- 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3

## Jugabilidad

1. **Determinando el Primer Presidente:** Antes de que comience la primera ronda, los jugadores pueden decidir determinar el primer Presidente al azar o a través de un método designado, como dibujar cartas o lanzar dados.
2. **Jugando las Rondas:** Presidente se juega en rondas, con cada ronda consistiendo en varias manos. El jugador a la izquierda del repartidor comienza la primera mano de la ronda, y el juego procede en el sentido de las agujas del reloj.
3. **Jugando Cartas:** Durante cada mano, los jugadores deben jugar el mismo número de cartas que la carta inicial, pero de rango más alto. Por ejemplo, si alguien lidera un par de 7s, el siguiente jugador debe jugar un par de rango más alto (por ejemplo, dos 8s o superior). El 2 es la carta de rango más alto. Los jugadores pueden pasar si no pueden o eligen no jugar ninguna carta. Cuando todos los jugadores pasan, el último jugador que jugó limpia la pila y lidera la siguiente mano.
4. **Limpiando la Pila:** Siempre que un jugador juega una carta o combinación de cartas que limpia la pila (ningún otro jugador puede vencer la última carta jugada), tiene la opción de comenzar una nueva ronda jugando cualquier carta(s) para iniciar la siguiente mano.
5. **Avance de Rango:** El primer jugador en vaciar su mano se convierte en Presidente para la siguiente ronda. El segundo se convierte en Vicepresidente. El tercero se convierte en Neutral o Persona Media. El último jugador se convierte en Idiota (u otro título designado).
6. **Intercambio de Cartas (Impuestos):** Al comenzar cada nueva ronda, el Idiota debe dar sus 2 mejores cartas al Presidente, y el Presidente devuelve 2 cartas no deseadas. El Vicepresidente y el penúltimo jugador intercambian 1 carta de la misma manera. El Presidente lidera el primer truco de cada ronda. El Idiota reparte las cartas.

## Ganando el Juego

El juego continúa por múltiples rondas hasta que los jugadores decidan terminarlo. Una variación común es jugar hasta que un jugador alcance una puntuación predeterminada (por ejemplo, 500 puntos) o hasta que se haya completado un cierto número de rondas.

### Consejos y estrategia

Presta atención a los movimientos de los oponentes, usa cartas especiales estratégicamente, y tiene como objetivo convertirse en Presidente mientras evitas el rol de Idiota en Presidente (Idiota o Basura).

La planificación estratégica y la anticipación son cruciales en Presidente. Presta atención a los movimientos de los oponentes, usa cartas especiales sabiamente, y tiene como objetivo ascender en los rangos para convertirse en Presidente.