

# Primero

2-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

**Sostén la mejor combinación de 4 cartas o farea oponentes para que se retiren.**

## PREPARACIÓN

- 2-6 jugadores con una baraja de 40 o 52 cartas.
- Reparte 4 cartas a cada uno. Todos los jugadores apuestan en la banca.

## PUNTUACIÓN

- Chorus > Fluxus > Primero > Numerus.
- 7 = 21 pts (más alto), 6 = 18, A = 16, luego descendiendo.
- Combinaciones ordenadas por tipo primero, luego por total de puntos.

*Consejo: Recoge los 7s — valen 21 puntos cada uno y anclan las manos más fuertes.*

## EN TU TURNO

- Opcionalmente intercambia cartas con el stock.
- Apuesta, iguala, sube o retírate.
- Comparación: la mejor combinación gana la banca.

Primero es un juego de cartas de la era del Renacimiento ampliamente considerado como el ancestro directo del póquer moderno. Jugado extensivamente en Italia, España, Francia e Inglaterra durante los siglos XV y XVI, fue un favorito de Enrique VIII y fue mencionado por Shakespeare en *Las Alegres Comadres de Windsor*. Cada jugador recibe cuatro cartas y apuesta en tener la mejor combinación, con tipos de mano especiales incluyendo Primero (una carta de cada palo), Fluxus (color) y Chorus (múltiples cartas del mismo rango).

## Objetivo

Gana la banca teniendo la mejor combinación de cuatro cartas, o farolando a todos los oponentes para que se retiren. El juego combina valoración de cartas, creación de combinaciones y apuestas.

## Preparación

1. **Jugadores:** 2 a 6 jugadores.
2. **Baraja:** Una baraja de 40 cartas (baraja estándar sin 8s, 9s y 10s). En algunas versiones, se usa una baraja completa de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 4 cartas, repartidas de una o dos a la vez.
4. **Apuestas iniciales:** Todos los jugadores colocan una apuesta acordada en la banca antes del reparto.

## Valores de Cartas

1. **Valores especiales:** Las cartas tienen valores de puntos diferentes a su valor facial. El 7 vale 21 puntos (la carta individual más alta), el 6 vale 18, el Ace vale 16, el 5 = 15, el 4 = 14, el 3 = 13, el 2 = 12.
2. **Cartas de figura:** Los Reyes, Reinas y Jotas valen 10 puntos cada uno.
3. **Multiplicador de palo:** En algunas versiones, cada palo multiplica diferentemente para fines de puntuación.

## Combinaciones (Mejor a Peor)

1. **Chorus (Cuatro del Mismo Rango):** Cuatro cartas del mismo rango. Excepcionalmente raro y la mejor mano.
2. **Fluxus (Color):** Cuatro cartas del mismo palo. Valorada por la suma de los puntos de cartas.
3. **Primero:** Una carta de cada uno de los cuatro palos. Valorada por la suma de los puntos de cartas.
4. **Numerus (Basado en Parejas):** Dos o tres cartas del mismo palo (no todos los cuatro). Los mejores dos, tres o puntos de cartas individuales se suman.

## Jugabilidad

---

1. **Apuestas (Puja):** Después de recibir sus cartas, los jugadores se turnan decidiendo apostar (apuesta), igualar (igualar la apuesta actual), subir (aumentar la apuesta) o pasar (retirarse y perder su apuesta inicial).
2. **Intercambio de cartas:** En algunas versiones, antes de apostar, los jugadores pueden descartar y robar cartas de reemplazo del stock para mejorar su mano.
3. **Comparación:** Cuando todos los jugadores restantes han igualado la apuesta más alta, las manos se revelan. La mejor combinación gana la banca.
4. **Farol:** Un jugador puede apostar agresivamente en una mano débil para forzar a oponentes a retirarse, similar al póquer.

## Variaciones

---

- **Primero Español (Primera):** Usa una baraja española de 48 cartas y valores de cartas ligeramente diferentes.
- **Primera Italiana:** La versión original con la baraja italiana de 40 cartas.
- **Prime Francesa:** La adaptación francesa que eventualmente influyó en el desarrollo de Brelan y en última instancia Póquer.

## Consejos y Estrategias

---

- El 7 es la carta más valiosa en Primero; intenta mantener los 7s en tu mano siempre que sea posible.
- Un Primero (una carta por palo) es más fácil de lograr que un Color pero a menudo de menor valor; sopesa cuidadosamente las probabilidades.
- El farol es esencial; apostar agresivamente en un Numerus puede forzar a oponentes con manos marginales a retirarse.

### Consejos y estrategia

---

Enfócate en recopilar los 7s, que son las cartas de mayor valor. Un Color vence un Primero del igual valor de puntos, así que persigue colores cuando lleguen cartas del mismo palo. Farolea confiadamente; Primero recompensa el juego agresivo.

Entender la valoración de cartas inusual es crítico: los 7s valen más que los Reyes. Este sistema de valor invertido significa que manos que se ven débiles por estándares modernos pueden ser realmente fuertes en Primero.