

# Pusoy Dos

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Sé el primero en jugar todas tus 13 cartas.

## PREPARACIÓN

- 4 jugadores, baraja estándar de 52 cartas, reparte 13 cartas a cada uno.
- Las cartas se clasifican 3 (bajo) a 2 (alto). Palos: Diamantes < Corazones < Picas < Tréboles.
- El jugador con el 3 de Diamantes lidera primero.

## PUNTUACIÓN

- El primero en salir gana. Jugadores restantes penalizados 1 pt por carta restante.
- 10-12 cartas restantes: penalización doble. 13 cartas restantes: penalización triple.

Consejo: Planifica tu mano al inicio. Controla el liderazgo para desprenderte de tus cartas más débiles.

## EN TU TURNO

- Juega un single, pareja, triple, o mano de póquer de cinco cartas.
- Debe vencer el juego anterior del mismo tipo, o pasar.
- Cuando todos los demás pasan, lidera cualquier nueva combinación.

Pusoy Dos es un popular juego de escalada filipina derivado de Big Two (Dai Di). Cuatro jugadores compiten por ser el primero en desprenderse de todas sus cartas jugando combinaciones de cartas cada vez más poderosas. El 2 de Diamantes es la carta más débil, mientras que el 2 de Tréboles es la carta única más fuerte. El juego recompensa la planificación de manos, el sincronismo y la lectura de las cartas restantes de los oponentes.

## Objetivo

Sé el primer jugador en jugar todas tus 13 cartas llevando o venciendo las combinaciones de cartas de los oponentes.

## Preparación

1. **Jugadores:** Exactamente 4 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte todas las 52 cartas equitativamente, dando 13 cartas a cada jugador.
4. **Jugador inicial:** El jugador que tiene el 3 de Diamantes (carta más baja) lidera la primera ronda. En rondas posteriores, el ganador de la ronda anterior lidera.

## Juego

1. **Ranking de cartas:** Las cartas se clasifican desde 3 (más bajo) hasta 2 (más alto). Dentro del mismo rango, los palos se clasifican: Diamantes (más bajo), Corazones, Picas, Tréboles (más alto).
2. **Liderazgo:** El jugador líder puede jugar una sola carta, una pareja, un trío, o una mano de póquer de cinco cartas.
3. **Seguimiento:** Los jugadores posteriores deben jugar el mismo tipo de combinación en un rango más alto, o pasar.
4. **Manos de cinco cartas:** Las combinaciones de cinco cartas válidas se clasifican de menor a mayor: Escalera, Color, Casa Llena, Cuatro de un tipo (con una carta de relleno), y Escalera de Color.
5. **Pasar:** Un jugador que pasa no puede jugar de nuevo hasta que comienza un nuevo liderazgo.
6. **Nuevo liderazgo:** Cuando todos los otros jugadores pasan, el último jugador que jugó lidera la siguiente combinación.
7. **Regla de primera ronda:** La primera combinación del juego debe incluir el 3 de Diamantes.

## Puntuación

---

- El primer jugador en vaciar su mano gana la ronda.
- Los jugadores restantes se penalizan basados en cartas restantes: cada carta restante = 1 punto.
- Si un jugador tiene 10-12 cartas restantes, la penalización se duplica. Con las 13 cartas restantes, la penalización se triplica.
- Algunas variantes pagan al ganador directamente basado en las cartas restantes de los oponentes.

## Variaciones

---

- **Big Two Estándar:** La versión internacional con clasificaciones de palos ligeramente diferentes (Picas más alta en lugar de Tréboles).
- **Pusoy (Póquer Chino):** Un juego completamente diferente, donde los jugadores organizan 13 cartas en tres manos de póquer. A menudo se confunde con Pusoy Dos.
- **Sin manos de cinco cartas:** Una versión simplificada que permite solo singles, parejas y triples.

## Consejos y Estrategias

---

- Planifica tu mano al inicio: identifica qué combinaciones jugarás y en qué orden.
- Controla el liderazgo ganando rondas con combinaciones fuertes, luego lidera con tus cartas débiles.
- Guarda tus 2s y parejas altas para el final del juego cuando los oponentes tienen pocas cartas.

### Consejos y estrategia

---

Planifica toda tu mano antes de jugar la primera carta. Usa combinaciones fuertes para asegurar el liderazgo, luego despréndete de tus cartas débiles. Guarda tus 2s para los juegos finales cuando los oponentes no pueden contrarrestar.

La planificación de manos al reparto es todo en Pusoy Dos. Los jugadores fuertes mentalmente dividen sus 13 cartas en una secuencia óptima de juegos antes de que se coloque la primera carta. Controlar el liderazgo es crucial, ya que te permite dictar el tipo de combinación y desprenderte de cartas más débiles.