

Pyramid (Juego de Bebida)

3-8 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Asigna bebidas emparejando cartas de pirámide con las cartas de tu mano, o engaña sobre ello.

PREPARACIÓN

- 3-8 jugadores con un mazo estándar de 52 cartas.
- Construye una pirámide 5-4-3-2-1 boca abajo. Reparte 4 cartas a cada jugador para memorizar.

PUNTUACIÓN

- Fila inferior = 1 bebida, hasta carta superior = 5 bebidas.
- El juego termina cuando todas las cartas de pirámide son volteadas.

Consejo: Memoriza tus cartas bien y engaña con confianza solo en filas de valor alto.

EN TU TURNO

- Voltea una carta de pirámide comenzando desde la fila inferior.
- Reclama un rango coincidente para asignar bebidas (valor de fila: 1-5).
- Los jugadores pueden engañar. Los objetivos pueden cuestionar el engaño.
- Engaño incorrecto = quien asigna bebe el doble.
Cuestionamiento incorrecto = cuestionador bebe el doble.

Pyramid es un juego de bebida y engaño donde una pirámide de cartas boca abajo es construida en la mesa. A medida que las cartas son reveladas fila por fila, los jugadores que sostienen rangos coincidentes pueden asignar bebidas a otros, pero también pueden engañar sobre tener coincidencias. Ser atrapado en un engaño significa beber el doble.

Objetivo

Asigna tantas bebidas como sea posible a otros jugadores emparejando (o engañando sobre emparejar) cartas de pirámide reveladas, mientras evitas ser atrapado engañando.

Preparación

1. **Jugadores:** 3 a 8 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Pirámide:** Construye una pirámide de cartas boca abajo con 5 cartas en la fila inferior, luego 4, 3, 2, y 1 en la parte superior (15 cartas totales).
4. **Cartas de jugadores:** Reparte 4 cartas boca abajo a cada jugador. Los jugadores pueden mirar sus cartas una vez y luego deben memorizarlas.

Juego

1. **Voltea:** Comenzando desde la fila inferior, el banquero voltea una carta de pirámide a la vez.
2. **Reclama una coincidencia:** Cualquier jugador que tenga (o afirme tener) una carta del mismo rango que la carta de pirámide volteada puede asignar bebidas a otro jugador.
3. **Valores de bebida:** Fila inferior = 1 bebida, segunda fila = 2 bebidas, tercera fila = 3 bebidas, cuarta fila = 4 bebidas, carta superior = 5 bebidas.
4. **Engaño:** Los jugadores pueden engañar sobre tener una carta coincidente para asignar bebidas.
5. **Cuestiona un engaño:** El jugador objetivo puede cuestionar el engaño. Si quien asignó estaba engañando, beban el doble de la cantidad. Si fue honesto, el cuestionador bebe el doble.
6. **Descarta:** Cuando una coincidencia es confirmada (no engañada), el jugador descarta esa carta.

Fin del Juego

- **Todas las cartas volteadas:** El juego termina cuando todas las cartas de pirámide han sido reveladas.
- **Anda el autobús:** Algunos grupos tienen al jugador con la mayoría de cartas restantes andar el autobús como una ronda de penalización.

Variaciones

- **Sin engaño:** Para una versión más simple, solo permite que jugadores con cartas coincidentes reales asignen bebidas.
- **Desafío de memoria:** Los jugadores no pueden mirar sus cartas de nuevo después del vistazo inicial, haciendo la memoria la habilidad clave.
- **Pirámide más grande:** Usa una pirámide de 6 filas para un juego más largo.

Consejos y Estrategias

- Memoriza tus cartas cuidadosamente durante el vistazo inicial, especialmente cartas de valor alto que podrían aparecer en filas superiores.
- Engaña con confianza en filas superiores donde la apuesta de bebida es más alta.
- Cuestiona engaños en jugadores que parecen emparejar cada carta, ya que estadísticamente es poco probable.

Consejos y estrategia

Memoriza tus cartas completamente antes de que comience el juego. Engaña raramente en filas inferiores y guarda engaños audaces para las filas de valor superior.

El elemento de engaño es lo que hace que Pyramid sea interesante. Un engaño bien cronometrado en la carta superior puede cambiar el juego completo, pero el riesgo de beber el doble mantiene a todos honestos.