

Racing Demon

2-8 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Vacía tu pila demonio de 13 cartas construyendo en pilas de fundación compartidas antes que cualquier otro.

PREPARACIÓN

- Cada uno de 2-8 jugadores usa su propio mazo de 52 cartas con un reverso único.
- Reparte 13 cartas boca abajo como tu pila demonio; da vuelta a la carta superior.
- Reparte 4 columnas boca arriba; las cartas restantes son tu pila de extracción.

PUNTUACIÓN

- Cada carta que contribuiste a pilas compartidas te da 1 punto.
- Cada carta en tu pila demonio te cuesta 2 puntos.
- El primero en alcanzar una puntuación objetivo en rondas gana.

Consejo: Prioriza los movimientos que despejana cartas de la pila demonio sobre los juegos de fundación general.

EN TU TURNO

- Todos juegan simultáneamente sin turnos.
- Construye fundaciones compartidas de As hacia arriba por palo; organiza pilas de trabajo descendentes en colores alternos.
- Juega la carta superior de la pila demonio siempre que sea posible.
- Grita Parada cuando tu pila demonio esté vacía para terminar la ronda.

Racing Demon, también conocido como Nerts, es un juego de cartas competitivo en tiempo real emocionante donde múltiples jugadores compiten simultáneamente para jugar cartas a pilas de fundación compartidas. Combina el juego estilo solitario con competencia multijugador frenética.

Objetivo

Sé el primer jugador en vaciar tu acopio personal (la pila demonio) mientras construyes pilas de fundación compartidas en el centro de la mesa. Los puntos provienen de las cartas que contribuyes a las pilas compartidas menos las cartas restantes en tu pila demonio.

Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 8 jugadores, cada uno con su propio mazo distintivamente respaldado.
2. **Mazo:** Cada jugador usa un mazo completo de 52 cartas con un reverso de carta único para identificación.
3. **Pila demonio:** Cada jugador reparte 13 cartas boca abajo en una pila personal, dando vuelta a la carta superior boca arriba.
4. **Pilas de trabajo:** Cada jugador reparte 4 columnas boca arriba de su mazo restante.
5. **Mano:** Las cartas restantes sirven como tu pila de extracción personal, volteadas 3 a la vez.

Juego

1. **Juego simultáneo:** No hay turnos. Todos juegan al mismo tiempo lo más rápido que pueden.
2. **Construir fundaciones:** Cuando aparece un as, colócalo en el área central compartida. Cualquiera puede construir en cualquier pila de fundación en orden ascendente por palo.
3. **Mover en pilas de trabajo:** Organiza tus columnas de trabajo en orden descendente, alternando colores, como solitario estándar.
4. **Usar la pila demonio:** Juega la carta superior de tu pila demonio siempre que sea posible en tus pilas de trabajo o las fundaciones compartidas.
5. **Gritar parada:** Cuando cualquier jugador vacía su pila demonio, grita '¡Parada!' y termina la ronda.

Puntuación

- **Cartas de fundación:** Cada carta que contribuiste a las pilas compartidas te da 1 punto.
- **Penalidad demonio:** Cada carta restante en tu pila demonio te cuesta 2 puntos.
- **Separación:** Después de la ronda, ordena las pilas compartidas por reverso de carta para contar las contribuciones de cada jugador.
- **Ganador del juego:** Juega múltiples rondas; el primer jugador en alcanzar una puntuación objetivo gana.

Variaciones

- **Nerts:** El nombre estadounidense para el mismo juego, con reglas idénticas.
- **Pounce:** Otro nombre regional con ligeras modificaciones de puntuación.

Consejos y Estrategias

- Enfócate en vaciar tu pila demonio por encima de todo, ya que esas cartas llevan la penalidad más empinada.
- Juega rápidamente pero no de forma temeraria. Poner una carta incorrecta en una fundación desperdicia tiempo para todos.
- Mantén un ojo en las fundaciones compartidas para no perder oportunidades de jugar tus cartas antes de que alguien más llene el espacio.

Consejos y estrategia

La velocidad es importante pero no es todo. Prioriza los movimientos que despejen cartas de la pila demonio, y mantén tus pilas de trabajo organizadas para evitar cuellos de botella.

Los jugadores experimentados desarrollan un ritmo: voltear tres de la mano, escanear las fundaciones, verificar la pila demonio, y gestionar columnas de trabajo en un ciclo rápido.