

Ride the Bus

3-8 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Adivina correctamente propiedades de cartas para evitar bebidas. No seas el jugador que anda el autobús.

PREPARACIÓN

- 3-8 jugadores con un mazo estándar de 52 cartas.
- Sin reparto inicial. Los jugadores adivinan de la pila de robo. Todos necesitan una bebida.

PUNTUACIÓN

- La ronda de pirámide asigna bebidas por fila (1-5).
- El mayor perdedor anda el autobús (voltea cartas hasta que no aparezcan cartas de cara).

Consejo: Usa la probabilidad a tu favor: adivina más alto cuando tu carta es baja y más bajo cuando es alta.

EN TU TURNO

- Ronda 1: Adivina rojo/negro (incorrecto = 1 bebida).
- Ronda 2: Adivina más alto/más bajo (incorrecto = 2 bebidas).
- Ronda 3: Adivina dentro/fuera (incorrecto = 3 bebidas).
- Ronda 4: Adivina el palo (incorrecto = 4 bebidas).

Ride the Bus es un popular juego de cartas de bebida y fiesta donde los jugadores adivinan propiedades de cartas extraídas del mazo. Adivinaciones incorrectas significan que bebes. El juego tiene múltiples rondas de adivinanzas cada vez más específicas, y el jugador que más pierde anda el autobús en una ronda de penalización final.

Objetivo

Adivina correctamente las propiedades de cartas a través de múltiples rondas para evitar penalizaciones de bebida. El jugador con la mayoría de adivinanzas incorrectas debe 'andar el autobús' en una ronda de penalización final.

Preparación

1. **Jugadores:** 3 a 8 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Sin reparto inicial. Las cartas se extraen del mazo durante el juego. Cada jugador necesita una bebida.

Juego - Ronda 1

1. **Rojo o Negro:** Cada jugador adivina si la siguiente carta extraída será roja o negra. Adivinanza incorrecta = bebe 1 bebida.
2. **Más alto o Más bajo:** Adivina si la siguiente carta será más alta o más baja que tu primera carta. Incorrecta = 2 bebidas.
3. **Dentro o Fuera:** Adivina si el valor de la siguiente carta cae entre o fuera de tus primeras dos cartas. Incorrecta = 3 bebidas.
4. **Adivina el Palo:** Adivina el palo de tu siguiente carta. Incorrecta = 4 bebidas.

Juego - Ronda de Pirámide

1. **Construye pirámide:** Coloca cartas en forma de pirámide (filas 5-4-3-2-1) boca abajo.
2. **Voltea cartas:** Comenzando desde la fila inferior, voltea cartas una a la vez.
3. **Empareja y asigna:** Si una carta volteada coincide con el rango de una carta en la mano de un jugador, ese jugador puede asignar bebidas a otros. Fila inferior = 1 bebida, segunda fila = 2, y así hasta 5.
4. **Engaño:** Los jugadores pueden engañar sobre tener una carta coincidente. Otros pueden cuestionar el engaño.

Andando el Autobús

1. **Perdedor anda:** El jugador con la mayoría de cartas restantes (o más penalizaciones) anda el autobús.
2. **El autobús:** Coloca una fila de cartas boca abajo. El jinete las voltea una a la vez. Las cartas numéricas son seguras. Las cartas de cara o Ases significan que el jinete bebe y la fila se reinicia con cartas adicionales.
3. **Escape:** El jinete escapa volteando la fila completa sin golpear una carta de cara.

Variaciones

- **Autobús simplificado:** El jinete simplemente voltea 4 cartas y bebe por cada carta de cara sin reiniciar.
- **Da y Toma:** Reemplaza la pirámide con filas alternas de 'da' y 'toma'.

Consejos y Estrategias

- Para más alto/más bajo, adivina basándote en la probabilidad: adivina más alto para cartas bajas y más bajo para cartas altas.
- En la ronda de pirámide, engaña estratégicamente pero no te atrapes muy a menudo.
- Controla tu ritmo con las bebidas, ya que el viaje en autobús al final puede ser castigador.

Consejos y estrategia

Usa la probabilidad a tu favor: adivina más alto cuando tu carta es baja y más bajo cuando es alta. En la pirámide, engaña con confianza.

Las rondas de adivinanza son mayormente suerte, pero la ronda de pirámide introduce un elemento de engaño. Los audaces engaños pueden cambiar bebidas a oponentes, pero ser atrapado significa penalizaciones dobles en algunas versiones.