

Skitgubbe

2-4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Evita ser el último jugador con cartas en la mano.

PREPARACIÓN

- Reparte 5 cartas a cada jugador.
- Coloca la baraja restante como montón de robo.
- Voltea una carta para comenzar el montón de descarte.

PUNTUACIÓN

- El último jugador con cartas es el Skitgubbe (perdedor).
- Todos los demás jugadores ganan.

Consejo: Guarda tus cartas altas para emergencias y desecha cartas bajas cuando la pila es pequeña.

EN TU TURNO

- Juega una carta igual o superior a la parte superior de la pila.
- Recoge la pila si no puedes o eliges no jugar.
- Roba hasta 5 cartas mientras el montón de robo dure.

Skitgubbe es un juego de cartas sueco donde el objetivo es evitar ser el último jugador con cartas en la mano. Los jugadores juegan cartas a una pila central, intentando superar la carta superior o recogiendo la pila cuando no pueden.

Objetivo

Evita ser el último jugador que permanece con cartas en la mano. El último jugador restante es el 'Skitgubbe' (viejo sucio) y pierde.

Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 4 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte 5 cartas a cada jugador. Coloca la baraja restante boca abajo como montón de robo y voltea una carta boca arriba junto a ella para comenzar el montón de descarte.

Juego

1. **Paso 1:** En tu turno, juega una carta de rango igual o superior a la carta superior del montón de descarte.
2. **Paso 2:** Si no puedes o eliges no jugar, recoge todo el montón de descarte y añádelo a tu mano.
3. **Paso 3:** Después de jugar, roba del montón de robo para mantener al menos 5 cartas en mano (mientras el montón dure). Ciertas cartas como los 10s limpian completamente la pila.

Puntuación

- El último jugador con cartas es el Skitgubbe y pierde.
- Todos los demás jugadores comparten la victoria equitativamente.

Variaciones

- **Skitgubbe de Tres Cartas:** Reparte solo 3 cartas a cada jugador para un juego más rápido.
- **Cartas Comodín:** Algunos grupos permiten Jotas u otros rangos actúen como comodines jugables sobre cualquier cosa.

Consejos y Estrategias

- Guarda tus cartas altas para momentos cuando necesites evitar recoger una pila grande.
- Juega cartas bajas temprano cuando la pila es pequeña, ya que la penalización por recoger es mínima.

Consejos y estrategia

Gestiona tus cartas altas cuidadosamente, usándolas solo cuando la pila sea peligrosamente grande. Desecha cartas bajas temprano para mantener tus opciones abiertas más tarde.

La tensión clave es decidir cuándo absorber una pequeña pila ahora versus arriesgar una pila mucho más grande más adelante. El cronometraje de tus cartas altas es todo.