

Velocidad

2 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Sé el primero en jugar todas tus cartas en las pilas centrales compartidas.

PREPARACIÓN

- Divide el mazo equitativamente entre 2 jugadores (26 cartas cada uno).
- Cada jugador reparte una pila de robo de 15 y una mano de 5.
- Coloca 2 cartas boca abajo en el centro entre jugadores.

PUNTUACIÓN

- El primero en vaciar mano y pila de robo gana.
- Si se atascan sin cartas laterales restantes, menos cartas restantes gana.

Consejo: Mantén escaneando ambas pilas del centro en lugar de enfocarte en solo una.

EN TU TURNO

- Ambos jugadores juegan simultáneamente sin turnos.
- Juega una carta un número más alto o más bajo en cualquiera de las pilas del centro.
- Rellena tu mano a 5 de tu pila de robo.
- Si ambos se atascan, voltear nuevas cartas del centro de las pilas laterales.

Velocidad es un juego de cartas rápido de dos jugadores donde ambos participantes juegan simultáneamente, compitiendo por deshacerse de todas sus cartas primero. No hay turnos — los jugadores lanzan cartas tan rápido como pueden en pilas compartidas, haciéndola una prueba de reflejos y pensamiento rápido.

Objetivo

Sé el primer jugador en jugar todas tus cartas colocándolas en las pilas centrales en orden ascendente o descendente independientemente del palo.

Preparación

1. **Jugadores:** 2 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas, dividido equitativamente entre ambos jugadores (26 cartas cada uno).
3. **Disposición:** Cada jugador reparte una pila de robo personal de 15 cartas y una mano de 5 cartas. Dos cartas individuales se colocan boca abajo en el centro entre los jugadores.
4. **Inicio:** Ambos jugadores simultáneamente voltean las dos cartas del centro boca arriba para comenzar el juego.

Jugabilidad

1. **Juego Simultáneo:** Ambos jugadores juegan al mismo tiempo — no hay turnos.
2. **Jugar Cartas:** Coloca una carta de tu mano en cualquiera de las pilas del centro si tu carta es exactamente un número más alto o más bajo que la carta superior. El palo no importa. Por ejemplo, un 7 puede jugarse en un 6 o un 8.
3. **Envoltura:** Los Reyes y Ases se conectan, entonces un Rey puede jugarse en un As y viceversa.
4. **Rellenar Mano:** Siempre que tu mano caiga por debajo de 5 cartas, inmediatamente roba de tu pila de robo personal para rellenar.
5. **Atascado:** Si ningún jugador puede hacer un movimiento, ambos simultáneamente voltean una nueva carta de las pilas laterales en las pilas del centro.

Ganar

El primer jugador en vaciar tanto su mano como su pila de robo gana el juego. Si ambos jugadores se atascan y no quedan cartas laterales, el jugador con menos cartas restantes gana.

Consejos y Estrategias

- Mantén escaneando ambas pilas del centro — no te enfoques en solo una.
- Prioriza jugar cartas que abren más opciones para tu próximo movimiento.
- Mantente tranquilo bajo presión; los errores te ralentizan más que pensar brevemente.

Consejos y estrategia

Desarrolla un ritmo de juego en lugar de entrar en pánico. Escanea rápidamente ambas pilas antes de cada juego y mantén tu mano abierta para que puedas ver las cinco cartas de una vez.

Aunque Velocidad se trata principalmente de reflejos, elegir qué pila jugar en puede crear u obstruir oportunidades. Algunas veces jugar en la pila menos obvia mantiene tus opciones abiertas.