

Spit

2 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Ser el primero en deshacerse de todas tus cartas.

PREPARACIÓN

- Divide la baraja 26 cartas cada uno.
- Reparte 5 pilas de reserva (1-5 cartas, la superior boca arriba).
- Las cartas restantes forman tu pila de spit.

PUNTUACIÓN

- El primer jugador en vaciar todas las cartas gana.
- En juego de múltiples rondas, golpea la pila más pequeña para tomar menos cartas.

Consejo: Mantén tus ojos en ambas pilas centrales en todo momento y prioriza voltear cartas boca abajo en tus pilas de reserva. La velocidad importa más que el juego perfecto.

EN TU TURNO

- Ambos jugadores voltean una carta de spit para comenzar las pilas centrales.
- Juega cartas una clasificación más alta o más baja en cualquiera de las pilas centrales (sin turnos).
- Voltea nuevas cartas de spit cuando ambos jugadores están atascados.

Spit es un juego de cartas de alta velocidad para dos jugadores donde ambos juegan simultáneamente, corriendo para deshacerse de las cartas en pilas centrales compartidas. No hay turnos, y los reflejos rápidos son esenciales.

Objetivo

Ser el primer jugador en deshacerse de todas tus cartas jugándolas en las dos pilas centrales de spit lo más rápido posible.

Preparación

1. **Jugadores:** 2 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas, dividida en 26 cartas por jugador.
3. **Reparto:** Cada jugador reparte 5 pilas de reserva frente a él (1, 2, 3, 4 y 5 cartas respectivamente, carta superior boca arriba). Las cartas restantes forman la pila de spit personal de cada jugador.

Juego

1. **Paso 1:** Ambos jugadores simultáneamente voltean la carta superior de su pila de spit al centro para crear dos pilas de spit. El juego comienza inmediatamente sin turnos.
2. **Paso 2:** Los jugadores juegan cartas de los tops de sus pilas de reserva en cualquiera de las pilas centrales si la carta es una clasificación más alta o más baja (envolvente permitida, así que Rey se conecta con As).
3. **Paso 3:** Cuando ninguno de los jugadores puede jugar, ambos voltean una nueva carta de su pila de spit en las pilas centrales. Cuando un jugador vacía todas sus pilas de reserva y su pila de spit, gana la ronda.

Puntuación

- El primer jugador en quedarse completamente sin cartas gana.
- En juego de múltiples rondas, el jugador que golpea la pila central más pequeña toma menos cartas en la siguiente ronda.

Variaciones

- **Speed:** Un juego muy similar donde cada jugador tiene un mazo de robo personal de 5 cartas reabastecido desde un mazo lateral.
- **Spit con Comodines:** Añade Comodines como cartas salvajes que pueden jugarse en cualquier carta.

Consejos y Estrategias

- Siempre escanea ambas pilas centrales antes de jugar, ya que una puede ofrecer una mejor secuencia de movimientos.
- Prioriza descubrir cartas boca abajo en tus pilas de reserva para abrir más opciones.

Consejos y estrategia

Mantén tus ojos en ambas pilas centrales en todo momento y prioriza voltear cartas boca abajo en tus pilas de reserva. La velocidad importa más que el juego perfecto.

Aunque la velocidad es primordial, los jugadores inteligentes se enfocan en limpiar pilas de reserva con la mayoría de cartas boca abajo primero para maximizar opciones futuras.