

# Rencilla y Malicia

2 jugadores

104 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Sé el primero en jugar las 26 cartas de tu pila personal en las pilas de construcción de centro.

## PREPARACIÓN

- Usa dos mazos barajados más 4 comodines (108 cartas totales).
- Cada jugador obtiene una pila de 26 cartas (carta superior boca arriba).
- Cada jugador compra 5 cartas como su mano.

## PUNTUACIÓN

- El primero en vaciar su pila personal gana.
- Las pilas de centro completadas (alcanzando Rey) se barajan de nuevo en la pila de compra.

Consejo: Organiza tus cuatro pilas de descarte como un sistema de archivos para fácil acceso en turnos futuros.

## EN TU TURNO

- Juega cartas de tu mano, cima de pila personal, o cimas de pila de descarte en pilas de centro.
- Las pilas de centro se construyen en secuencia de Ás a Rey.
- Los comodines son cartas comodín y sustituyen cualquier carta.
- Termina tu turno descartando una carta a una pila de descarte personal.

Rencilla y Malicia es un juego de paciencia competitivo para dos jugadores, cada uno compitiendo para ser el primero en jugar sus 26 cartas personales. Usando una combinación de pilas de construcción compartidas y pilas de descarte personales, mezcla mecánicas de solitario con competencia frente a frente.

## Objetivo

Sé el primer jugador en jugar todas las 26 cartas de tu pila personal en las pilas de construcción compartidas.

## Preparación

1. **Jugadores:** 2 jugadores.
2. **Mazo:** Dos mazos estándar de 52 cartas barajados juntos (104 cartas), más 4 comodines como cartas comodín.
3. **Pilas Personales:** Cada jugador recibe una pila personal de 26 cartas, colocada boca abajo con la carta superior volteada boca arriba.
4. **Pilas de Centro:** Hasta cuatro pilas de construcción compartidas en el centro (comienzan vacías).
5. **Mano:** Cada jugador compra 5 cartas de la pila de compra compartida.
6. **Pilas de Descarte:** Cada jugador tiene hasta 4 pilas de descarte personales (comienzan vacías).

## Juego

1. **Construcción de Pilas de Centro:** Las pilas de centro se construyen en secuencia de Ás a Rey. Cualquier jugador puede añadir a cualquier pila de centro.
2. **Fuentes Jugables:** Puedes jugar cartas de tu mano, la cima de tu pila personal, o la cima de cualquiera de tus pilas de descarte en pilas de centro.
3. **Descarte:** Termina tu turno colocando una carta de tu mano en una de tus cuatro pilas de descarte.
4. **Comodines:** Los comodines son cartas comodín y pueden sustituir cualquier carta en la secuencia.
5. **Pilas Completadas:** Cuando una pila de centro alcanza Rey, se baraja de nuevo en la pila de compra.
6. **Reabastecimiento de Mano:** Al comienzo de cada turno, compra hasta 5 cartas de la pila de compra.

## Ganador

El primer jugador en vaciar su pila personal gana, independientemente de las cartas restantes en la mano o pila de descarte.

## Consejos y Estrategias

---

- Prioriza jugar de tu pila personal siempre que sea posible — eso es lo que gana el juego.
- Organiza tus pilas de descarte estratégicamente, manteniendo cartas ordenadas por valor para fácil acceso después.
- Bloquea a tu oponente cuando puedas no jugando cartas que les ayudarían a completar una secuencia necesaria.

## Consejos y estrategia

---

Piensa en tus cuatro pilas de descarte como un sistema de archivos. Mantenlas organizadas por valor de carta para poder encontrar rápidamente lo que necesitas en turnos futuros.

La gestión de pilas de descarte es la habilidad oculta de este juego. La mala organización de descarte lleva a cartas enterradas que ralentizan significativamente tu progreso.