

Three-Thirteen

2-4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

Anota los menos puntos en 11 rondas fusionando todas tus cartas.

PREPARACIÓN

- Usa dos barajas estándar.
- Reparte cartas iguales al número de ronda (3 en ronda 1, 4 en ronda 2, etc.).
- Voltea una carta para comenzar el montón de descarte.

PUNTUACIÓN

- Las cartas no fusionadas cuentan como penalizaciones (valor nominal, figuras 10, Ases 1).
- La puntuación total más baja después de 11 rondas gana.

Consejo: Agótate rápidamente en las rondas iniciales y enfócate en reducir el material muerto en las rondas posteriores.

EN TU TURNO

- Roba del montón de robo o del montón de descarte.
- Forma conjuntos y secuencias usando el comodín de la ronda.
- Agótate fusionando todas las cartas y descartando la última.

Three-Thirteen es un juego de rummy jugado durante 11 rondas donde el comodín cambia cada ronda, comenzando con treses en la ronda uno y terminando con reyes en la ronda once. Los tamaños de las manos aumentan cada ronda junto con los comodines cambiantes.

Objetivo

Anota los menos puntos totales en 11 rondas formando fusiones y minimizando cartas sobrantes en tu mano cada ronda.

Configuración

1. **Jugadores:** 2-4 jugadores.
2. **Baraja:** Dos barajas estándar de 52 cartas (104 cartas en total).
3. **Reparto:** Reparte 3 cartas en la ronda uno, 4 en la ronda dos, y así sucesivamente hasta 13 cartas en la ronda once. Coloca el resto como montón de robo y voltea una carta para el descarte.

Juego

1. **Paso 1:** Roba una carta del montón de robo o del montón de descarte.
2. **Paso 2:** Organiza tu mano en conjuntos (tres o más del mismo rango) y secuencias (tres o más cartas consecutivas del mismo palo). El comodín de la ronda actual puede sustituir cualquier carta.
3. **Paso 3:** Cuando puedas fusionar todas excepto una carta, agótate colocando tus fusiones y descartando tu última carta.
4. **Paso 4:** Después de que un jugador se agote, todos los demás jugadores reciben un turno final para mejorar sus manos antes de anotar.

Puntuación

- Las cartas numéricas anotan valor nominal, las figuras anotan 10, los Ases anotan 1, y los comodines (el rango de la ronda actual) anotan 0 en fusiones pero 15 si no están fusionados.
- Solo las cartas no fusionadas cuentan contra ti. El jugador con el total más bajo después de 11 rondas gana.

Variaciones

- **Three-Thirteen Rápido:** Juega solo las rondas 3 a 10 para un juego más corto.
- **Comodín Comodín:** Añade comodines como comodines permanentes además del rango de comodín rotatorio.

Consejos y Estrategias

- En las rondas iniciales con manos pequeñas, intenta agotarte rápidamente ya que hay menos cartas con las que trabajar.
- Guarda los comodines para fusiones difíciles en lugar de usarlos donde las cartas naturales funcionarían.
- En las rondas posteriores, enfócate en reducir el material muerto de alto valor para minimizar tu penalización si alguien se agota.

Consejos y estrategia

Adapta a cada comodín de ronda y tamaño de mano creciente. En las rondas iniciales, la velocidad es lo más importante. En las rondas posteriores, enfócate en minimizar cartas de penalización.

El comodín cambiante cada ronda te obliga a repensar constantemente tu enfoque. La flexibilidad y la adaptación rápida a nuevos comodines son las claves para puntuaciones consistentemente bajas.