

Desgaste

Jorge Alonso*

Vigo, 2/11/2005 — v1.1.0

Índice

1. Introducción	1
2. Sistema básico	1
3. Sistema avanzado	1
3.1. Simplificación	1

1. Introducción

Éste es un juego de cartas para dos o más jugadores. Probado con la ayuda de Yolanda Almuiña y Paula Alonso. Lo que intenta representar es el desgaste de la guerra; las cartas de valor alto son poderosos ejércitos, y las de poco valor, guerrilleros.

2. Sistema básico

Cada jugador recibe seis cartas del mazo, que no debe dejar que otros las vean. Se juega por turnos. Al jugador que le toque, elige a uno de los demás jugadores, con el que se enfrentará. Ambos ponen en la mesa una carta de su mano, boca a bajo. Cuando ambas estén en la mesa, cada uno coge la carta del contrario, y la ve, comparando su número con el de la carta que puso (el palo no importa):

Mayor o igual: Si el número de la carta del contrincante es mayor o igual que la que se ha puesto, entonces esta carta mayor es descartada.

Menor: Si por el contrario es menor, se añade a la mano propia.

Es decir, el de la carta más alta gana el asalto, quedándose con la carta del perdedor; si son iguales, ambos pierden.

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

Puede jugarse a una de las dos variantes siguientes, que se aplican en cuando un jugador se queda sin cartas:

Continuar: El jugador es eliminado, y los demás siguen jugando. El último jugador con cartas gana la partida. Puede darse el caso de empate final: Derrota completa.

Rellenar: El perdedor se anota un punto de derrota. Se vuelven a reparten cartas a todos los jugadores, que las añaden a sus manos, hasta completar seis cartas. Cuando se agota el mazo, se baraja y utiliza como tal las cartas descartadas. Cuando un jugador alcance seis puntos, se termina el juego; el que tenga menos puntos se declara vencedor (puede haber empate).

Se anima a los jugadores a hacer tratos y alianzas con los demás, y a romperlos cuando lo crean necesario.

3. Sistema avanzado

El cambio se resume en el *añadido* de las siguiente relaciones, en que las cartas de la columna de la izquierda se consideran de *mayor* valor que las de la derecha:

As	>	Rey, caballo, sota
Dos	>	Rey, caballo
Tres	>	Rey

3.1. Simplificación

Se juega sólo con las cartas numeradas, del 1 al 6, y derrotando el 1 al 6.