

Memoria telaraña

Jorge Alonso*

Vigo, 04/05/2007 — v1.0

Índice

1. Introducción	1
2. Preparación	1
3. Sistema	1
4. Puntuación	1

1. Introducción

Juego de cartas para 2 o 3 jugadores, en el que ejercitarán su memoria. Probado con la ayuda de Yolanda Almuiña.

2. Preparación

Para 2 jugadores se quita de la baraja el palo de oros, y se colocan las cartas boca arriba, al azar, formando un rectángulo de 6×5 cartas. Para 3, se quitan de la baraja los cuatro doses, y se colocan formando un rectángulo de 6×6 cartas.

El rectángulo representa una telaraña, y las cartas apetitosas presas atrapadas en ella.

3. Sistema

Todos los jugadores contemplan las cartas durante un tiempo convenido. Después, se le da la vuelta a todas ellas, dejándolas boca abajo.

Entonces, todos los jugadores intercambian su posición alrededor del tablero, para de esta forma estar viendo la telaraña desde un lado distinto.

En orden inverso con el que se jugará, cada uno va nombrando un palo en voz alta, que no puede coincidir con el de los demás.

Por turnos, cada uno va cogiendo una carta de la telaraña, sin que los demás puedan verla (variante: que ni él mismo la vea).

4. Puntuación

Cuando se han tomado todas las cartas, cada uno puntúa las que ha escogido según el siguiente criterio:

- Si la carta es del palo que se escogió al principio:

As	−4
Figura	3
Número	2

- Si no es del palo escogido:

As	0
Figura	1
Número	0

El que consiga el mayor total de puntuación obtiene la victoria.

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