



-GUÍA RÁPIDA-

Aprende a jugar en 5 minutos

①

OBJETIVO:

- Marca cuántas manos crees que ganarás en la ronda.
- Al final de cada ronda debes ganar exactamente esas manos: **ni una más ni una menos.**

②

PREPARACIÓN:

- 6 marcas por jugador.
- Elegid repartidor.
- Empieza la primera mano el jugador a la derecha del repartidor.
- Gana la última mano → reparte la siguiente.

③

RONDAS:

- Clásica (12): 1-2-3-4-5-6-6-5-4-3-2-1 cartas.
- Express (6): 1-2-3-4-5-6 cartas.

④

VALOR DE LAS CARTAS:

- Entre cartas normales: el número más alto gana.
- **El palo (color) no importa.**
- **ZASCAZO (+)** gana a cualquiera.
- **ZASQUETE (-)** nunca gana.

⑤

MARCADO (1 VEZ POR RONDA):

- Antes de la primera mano de la ronda, por turnos:
 - a. Marca cuántas manos ganarás (nº de cartas)
 - b. **Bloqueo:** cuando pasa tu turno, no puedes cambiar tu marcado.

⑥

CARTAS ESPECIALES (SOLO 3 EN EL MAZO):

- **ZASCAZO (+)** = carta más alta → gana a cualquiera.
- **ZASQUETE (-)** = carta más baja → nunca gana, ni contra un 1 (Perfecta cuando no quieres llevarte una mano)
- **7 azul.**

⑦

BONUS "7 AZUL":

- Suma **+10** solo si tú ganas la mano jugando el 7 azul y **clavas** la ronda.
Si lo juega otro jugador, no cuenta.

⑧

PUNTUACIÓN:

- **Si clavas** (ganadas = marcadas)
 - 10 x 5 (mano ganada). Ej. marcas 3 y ganadas 3 → $10+(5 \times 3)=25$.
- Si dices que no te llevas y lo clavas = **+10.**
(+ Bonus 7 azul si aplica)
- **Si no clavas:**
 - -5 x (ganadas -marcadas). Ej. marcas 1 y ganadas 3 → $[3-1] = 2 = -10$

Tras el recuento, **recuperas tus marcas** para la siguiente ronda.