

# FIVE CROWNS

CINCO CORONAS

## REGLAS DEL JUEGO

### **El juego de naipes:**

El mazo de naipes consiste de dos juegos de 58 naipes y cada naipe contiene cinco colores diferentes:

estrellas , copas , tréboles , espadas , y diamantes 

Cada color contiene 11 naipes: de 3 hasta 10, sota (J), dama (Q) y rey (K). También hay 6 comodines en el juego.

### **El reparto:**

Antes de repartir los naipes es importante mezclar muy bien los dos juegos de naipes juntos. En la primera mano del juego se distribuyen 3 naipes a cada jugador, uno por uno. En cada mano siguiente, se distribuye un naipe más a cada jugador; así en la segunda mano hay cuatro naipes, en la tercera mano hay cinco naipes, etc. En el último turno cada jugador tendrá trece naipes. Después de cada reparto, los naipes restantes se ponen al centro de la mesa para formar una pila de extracción y el naipe de arriba será revuelto para empezar la pila de descarte.

**Valores de cada naipe:** Cada naipe tiene el valor de su cara:

Reyes	= 13
Damas	= 12
Sotas	= 11
Comodines	= 50

y el naipe 'salvaje' vale 20 puntos. El naipe 'salvaje' cambia de turno en turno y cada turno es igual al número de naipes en la mano. De esta forma, si hay 3 naipes los 4 son 'salvajes' etc. hasta llegar a la última mano cuando 'los reyes son los salvajes'. Los comodines siempre son salvajes.

**Palos:** Un palo consiste en una secuencia de 3 ó más naipes del mismo color – por ejemplo:

5 , 6 , 7  ó 9 , 10 , J , Q .

Cualquier naipe en un palo puede ser sustituido por cualquier naipe 'salvaje' sin tener en cuenta el palo del naipe salvaje. Por ejemplo en la quinta mano, cuando los números 7 son salvajes, un palo puede ser:

9 , 7 , J  ó 6 , 7 , 7 , 9 , etc.

Es posible tener tantos naipes salvajes o comodines en la mano como sea posible (y estos naipes pueden ser a contiguo). Los comodines y los naipes salvajes pueden sustituir cualquier naipe.

### **Familias:**

Una familia consiste en 3 ó más naipes del mismo valor; por ejemplo:

8 , 8 , 8  ó K , K , K , K 

Cualquier naipe de una familia puede ser reemplazado por cualquier naipe salvaje; por ejemplo: si los números 8 son los salvajes, una familia puede ser:

8 , Q , Q 

Es posible utilizar tantos naipes salvajes o comodines en una familia como se quiera. Los comodines y los naipes salvajes pueden sustituir cualquier naipe.

#### ***La salida:***

Después de tomar un naipe de arriba de la pila de extracción o de la pila de descarte, si un jugador tiene la suerte de colocar **todos** los naipes en su mano en un palo o en una fila con solamente un naipe restante, este jugador puede exponer sus naipes y descartar el naipe restante. Este último naipe puede ser cualquier naipe incluso uno de un palo.

#### ***El juego:***

El jugador de la izquierda del repartidor de naipes comienza el turno y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cada turno comienza o con tomar un naipe de la pila de extracción o un naipe de arriba de la pila de descarte. El turno se termina al descartarse de un naipe. Un jugador únicamente puede poner sus naipes sobre la mesa cuando él/ella puede salir, o siguiendo otro jugador que ya salió. Cuando un jugador puede salir, los otros jugadores tienen el derecho de tener un último turno. Cada jugador restante, por turnos, tomará un naipe de la pila de extracción o de arriba de la pila de descarte. Finalmente los jugadores se descartan de todos sus palos y filas, ponen el último naipe sobre la pila de descarte y hacen la cuenta de todos los naipes restantes en la mano para deducir esta suma del total de los naipes (puntos) en la mesa. Un jugador nunca puede jugar con los palos o las filas de otros jugadores. Los puntos de los naipes en la mesa no son importantes, solamente los puntos de los naipes restantes en la mano valen para el recuento total. La persona que está apuntando los resultados toma nota de los puntos y lleva la cuenta del juego. La repartición avanza hacia la izquierda. El número de naipes aumenta en uno en cada turno y el naipe 'salvaje' cambia como descrito – véase arriba. El juego continúa hasta la undécima mano cuando "los reyes son salvajes!" El puntaje más bajo gana.

#### ***Anotación:***

1. La habilidad es de ver como hacer palos y filas con los naipes en la mano y como ganar el juego. Hasta la última mano todo puede cambiar – así dice el lema: "¡El juego no está terminado hasta que los reyes sean salvajes!"
2. Para estar seguro en qué naipe es salvaje en este momento, cuente el número de naipes en su mano. El número de estos naipes es idéntico al número del naipe 'salvaje'.
3. Si alguien se descarta de un naipe 'salvaje' por error, solamente el jugador siguiente puede tomarlo. Pero, será mejor de quedarse callado, porque es posible que los otros jugadores no se hayan dado cuenta de esto. Cuando el jugador siguiente toma un naipe, este otro naipe está 'muerto' y nadie puede usarlo. Esta regla se refiere a todos los naipes descartados.
4. Como los jugadores tienen una oportunidad de poner los naipes sobre la mesa, después de que alguien haya terminado, es una ventaja de guardar 3 reyes – por ejemplo: porque ellos representan un palo que puede ser dejado, pero solamente 2 reyes sin un naipe salvaje o comodín no será una ventaja.
5. Con solamente un naipe salvaje o un comodín y sin posibilidad de jugarlos (esto puede ocurrir al inicio del juego), es mejor de descartarlos. Así hay menos puntos (estos naipes valen muchos puntos); pero afortunadamente su oponente será muy contento.
6. En la última mano de un partido con siete jugadores, una vez extraídos, todos los 25 naipes de la pila de extracción deben ser mezclados con los naipes de la pila de descarte y vueltos a utilizar. En un partido de ocho jugadores es necesario que reutilicen la pila de descarte en la última mano. Cuando hay más de ocho jugadores es necesario que se utilicen 2 juegos de naipes.