

CHIFLOTA

Autora: Paula Astorga

OBSERVATORIO
DEL JUEGO



Nº de jugadores: 3-6 personas
(recomendación: 4)

Tiempo aproximado: 45 minutos

Nivel de complejidad: Medio

Tipo de baraja: Naipes Inglés
(no juega el Jocker)

Habilidades que desarrolla:

**PENSAMIENTO ESTRATÉGICO,
PLANIFICACIÓN, TOMA DE DECISIONES**

¿QUIÉN GANA EL JUEGO?

El juego termina cuando uno de los jugadores llegue a 101 puntos. El objetivo del juego es acumular la menor cantidad de puntos negativos, ganará quien logre eso.

¿QUÉ CONSIDERACIONES TENER?

1. La carta menor es el 2 de cada pinta y las mayores son J-Q-K y A, en ese mismo orden.
2. Si al repartir sobran cartas, cada jugador deberá descartar las cartas de valor 2 de cada pinta que tenga en su mano, con excepción del de corazones.
3. No se puede jugar pinta de corazones o la "chiflota" en la primera vuelta de cada ronda.



Edad
+8

¿CÓMO SE INICIA?

En cada ronda se deben repartir todas las cartas de un mazo entre todos los jugadores, y en cada ronda reparte un jugador distinto, en dirección de las manecillas del reloj. Comienza el jugador a la derecha de quien repartió.



¿CÓMO SE JUEGA?

El jugador que inicia la ronda deberá escoger cartas de su mano con las que no quiere jugar. Cuando haya elegido las cartas de las que deshacerse, dará la instrucción a los otros jugadores de entregar de su mano la misma cantidad de cartas, en la dirección que el jugador mandante decida (al frente, derecha, izquierda, etc.). Se puede cambiar toda la mano, solo algunas cartas o ninguna, no hay restricción.

Para comenzar la ronda, el primer jugador debe escoger una carta de su mano y jugarla al centro de la mesa. Luego, el jugador de la derecha debe jugar una carta de la misma pinta y así hasta que jueguen todos los participantes. Quien juegue la carta más alta de la misma pinta, se quedará con el grupo de cartas (baza). Si un jugador no tiene carta de esa pinta, puede jugar una carta de otra pinta. Es aquí donde los jugadores aprovechan de descartar cartas de valor alto o con puntaje negativo, corazones o la "chiflota". La siguiente ronda la iniciará quien se llevó la última baza, escogiendo la pinta.



¿CÓMO SE OBTIENEN LOS PUNTOS?

Cada corazón del mazo genera 1 punto negativo para quien se lo lleve.

La chiflota (Q de pick), tiene un valor de 13 puntos negativos.

Si un jugador se lleva los 26 puntos negativos en una ronda completa (hasta que se jueguen todas las cartas del mazo), es bonificado y obtiene cero puntos negativos, en contraposición a sus rivales, que se llevarían 26 puntos negativos.