

ZARABA 22

3 jugadores - 30 minutos - A partir de 8 años

Diseño: sugech (スゲちゃん)
Traducción al español: Javier Fernández

Zaraba 22 es un juego de bazas para exactamente 3 jugadores en el que es obligatorio seguir el palo y donde no existe “palo de triunfo”. Una de sus características es que el valor de las cartas que se ganan en las bazas puede subir o bajar como si fuera un mercado bursátil. Cada jugador tendrá un papel diferente según qué turno le toque en cada ronda: las cartas del primer jugador determinarán las condiciones de fluctuación del precio bursátil, la carta del segundo jugador determinará dicha fluctuación y la carta del tercer jugador determinará quién gana la baza.

COMPONENTES

- Un mazo de cartas españolas
- Papel
- Lápiz

PREPARACIÓN

- Toma un mazo de cartas españolas y quita el rey y los comodines, ya que no serán necesarios.
- Los valores de las cartas serán los siguientes, de más débil a más fuerte: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11.
- Mezcla las 44 cartas y reparte 14 a cada jugador.
- Coloca las 2 cartas sobrantes boca arriba en la mesa a la vista de todos. Estas cartas serán las cartas de “valores bursátiles” y el lugar en donde las hayas colocado será el “**mercado bursátil**”.

ACERCA DEL “MERCADO BURSÁTIL”

A medida que el juego avance, se añadirán más cartas de “valores bursátiles”, por lo que recomendamos ir ordenándolas por palo a medida que eso ocurra y asegurarse de que sus valores queden a la vista de todos. Esto es importante porque, como se verá más adelante en la sección *Puntuación*, el valor de las cartas que hayas adquirido aumentará o disminuirá según el estado de dicho mercado bursátil.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

- El jugador inicial será quien haya recibido dinero más recientemente. En las rondas siguientes, el jugador inicial se moverá en sentido horario.
- El **jugador inicial** será el “**líder**” o “primer jugador” y se encargará de abrir la baza.
- El **segundo jugador** continuará la baza.
- El **tercer jugador** cerrará la baza.

Líder

Este jugador elegirá **2** cartas de su mano y las colocará boca arriba sobre la mesa. Dichas cartas serán las “**cartas líderes**”.

Podrá jugar cualquier combinación de cartas, pero si tiene una sola carta en la mano cuando le toque abrir la baza, la ronda terminará y se procederá a calcular la puntuación.

Luego, el turno pasará en sentido horario al segundo jugador, quien deberá continuar la baza.

Segundo jugador

Este jugador deberá jugar una carta del mismo palo que alguno de los palos de las “cartas líderes”. Es obligatorio jugar cartas del mismo palo siempre que sea posible.

Si ambas “cartas líderes” son del mismo palodeberá jugar una carta de ese palo y decidir cuál de ambas “cartas líderes” permanecerá sobre la mesa y cuál será enviada al “mercado bursátil”.
Si ambas “cartas líderes” son de palos diferentesdeberá jugar una carta de alguno de esos palos. Recuerda que es obligatorio seguir los palos siempre que sea posible, así que si sólo puedes seguir un palo, debes hacerlo. La “carta líder” que haya sido seguida permanecerá sobre la mesa y la carta que no haya sido seguida será enviada al “mercado bursátil”. Esta carta <u>no pertenecerá a nadie y no se usará para resolver la baza</u> .
Si no tiene ninguna carta del mismo palo de las cartas líderes...	...deberá jugar cualquier carta de su mano. En este caso, no podrá ganar la baza.

Luego, el turno pasará en sentido horario al tercer jugador, quien deberá cerrar la baza.

Tercer jugador

Este jugador decidirá quién ganará la baza, según lo siguiente:

Si el segundo jugador ya decidió un palo y puede seguirlo...	...deberá seguirlo.
Si el segundo jugador ya decidió un palo y NO puede seguirlo...	...deberá jugar cualquier carta de su mano. En este caso, no podrá ganar la baza.
Si el segundo jugador NO decidió un palo (no pudo seguirlo) y ambas "cartas líderes" siguen en la mesa...	...sus opciones serán las mismas que las descritas anteriormente para el segundo jugador.

Luego de que el tercer jugador haya finalizado su turno, si las dos "cartas líderes" siguen en la mesa (porque ningún jugador pudo seguirles el palo), el líder elegirá qué carta quedará en la mesa y cuál será enviada al "mercado bursátil".

En este momento debería haber una carta sobre la mesa frente a cada jugador. Se comparan los valores de las cartas con las del palo líder y el jugador con el valor más alto de ese palo ganará la baza (los valores de las cartas serán los siguientes, de más débil a más fuerte: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11). Dicho ganador tomará las tres cartas de la baza. Recuerda que las cartas enviadas al "mercado bursátil" permanecerán allí.

Mantén las cartas adquiridas boca abajo y no las mezcles con las cartas de tu mano. Puedes ver las cartas propias que hayas adquirido en todo momento, pero no las cartas ajenas.

- Luego comprueba las condiciones descritas en la sección *Condiciones de final de ronda*:
- Si no se cumplen, el ganador de la baza será el próximo líder y se repetirá el procedimiento.
 - Si se cumple, la ronda finalizará y se procederá a la puntuación.

CONDICIONES DE FINAL DE RONDA

Si ocurre alguna de estas dos situaciones al final de una baza, la ronda terminará y se procederá a puntuar:

- Uno de los jugadores no tiene más cartas en mano
- El siguiente líder tiene una sola carta en mano (y por lo tanto no podrá jugar las próximas dos "cartas líderes")

En dicho momento, la ronda terminará y se procederá a puntuar. Las cartas que permanezcan en mano de los jugadores serán descartadas y NO serán incluidas en la puntuación.

PUNTUACIÓN

La puntuación se determinará de acuerdo con las cartas que se hayan adquirido y su valor según el "mercado bursátil".

CÁLCULO DE VALORES DEL "MERCADO BURSÁTIL"

Agrupar las cartas del mercado bursátil por palo y suma sus valores por palo de acuerdo a la siguiente tabla:

VALOR DE CARTA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
VALOR BURSÁTIL	11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10

Luego, ten en cuenta lo siguiente para calcular los puntos que obtendrás por las cartas adquiridas en cada palo:

Si la suma de uno de los palos es...	Cada carta adquirida de ese palo valdrá...	Ejemplo
... 0 (es decir, no hay cartas de ese palo)	... 0 puntos	
...entre 1 y 21	...tantos puntos como cantidad de cartas de ese palo haya en el mercado bursátil	Si hay 3 cartas de copas en el mercado bursátil que suman un total de 13 y un jugador tiene 5 cartas de copas, obtendrá 15 puntos (3x5).
...más de 21	... -1 punto	

FIN DE LA RONDA

Toma todas las cartas, mézclalas y repite el proceso descrito en la sección *Desarrollo de la partida*. El líder de la próxima ronda será el siguiente jugador en sentido horario.

FIN DE LA PARTIDA

La partida terminará luego de tres rondas. En dicho momento, cada jugador sumará los puntos obtenidos en las tres rondas.

VICTORIA

Ganará el jugador con mayor puntaje.