

¿Jugamos a las cartas?

¡Buenos días, señorita!

Se trata de un juego simple y divertido. Aunque en España se suele jugar con una baraja española, es fácil adaptarlo para una baraja francesa o inglesa. La baraja española más extendida tiene 40 cartas, agrupadas en cuatro “palos” diferentes, cada uno con su propio símbolo: oros, copas, espadas y bastos. Cada palo tiene 10 cartas con los siguientes nombres y valores: as (1), 2, 3, 4, 5, 6, 7, sota (10), caballo (11) y rey (12). Algunas barajas incluyen también los números 8 y 9, y tienen un total de 48 cartas.

Los palos de la baraja francesa o inglesa se llaman en español picas (*spades*), corazones (*hearts*), diamantes (*diamonds*) y tréboles (*clubs*). Además del joker o comodín y el as (1), las figuras reciben los siguientes nombres: jota o sota (J), reina (Q) y rey (K).

Material necesario: una o dos barajas de cartas.

Nº de jugadores: dos o más. Cuantos más jugadores, más divertido. Un grupo de 6 o 7 jugadores puede ser un buen número. Si hay muchos jugadores, es mejor unir dos barajas.

Objetivo: gana el jugador que antes se quede sin cartas. Los demás jugadores continuarán el juego hasta que solo quede uno, que será el perdedor de la partida.

Cómo se juega:

1. Un jugador **baraja** las cartas y **reparte** a todos los jugadores el mismo número de cartas. Si sobra alguna, se deja en el centro en un montón.
2. Ningún jugador debe ver las cartas de nadie, ni siquiera las propias. Se deben mantener entre las manos, agrupadas en un solo montón boca abajo.
3. Por turnos, cada jugador va echando una carta boca arriba en medio de la mesa, en un solo montón. Se debe echar siempre la que se tiene encima del todo. Nadie debe ver la carta antes de echarla.
4. Debe ser un juego rápido, sin interrupciones, que casi no dé tiempo a reaccionar si no se está muy atento.
5. Según la carta que salga, todos los jugadores (incluido el que pone la carta) deberán reaccionar de la siguiente manera:
 - o Si sale una **sota**, todos deberán decir rápidamente: “Buenos días, señorita”.
 - o Si sale un **caballo**, todos deberán decir rápidamente: “Buenas tardes, caballero”.
 - o Si sale un **rey**, todos deberán agachar la cabeza, en silencio, en señal de reverencia.
 - o Si sale un **as**, todos deberán poner una mano encima del montón. El último en hacerlo se llevará todo el montón de cartas que está en medio.
6. Quien cometa un pequeño error o fallo (por ejemplo: decir “buenas tardes, caballero” cuando sale la sota, o empezar a decir “buenos d...” cuando sale el caballo, o amagar con poner la mano cuando no haya salido un as), deberá llevarse todo el montón de cartas. Si se equivocan varios jugadores al mismo tiempo, se repartirán el montón.
7. Resulta fácil adaptar el juego a la baraja inglesa o inventar nuevas órdenes. Por ejemplo, para la reina (Q) se podría decir “buenas tardes, alteza” o cualquier otra cosa que queramos que nuestros alumnos practiquen.

Expresiones útiles:

Vamos a jugar a las cartas.

Baraja las cartas. / Barájalas.

¿Quién da las cartas? / ¿Quién las da?

¡Venga, reparte!

¿A quién le toca?

Me toca a mí. / Te toca a ti.

¡He ganado!

Has perdido.

¡Fullero! / ¡No seas fullero! / ¡Qué fullero! /

¡Qué tramposo!

Te has equivocado

Uno, dos, tres... sota, caballo y rey

Materiales: una baraja de cartas.

Nº de jugadores: 2 – 4. Si hay más jugadores, se pueden unir dos barajas.

Objetivo: quedarse sin cartas lo antes posible.

Cómo se juega:

1. Se elige al jugador **mano**, que es quien inicia el juego cada **mano** o **ronda**. La primera vez se elige al azar, cogiendo cada uno de los jugadores una carta de la baraja; el que saca la carta más alta, es mano en la primera ronda. Después, será mano el jugador que esté a su derecha. Y así sucesivamente.
2. El jugador mano baraja las cartas y reparte a todos los jugadores el mismo número de cartas. Ningún jugador debe ver las cartas de nadie, ni siquiera las propias.
3. El jugador mano coloca la primera carta de su montón encima de la mesa, boca arriba, a la vez que dice "uno".
4. El siguiente jugador a su derecha hace lo mismo y dice "dos". Y así sucesivamente hasta que los jugadores vayan quedándose sin cartas: tres, cuatro, cinco... sota, reina y rey, uno, dos....
5. El jugador al que le coincida el número de la carta que suelta con el número que dice, deberá coger todas las cartas que haya sobre la mesa. Este jugador comenzará una nueva ronda: "uno...".
6. Cuando quede un solo jugador con todas las cartas, procederá del mismo modo: irá poniendo carta tras carta y diciendo el número correspondiente: uno, dos... Si suelta toda la baraja sin que le coincida ninguna carta con el número que diga, no habrá perdedor. Pero si le coincide alguno, en ese momento habrá perdido la partida.

Muchas gracias

Materiales: una baraja de cartas.

Nº de jugadores: 4 – 6. Si hay más jugadores, se pueden unir dos barajas.

Objetivo: formar el máximo número de "cuartetos" o grupos de cuatro cartas de igual numeración, por ejemplo, cuatro sotas o cuatro cuatros.

Cómo se juega:

1. Un jugador baraja las cartas y las reparte entre todos los jugadores.
2. Los jugadores agrupan sus cartas según la numeración, sin que las vean los demás. Si alguno tiene cuatro cartas del mismo número (por ejemplo, cuatro seises), las pone sobre la mesa boca arriba.
3. El jugador mano (el que está sentado a la derecha de quien ha repartido las cartas) comienza la partida pidiendo a un jugador cualquiera una carta que le haga falta para formar un "cuarteto" lo antes posible: "¿Me puedes dar un...?" "¿Me puedes dar un as?" "¿Me puedes dar una reina?" O simplemente: "Dame una sota", "Dame un dos"...
4. El jugador requerido le dará la carta, si la tiene. El jugador que la ha pedido dirá "Muchas gracias".
5. A continuación, pedirá otra carta al mismo jugador o a otro diferente. Cada vez que forme un "cuarteto", lo pondrá sobre la mesa boca arriba.
6. Por el contrario, perderá su turno si el jugador al que le pide una carta no la tiene. Empezará entonces el turno de este último.
7. Igualmente, si un jugador olvida decir "muchas gracias", perderá también su turno.
8. El juego termina cuando se hayan formado todos los cuartetos posibles. El jugador que tenga mayor número de cuartetos será el ganador.

