

JUEGO DE CARTAS PARA DOS Y MÁS: 31

Descripción

Un juego de cartas con reglas sencillas y con el objetivo de ser el primero en alcanzar el valor "31" con las tres cartas en tu mano.

El juego original se juega con cartas Skat alemanas, pero se pueden sustituir por otras cartas.

Objetivos de aprendizaje

- Entrenar el pensamiento lógico y estratégico.
- Aplicar la aritmética mental
- Mejorar la flexibilidad mental y la velocidad.
- Divertirse

Tiempo necesario

Depende del número de jugadores.
Juego único: 5-10 minutos

Entorno de aprendizaje

Actividad en grupo (2-9 personas)

Consejos prácticos

Si no tienes cartas de Skat alemán a mano, puedes usar cualquier otra carta con...

- los valores numéricos del 7 al 10
- las imágenes jota, reina, rey, as
- en cuatro colores diferentes

También puedes jugar 31 con "vidas". Para ello, cada jugador recibe al principio 3 cerillas, monedas o similares, que simbolizan sus "vidas". Cada vez que un jugador pierde una partida, se descarta una de estas. El último jugador con un vivo es el ganador.

Fuente

Visamar

Materiales necesarios

Cartas Skat alemanas (7 a As, 4 colores)



Resultados previstos

- Concentración mejorada
- Mejora de la flexibilidad mental y la velocidad.
- Pensamiento estratégico mejorado
- Sentimiento de grupo compartido

JUEGO DE CARTAS PARA DOS Y MÁS: 31

Guía paso a paso

El objetivo del juego es conseguir un valor de **31** con las cartas en tu mano.

Preparación



Todos los jugadores reciben tres cartas.

El crupier también coloca tres cartas boca abajo sobre la mesa. Ahora el crupier primero mira sus cartas y decide si quiere conservarlas. En este caso, revela las tres cartas adicionales en el centro de la mesa.

Si el repartidor no quiere quedarse con sus cartas, las coloca en el centro de la mesa y toma las cartas adicionales como cartas en su mano. Esta decisión no se puede revertir.

Puntuación

¡Solo se cuentan las cartas del mismo color!

As = 11 puntos Jota, Reina, Rey = 10 puntos

Cartas numéricas = valor de los números

3 valores iguales (3x7... 3xRey) = 30 1/2 = **"la mitad"**

3 ases = **"fuego"**



31

Valor objetivo 31, p.e. con Corazones 10+Jota+As

Normas

El juego se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Cada jugador podrá realizar UNA de las siguientes acciones:

- **cambiar una de las cartas en la mano** por una carta en la mesa
- **intercambiar las tres cartas en la mano** por las tres cartas en la mesa
- **"cerrar"** (se dice en voz alta), lo que significa que todos los demás jugadores solo tienen un turno más, luego la ronda termina
- **"empujar"** (dicho en voz alta), que significa finalizar el turno sin realizar ninguna acción

Ejemplo



Dos opciones tácticas:

Cambia la reina de concha de la mano por el 9 verde.
Ya 29 (10+10+9)

Cambia el 10 verde por la reina bellota y espera una tercera reina = "la mitad"



Fin

- *Inmediatamente cuando un jugador tiene **31**.*
- *En el siguiente turno del **jugador que primero dijo "cerrar"**.*
En ambos casos, el jugador con la puntuación más baja pierde la ronda.
- *Inmediatamente cuando un jugador tiene **"fuego"**. Todos los demás jugadores pierden.*