



Tesoro de la Juventud

JUEGOS FÁCILES CON LA BARAJA

2003 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Tesoro de la juventud

JUEGOS FÁCILES CON LA BARAJA

Del libro de los juegos y pasatiempos

LA FAMILIA FELIZ

HAY algunos juegos sencillos y divertidos que pueden hacerse con la baraja ordinaria. Para uno de ellos, el de la Familia Feliz, sólo se emplean de la baraja las siguientes cartas: rey, caballo, sota, diez y as.

Se dan diferentes nombres a los naipes, de este modo: el rey de espadas, es el jardinero, el caballo de espadas, es su esposa; la sota de espadas, su hijo; el as de espadas, su criado; y el diez de espadas, su perro. Lo mismo se hace con los demás palos de la baraja, pero dando siempre los grados de jardinero, esposa, hijo, criado y perro.

Se divide la baraja en partes iguales entre los jugadores. El objeto del juego es ganar todas las cartas. Supongamos, pues, que un jugador tiene el jardinero; entonces preguntará a otro jugador: ¿tienes la esposa?. Si el aludido la tiene, la entregará y entonces podrá seguir preguntando, pero siempre para completar juegos que él tenga; por ejemplo, si tiene el jardinero, preguntará por la esposa; si el hijo, por su criado, etc.

Pero si no acierta, pierde el privilegio de seguir preguntando.

Cuando un jugador pierde todas sus cartas, se retira. Cuando las cartas están ya por familias, en manos de los jugadores, éstos tratarán de apoderarse de las otras.

El jugador que pregunta se dirigirá a otro jugador y le preguntará si tiene el perro de bastos, por ejemplo. Si es aquél el palo que tiene el jugador aludido, entregará las cartas; en caso contrario, pasa a él el derecho a preguntar.

LA MONA

Este juego se hace con una baraja completa; igual que para jugar al tute. Se saca una carta que se retira. Mejor es que no sepa qué carta se ha sacado. Hecho esto reparte la baraja carta por carta. Si jugador tiene dos cartas del mismo número, dos ochos, dos sotas, etc., las echa sobre la mesa, cara abajo. Esto harán todos los jugadores con todas las parejas que tengan. Después el jugador que está a la izquierda del que ha repartido, colocará sus cartas en forma de abanico, y hará que tome una el que está a su derecha. Si la carta escogida forma pareja con una de las que él tenga, las añadirá a las de parejas. Luego hará la misma operación con el jugador que le sigue. Los jugadores que logren emparejar todas sus cartas habrán ganado. Sólo un jugador quedará con una carta sin pareja, por ser ésta carta antes separada. Este jugador es el que pierde.

SNIP-SNAP-SNORUM

Este juego se hace de diversas maneras. Indicaremos nosotros la más sencilla. Pueden tomar parte los jugadores que quiera; a cada uno se le dan cinco o seis cartas. El jugador que está a la izquierda del que ha repartido, pone una carta en mesa, cara abajo. El

jugador siguiente pone si puede, al lado de dicha carta de las suyas, de igual clase, una reina sobre otra, un siete contra otro siete. Al mi tiempo dice snip.

Si él lo hace, el primer jugador ha de poner una ficha en el medio. Luego un tercer jugador coloca su carta, del mismo valor sobre las otras dos, al tiempo que snap.

Entonces el segundo jugador ha de poner sus fichas en medio y le toca el turno al cuarto jugador. Éste hará lo ya indicado, diciendo al mismo tiempo snorum, y el tercer jugador ha de poner tres fichas en medio. Como en la baraja no hay más que cuatro números iguales, no se puede llegar a más.

Esto, suponiendo que cuatro jugadores consecutivos tengan cartas de igual número, lo cual ocurre pocas veces. Si el segundo jugador no tiene carta, no podrá jugar el tercero aunque la tenga él. Entonces se lleva el turno consecutivamente a la derecha y a la izquierda.

Así, si un jugador no puede jugar, el que jugó el último, vuelve a poner otra carta, y pasa el turno al que está a su izquierda.

Cuando un jugador ha perdido todas sus fichas, se retira del juego que gana el jugador cuyas cartas duren más.

W. M. JACKSON, Inc., Editores

Súmese como [voluntario](#) o [donante](#) , para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#).

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](#).



editorial del cardo