

Kiko

V1.0 (1997.10.18) © 1997 by

Carricarte & Casares

General

El “Kiko” es un juego de cartas para tres jugadores de la familia del tute subastado.

Reglas

Regla 1 Juego para tres jugadores que se juega con una **baraja española** de 40 cartas.

Regla 2 Al comenzar se sortean las posiciones alrededor de la mesa y quien será el **postre** por primera vez. Posteriormente este puesto irá rotando en sentido contrario a las agujas del reloj.

El contrato

Regla 3 El **postre** reparte cubiertas, tras **barajar** y **cortar**, nueve cartas a cada jugador y deja el resto boca abajo en el centro de la mesa formando la **baceta**. A continuación cada jugador examina sus posibilidades y dice un número del cero al nueve, ambos incluidos, que representa el número de **bazas** que cree poder ganar. Una vez hecho esto, el **mano** puede **descartarse** y cambiar hasta cinco de sus cartas por otras tantas de la **baceta**. Los otros dos jugadores harán lo mismo pero teniendo como límite cuatro cartas cambiables. No es obligatorio cambiar. Los jugadores vuelven entonces a examinar sus cartas, y el número que habían declarado puede ser mantenido o incrementado en uno o en dos, excluyéndose cualquier otra posibilidad. Este es el número contratado definitivamente y que, durante el **carteo** que a continuación se realiza, señalará el número de **bazas** que debe ganar de cada jugador.

Regla 4 Todas estas declaraciones y cambios deberán realizarse por orden y de **mano** a **postre**.

El carteo

Regla 5 Aquel jugador con mayor contrato elige al **mano** de la primera **baza**; puede autodesignarse. También elige **trunfo**, o sin triunfo.

- Si elige triunfo, entonces mostrará la mayor carta que tenga del **palo** que quiera que triunfe o, si no tuviera ninguna carta de dicho palo, dirá que palo elige y explicará que no tiene cartas de dicho palo.
- Si elige sin triunfo, entonces no habrá ningún **palo** que triunfe durante el carteo.

Regla 6 En caso de empate a mayor contrato se jugará sin **trunfo** y será **mano** de la primera **baza** el que fue **mano** en el contrato.

Regla 7 **El valor de las cartas**, de mayor a menor, es: as, tres, rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro y dos.

Regla 8 **La baza:** El **mano** de la baza arroja boca arriba, en el centro de la mesa, la carta que quiera de las que todavía tiene en sus manos. A continuación, el jugador sentado a su derecha hará lo mismo, pero cumpliendo las obligaciones que abajo se señalan. Por último lo hará el **postre** que también ha de cumplir las obligaciones.

Regla 9 Obligaciones: El jugador tiene que cumplir durante el carteo las siguientes obligaciones, y por el orden de prioridad que se indica (ha de cumplirse lo primero que pueda): 1º montar, 2º asistir, 3º pisar y 4º fallar. No está permitido **contra-fallar**, pero sí **contra-asistir**.

Regla 10 Una vez jugadas las tres cartas se determina quien es el **ganador de la baza** del siguiente modo:

- Si se juega sin triunfo, gana la baza el jugador que arrojó la carta más alta del mismo palo que la jugada por el mano.
- Si se juega con triunfo, y en la baza se jugó algún triunfo, entonces gana el jugador que arrojó el triunfo mayor, y si no se jugó triunfo alguno, entonces se resuelve como si se jugase sin triunfo.

Regla 11 El ganador de una baza es **mano** de la baza siguiente.

Regla 12 El carteo finaliza cuando se concluye la novena **baza**, esto es, cuando cada jugador ha jugado las nueve cartas que tenía al comenzar el carteo.

Puntuación

Regla 13 Una vez finalizado el carteo se recuenta el número de bazas ganadas por cada jugador y se compara con el número contratado. Esto sirve para determinar la puntuación del siguiente modo:

- Si el número de bazas ganadas coincide con el número contratado, entonces el jugador sumará a su cuenta el número contratado más cinco.
 - Además, si el contrato era nueve, sumará otros diez a su cuenta (en total veinticuatro).
 - Y si era ocho sumará cinco más (diez y ocho en total).
- Si ha incumplido el contrato por una baza, de más o de menos, entonces su cuenta se mantendrá.
- Si el incumplimiento es mayor, entonces restará de su cuenta el doble de la diferencia.

Regla 14 Realizado el recuento de la puntuación obtenida por los tres jugadores, y si ninguno de ellos ha alcanzado los cincuenta puntos, ni positivos ni negativos, se comienza un nuevo contrato siendo **postre** el que se sienta a la derecha del que lo fue en el anterior contrato.

Regla 15 Se suceden los contratos, seguidos de cardeos, hasta que algún jugador alcanza los cincuenta puntos positivos, en cuyo caso será el ganador, o negativos, y entonces será el perdedor.

Regla 16 Se trata de un juego cubierto. No está permitido ver: ni las cartas de los otros jugadores, ni los descartes, ni la **baceta**, ni las cartas ya jugadas.

Glosario de términos usados en los juegos de cartas

Asistir: Jugar una carta del mismo **palo** que la jugada por el **mano**.

Baceta: Conjunto de cartas no repartidas a los jugadores. Suele quedar en centro de la mesa con las cartas boca abajo.

Baraja: Conjunto de **cartas**. Todas las cartas que la componen tienen un reverso igual, de manera que ver el reverso de la carta no revela de que carta se trata.

Baraja española: Baraja de cuarenta cartas divididas en cuatro **palos**. Cada **palo** se compone de diez cartas llamadas: rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos y as. Los cuatro **palos** son: oros, copas, espadas y bastos.

Baraja inglesa: Baraja de cincuenta y cuatro cartas divididas en cuatro **palos**, con dos comodines, o jokers, que no pertenecen a **palo** alguno. Cada **palo** se compone de trece cartas llamadas: king, queen, jack, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos y as. Los cuatro **palos**, con sus colores, son: picas (negro), corazones (rojo), tréboles (negro) y diamantes (rojo).

Barajar: Mezclar aleatoriamente las cartas de la **baraja**. Tras barajar ningún jugador debe conocer la colocación de las cartas.

Baza: Las cartas que se echan, una por cada uno de los jugadores, boca arriba y al centro de la mesa.

Carta: Cada uno de los elementos de la **baraja**.

Carteo: Momento del juego en que se ejecutan las **bazas**.

Contra-asistir: Siendo el tercero en jugar la **baza**, o posterior, y habiendo fallado algún jugador anterior, no montar pero sí asistir.

Contra-fallar: Estando en la posición de **pisar**, pero no teniendo un **triumfo** mayor que el mayor de los jugados, jugar cualquier carta, aunque no sea triunfo.

Cortar: Dividir la **baraja** en dos partes y trastocarla, colocando la parte que estaba arriba abajo y abajo la que arriba estaba.

Descartarse: Intercambiar cartas de la mano con la **baceta**.

Fallar: Jugar carta de **triumfo** cuando no se tienen cartas del **palo** que jugó el **mano**.

Figuras: Rey, caballo y sota en la **baraja española**. En la inglesa king, queen y jack.

Mano: Jugador que juega en primer lugar. Jugando en sentido contrario al de las agujas del reloj, es el jugador que está sentado a la derecha del **postre**. También se dice de las cartas que se tienen en la mano y que pueden ser jugadas.

Montar: Asistir con carta de mayor valor.

Naipes: Carta.

Palo: División de la **baraja**.

Pisar: Estando en tercer lugar, o posterior, y fallando al **palo** jugado por el **mano**, y habiendo fallado también algún jugador anterior, jugar un **triumfo** mayor al mayor de los jugados.

Postre: El jugador que reparte las cartas y último en jugar.

Triunfo: Una carta del **palo** que triunfa, esto es, del palo que tiene un valor especial.