Un juego casual de 2 a 4 personas mayores de 10 años y con una duración aproximada de 30 minutos.

Introducción

En Casino JQK, la estrategia prima mucho más que el azar. En este club, el acceso está reservado sólo a los magnates más selectos y las sumas en juego son tan cuantiosas que solo se permite una jugada por hora. ¿Lograrás realizar las mejores apuestas antes del cierre de las doce para amasar una fortuna mayor que el resto? ¡Disfruta apostando en Casino JQK!

Componentes

- 1 tablero
- 4 pantallas en 4 colores
- 4 set de 13 fichas en 4 colores (cada set tiene estos valores: 0,1,2,3,4,6,8,10,12,13,15,20,25), el dorso de todas las fichas es el mismo y pone la puntuación de 1M (1 millón)
- 40 cartas (12 cartas de hora, 1 carta de último, 1 carta de cerrado/recuento, 26 cartas de puntuación)

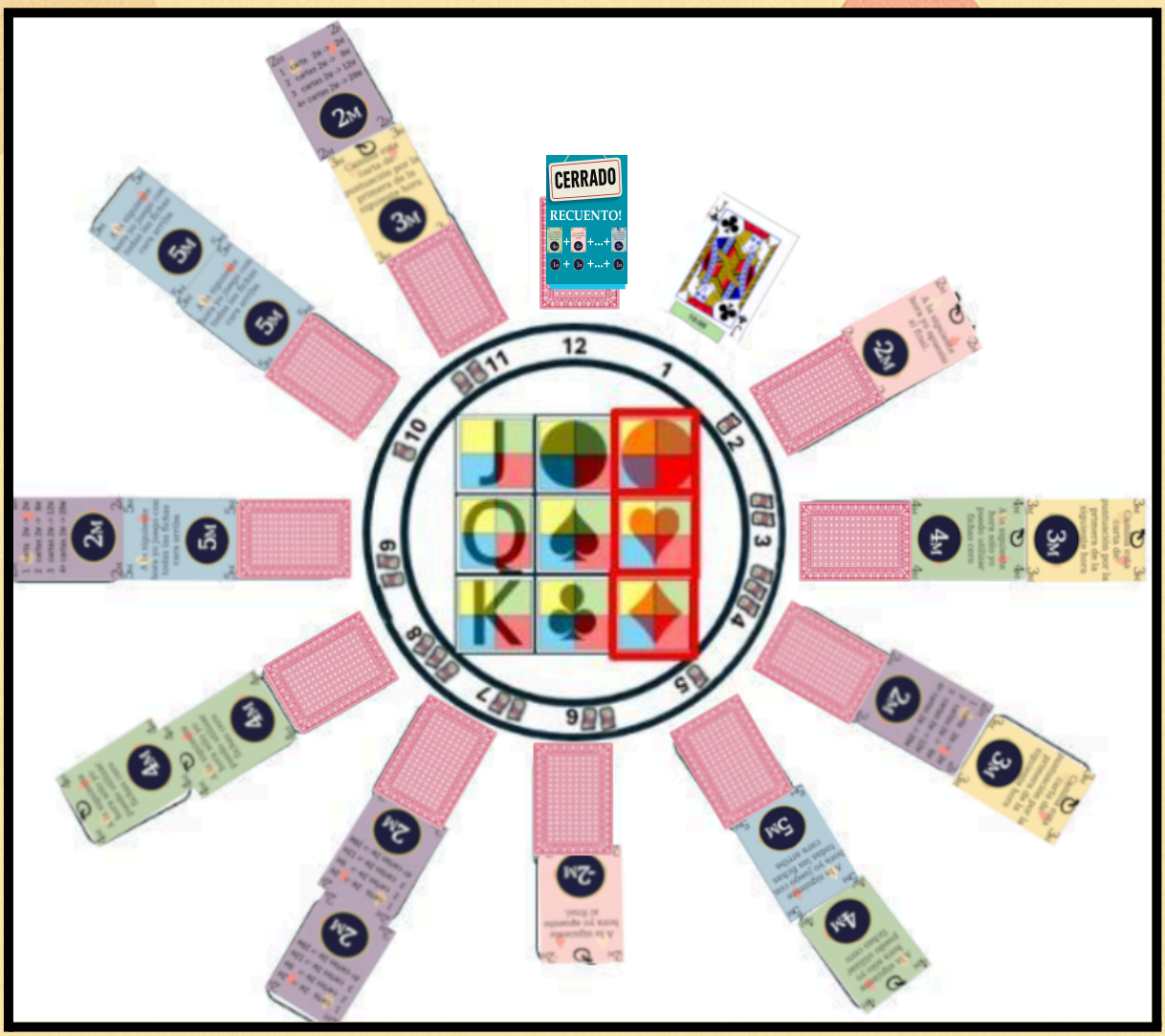
Objetivo

Ser la persona que acumule más dinero al dar las 12h.

Preparación

1. Coloca el tablero en el centro y reparte a cada persona un set de fichas y una pantalla, esto marca el color con el que jugará cada quien. Las que no se utilicen se dejan en la caja.
2. Las cartas de hora son las 12 figuras de una baraja de poker con un número de orden entre 1 y 12. Ordena estas 12 cartas en orden ascendente o descendente, y realiza el siguiente proceso:
    a. Corta la baraja por cualquier punto y completa el corte.
    b. Se reparten sobre la mesa 6 cartas boca abajo y una encima de otra formando un montón.
    c. Deja las otras 6 cartas a su lado y empuja ambos montones uno contra otro para que se entremezclen.
    d. Reparte las 12 cartas para formar el reloj: En la posición de la hora 1 se coloca boca arriba la primera carta y el resto de las horas boca abajo en las posiciones 2,3,4,...,12.

3. Coloca la carta de cerrado/recuento boca arriba sobre la carta de hora de la posición 12.
4. Mezcla las cartas de puntuación y coloca boca arriba una de ellas en cada hora del reloj salvo en la posiciones de la hora 1 y 12. Luego coloca 1 carta más en cada hora si sois 3 personas o 2 cartas más si sois 4 personas. Si alguna hora tiene cartas de puntuación negativa, retira las positivas dejando sólo la negativa. Las sobrantes se devuelven a la caja. En cada hora habrá una carta menos que el número de jugadores excepto si es una carta negativa que solo estará esta carta. Preparación para 3 personas:



5. Elegid al azar quien comenzará la partida, se le entrega la carta de último a quien esté sentado a su derecha y todo listo para jugar.

Desarrollo de la partida

Cada partida se juega durante 10 rondas, desde las 2 hasta las 11, ambas incluidas (la 1 y las 12 no se juegan ya que son la apertura y cierre del casino). Cada ronda consta de las siguientes fases:

1. Apuesta.
2. Resolución.
3. Efectos y final de ronda.

Apuesta

Se toman turnos en el sentido de las agujas del reloj, empezando por quien se sienta a la izquierda de quien tiene la carta de último, hasta que ninguna persona quiera apostar más. Cada vez que te toque jugar, toma una de tus fichas ocultas detrás de tu pantalla y la colocas boca arriba sobre una de las casillas de apuesta de tu color en el tablero. En la imagen la persona de color amarillo apuesta una ficha de valor 15 indicando que cree

que la hora en juego es de trebol.

El tablero tiene en su centro 9 secciones (representando las 9 posibilidades de apuesta: color (rojo,negro), palo(picas, corazones, tréboles, diamantes) y figura(J,Q,K)). Cada sección contiene 4 casillas en los 4 colores de las personas. Cada persona puede apostar 1 ficha por turno en una casilla de su color y no podrá volver a apostar en esa casilla durante la ronda actual.

NOTA: Por ronda, cada persona podrá colocar una de sus fichas boca abajo para ocultar información.

Resolución

Cuando todas las personas hayan pasado empieza la fase de resolución (una vez que alguien pasa ya no puede volver a apostar en esa ronda). Se voltea boca arriba la carta de la hora en la que se está apostando y todas las fichas apostadas. Las fichas apostadas que no coincidan con alguna de las 3 características (color, palo, figura) de la carta de hora son eliminadas del juego y se dejan a un lado.

NOTA: la ficha 0(cero) nunca se elimina, todos siempre la recuperan hayan acertado o no.

Con las apuestas acertadas se comprueba quien suma mayor valor en total con los números indicados en las fichas. Esa persona se lleva la primera carta de puntuación (la más cercana a la carta de hora sobre la que se está apostando), y en sentido descendente en la apuesta cada persona coge la carta que le corresponda y la deja junto a su pantalla. La persona que menos cantidad acumuló en la apuesta NO se lleva carta de puntuación, pero a cambio recupera todas las fichas que haya acertado en esa ronda y se lleva la carta de último (que le acredita como último en la siguiente ronda). Cuando en la hora de apuesta haya una carta con puntuación negativa, se llevará la carta quien menos valor total sume con sus fichas. También recuperará todas las fichas acertadas y obtendrá la carta de último.

En la imagen se ven las apuestas de 3 jugadores (azul, verde y amarillo) para la segunda

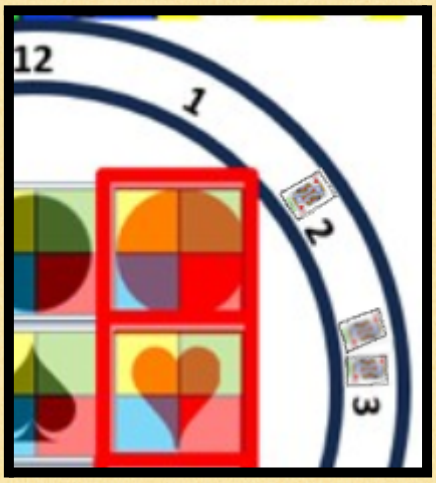
hora (se ha revelado como carta de hora el rey de corazones). El azul se ha equivocado apostando a negro y a J (estas 2 fichas son eliminadas) pero sí ha acertado rojo y corazones. El verde ha acertado todo (las 3 características). El amarillo ha fallado sus apuestas a negro, picas y Q.
El verde suma 10 con sus 3 fichas apostadas (1+3+6) y el azul suma 6 (con sus 2 fichas apostadas) y el amarillo no suma nada. Por lo tanto, es el verde quien se lleva la carta de 3 millones por ser la primera, el azul se lleva la carta de 5 millones y el amarillo se lleva la carta de último (en la imagen ULTI) y no recupera fichas por que no ha acertado nada, si hubiera acertado alguna ficha esta la recuperaría.

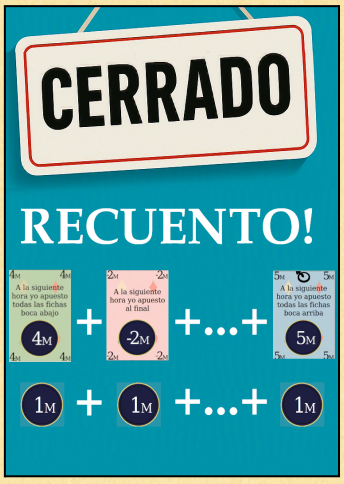
PLENO: Quien acierte las 3 características (color, palo y figura) recibe dos fichas: la que quiera de sus fichas acertadas y otra al azar del centro (estas son fichas boca abajo que se han ido eliminando durante las rondas).

NOTA: Cualquier empate se resuelve en sentido contrario al orden de turno desde la carta de último. Así que gana el "más último".

Efectos y final de ronda

Tras la resolución cada persona aplica de manera inmediata el efecto de su carta de puntuación conseguida. Luego acaba la ronda y se voltean boca abajo las cartas de hora que ya no son necesarias, al lado de la siguiente hora se indica qué cartas se mantienen visibles. Esto obligará a recordar lo que ya ha salido. En la imagen se muestra que en la hora 2, se mantiene 1 carta de hora anterior visible (la que corresponde con la 1), y en la hora 3, se mantiene 1 carta de hora anterior visible (la que corresponde con la 1), y en la hora 3, se mantienen visibles las dos cartas de hora anteriores (las que corresponden con la 1 y las 2).





Carta de cerrado/recuento

Final de la partida y puntuación

Tras resolver las apuestas de la última ronda (hora 11, a las 12 ya ha cerrado el casino), se acaba la partida y se procede a la puntuación final. Cada persona suma (o resta en caso de las cartas de puntuación negativa) los millones de sus cartas y suma 1 millón por cada ficha de apuesta que conserve tras su pantalla, tal como se indica en la carta de cerrado/recuento. Quien tenga más millones será el más rico y ganará la partida. En caso de empate ganará la persona que conserve aún más fichas, si aún hay empate se comparte la victoria.

Cartas y efectos

Carta de hora (dorso rojo casino)

Carta de puntuación (dorso de ficha rectangular de casino)

Las **cartas de hora** son aquellas sobre las que se apuesta, son las 12 figuras de una baraja de poker. Además tienen un número de orden que solo se utiliza al comienzo de la partida y se colocan sobre el tablero de la forma descrita en la preparación. Este proceso (* referenciado al final de las reglas) hace que al mezclarse realmente cada partida sea diferente, y aunque mezcladas siempre siguen un patrón determinado, el cual es la base para pensar las apuestas:

- Contando desde la hora 1 incluida, cada grupo de 2 cartas siempre hay una de cada color. Si la primera es roja la segunda será negra siempre. La tercera puede ser de cualquier color, pero la cuarta del color contrario a la tercera, y así sucesivamente.
- Contando desde la hora 1 incluida, cada grupo de 3 cartas siempre tendrá una carta de cada figura: (J, Q, K. Pero no se sabe en qué orden).
- Contando desde la hora 1 incluida, cada grupo de 4 cartas tiene tendrá una de cada palo: (picas, corazones, tréboles, diamantes. Pero no se sabe en qué orden).

Las **cartas de puntuación**. Cada carta tiene una puntuación en millones y un efecto. La puntuación se aplica al final de la partida y los efectos inmediatamente antes de pasar a la siguiente ronda.

En el ejemplo de carta de puntuación de arriba la puntuación sería de 5 millones y el efecto es el texto “En la siguiente hora yo apuesto todas las fichas boca arriba” y además tiene un icono para coger al azar una ficha del centro. Este icono puede estar también en las cartas de puntuación.

Las fichas del centro son fichas boca abajo que se han ido eliminando durante las rondas.

Textos de los efectos de las cartas de puntuación:

Premio: -2M (menos 2 millones) (hay 2 cartas)

Efecto: A la siguiente hora yo apuesto después de terminar todos los demás (una vez que todas las demás personas ya hayan pasado).

Premio: ? (? millones) (hay 6 cartas) Estas cartas funcionan como una mecánica de colección de sets.

1 carta -> 2M

2 cartas -> 6M

3 cartas -> 12M

4+ cartas -> 20M

Premio: 3M (3 millones) (hay 6 cartas)

Efecto: Puedes cambiar esta carta por la de la misma posición de la siguiente hora (hay 5 cartas)

Efecto: A la siguiente excepto yo nadie puede apostar a color o palo o figura (decide) (hay 1 carta)

Premio: 4M (4 millones) (hay 6 cartas)

Efecto: A la siguiente hora sólo yo puedo utilizar fichas cero (hay 3 cartas)

Efecto: A la siguiente hora yo apuesto todas las fichas boca abajo (hay 3 cartas)

Premio: 5M (5 millones) (hay 6 cartas)

Efecto: A la siguiente hora yo apuesto todas las fichas boca arriba (hay 3 cartas)

Efecto: Excepto yo todas las personas cogen 1 ficha del centro (hay 3 cartas)

NOTA:

(*) El proceso por el cual después de la mezcla se mantienen los patrones explicados es gracias al principio matemático llamado Principio de Gilbreath creado por el mago americano Norman Gilbreath en 1958 y es muy utilizado en magia con naipes. Es realmente original utilizarlo para un juego de mesa.