



Hasta el Infinito

123456789101112131415161718192021222324252627

El objetivo es ser el primer jugador en quedarse sin cartas en la mano.

PREPARACIÓN:

- Baraja todas las cartas y reparte 6 cartas a cada jugador.
- El resto de las cartas se dejan en un mazo en el centro de la mesa.
- Se juega en sentido antihorario

NÚMEROS ESPECIALES:

- Si te corresponde decir "0", debes robar 2 cartas y la sucesión volverá a ser ascendente desde 1.
- Al decir "100" o un múltiplo de 100 (200, 300, etc.), puedes descartar una carta adicional de tu mano a tu elección.

DESARROLLO DE LA PARTIDA:

- El primer jugador inicia diciendo "uno".
- El jugador de su derecha continúa con el número siguiente ("dos"), y así sucesivamente.
- Al decir el número que te corresponde, debes jugar una carta que cumpla una característica de ese número.

Ejemplo: Si te corresponde decir "4", podrías jugar una carta de "par", "múltiplo de 2", "cuadrado perfecto" o "potencia de base 2".

- Si no tienes una carta válida, debes robar 1 carta del mazo: Si la nueva carta sirve, puedes jugarla, si no sirve, pasas turno.



TIPOS DE CARTAS

CARTAS DE CARACTERÍSTICAS

- Primo: número primo.
- Par: número par.
- Múltiplo de 3.
- Múltiplo de 5.
- Múltiplo de 7.
- Cuadrado perfecto.
- Potencia de base 2: además, al jugarla, todos los demás jugadores deben robar 2 cartas adicionales.

CARTAS COMODÍN

- Se pueden jugar en cualquier momento:
- X: equivale a cualquier número.
 - Doble: en lugar de decir el siguiente número, dices el doble del anterior. La sucesión continúa desde ese valor.
 - Mitad: en lugar de decir el siguiente número, dices la mitad redondeada hacia abajo del anterior. La sucesión continúa desde ese valor.
 - Cuenta atrás: cambia la sucesión de ascendente a descendente o viceversa.

