

A Pescar

Reglamento de juego

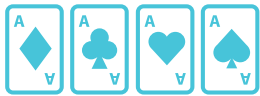


A Pescar

Reglamento de juego

“A Pescar” es un juego de cartas en el que pueden jugar entre 2 y 4 personas. El objetivo es ser el primero o la primera en alcanzar los 10 puntos o ser quien haya sumado la mayor cantidad de puntos cuando se hayan terminado las cartas del mazo.

Qué necesitamos para jugar



Generalmente se juega con un mazo normal de 52 cartas.

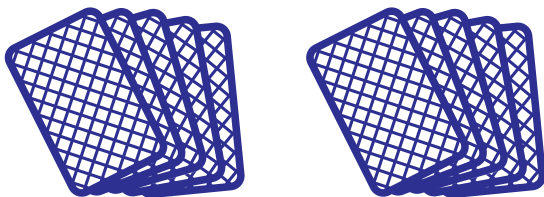
Sin embargo, podemos hacer juegos educativos divertidos usando tarjetas con los motivos que deseemos. Solo hay que imprimir 2 o 4 grupos de tarjetas para que todas tengan parejas.



A Pescar

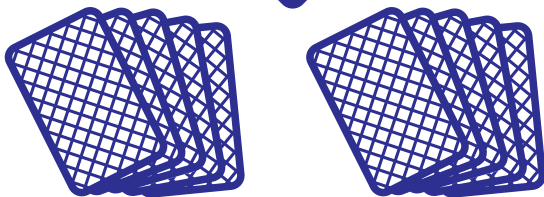
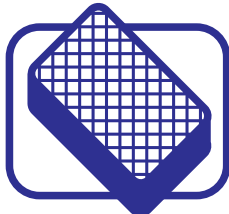
Reglamento de juego

A cada jugador se le reparten cinco cartas. Las restantes cartas se mezclan y colocan boca abajo en el medio de la mesa. Cada cual sostiene sus cartas de forma que pueda verlas, pero sin que otras personas puedan hacerlo.



Jugador 1

Jugador 2



Jugador 3

Jugador 4

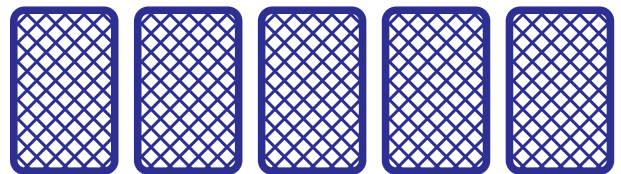
Antes de comenzar el juego, se ponen sobre la mesa las parejas que tenga cada participante en su mano y se le anota un punto por cada una.

¿Cómo sumar puntos?

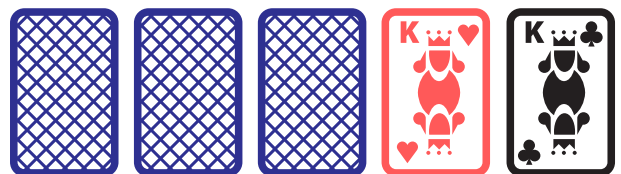
Los puntos se suman por parejas formadas y colocadas sobre la mesa.

Ejemplo:

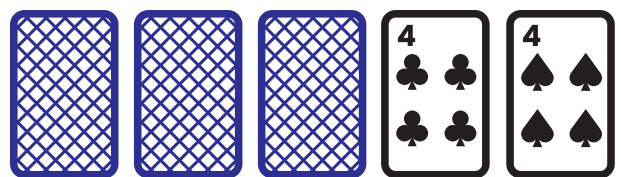
Jugador 1 : **sin parejas = 0 puntos**



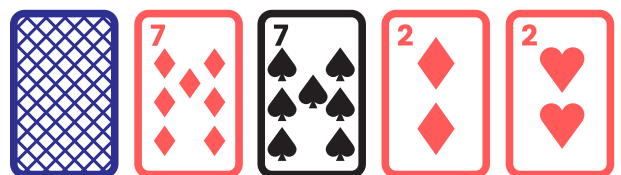
Jugador 2 : **1 pareja = 1 punto**



Jugador 3 : **1 pareja = 1 punto**



Jugador 4 : **2 parejas = 2 puntos**



Acciones por turno

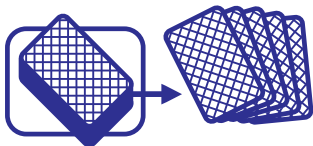
Comienza a jugar la persona más joven, y luego se sigue la ronda en el sentido del reloj.

Cada cual en su turno pregunta a alguien de sus oponentes: “*tenés un ____*” y la carta solicitada debe ser la que el jugador o la jugadora tiene en su mano.

Si el oponente tiene la carta, debe entregársela al jugador que la solicitó y éste gana un punto por hacer la pareja.

Si el oponente no tiene la carta, debe responder “*¡A Pescar!*” y el jugador debe entonces tomar una carta de las que se mezclaron y se pusieron boca abajo en una pila. Si con ésta logra hacer pareja, las pone en la mesa y gana un punto.

Si un jugador se queda sin cartas, entonces podrá tomar cinco de la pila mezclada.

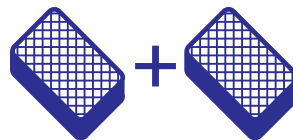


Desarrollar estrategias para ganar

- Las probabilidades de obtener las coincidencias siempre serán mayores frente a quienes tengan más cartas en la mano.
- A menos de tener la necesidad de una carta determinada y tenemos la convicción de que alguien la tiene, no es conveniente preguntar a quien le queda solo una carta en la mano porque en el caso de quitársela le estaremos dando más opciones de conseguir cartas a quien nos siga en la mano (dado que al entregarnos la última carta de su mano deberá tomar cinco nuevas del mazo).

Variaciones de reglas

1. Se pueden plantear mazos de cartas temáticas.
2. Para partidas de mayor número de participantes se pueden sumar mazos adicionales.



Referencias: <http://www.dltk-ninos.com/educacional/reglas-de-pesca.htm>