

La regla secreta

Juego de estrategia e inducción

Indice

[Introducción](#)

[Aproximación al juego](#)

[Componentes del juego](#)

[Valor de las cartas](#)

[Orden de los palos](#)

[Desarrollo](#)

[Inicio de la mano](#)

[Declarar la imposibilidad de jugar](#)

[Adivinar la regla secreta](#)

[Puntuación](#)

[Fin de la partida](#)

[Virtudes de este juego](#)

[Reglas secretas](#)

[Reglas fáciles](#)

[Reglas dificultad mediana](#)

[Reglas de dificultad alta](#)

Introducción

Se trata de un juego de mesa que desafía la capacidad de inferencia inductiva de los jugadores. Las reglas de juego son muy simples; de modo que a partir de una breve descripción se está en condiciones de jugar. Inicialmente será no muy eficientemente, pero con la práctica que mejora la observación y el razonamiento inductivo se pueden mejorar los resultados.

Aproximación al juego

Se trata de un juego con cartas y tarjetas. Estas últimas contienen reglas secretas que rigen la disposición a seguir por las cartas sobre la mesa.

El objetivo del juego es acertar **la regla secreta** que se ha establecido en cada mano.

A su turno, los jugadores van colocando una carta de su mano que estiman cumple la regla secreta.

Un repartidor de turno controla el cumplimiento de **la regla secreta**. Al finalizar cada mano se asigna puntaje según resultado que se acumula para, al final del juego, declarar el ganador de la partida.

El juego se da por finalizado cuando todos los participantes han hecho el papel de repartidores.

Participan tres a ocho jugadores.

Componentes del juego

- Dos mazos de cartas francesas estándar, de 52 cartas.
- Cantidad de jugadores: 3 a 8
- Tarjetas con las reglas secretas.
- Planilla para el control del puntaje

Valor de las cartas

El valor numérico de las cartas para a los efectos de considerar relaciones de mayor y menor o para cálculos es:

1 para el As

11 para la J

12 para la Q

13 para la K

Y el valor impreso para las restantes.

Cuando haya que considerar una relación de secuencia ascendente el A sigue a la K; o bien en sentido descendente la K viene después del A.

En todas estas reglas, por última carta se entiende la última carta aceptada en la línea principal.

Orden de los palos

El orden de los palos es similar al válido en el "Bridge", es decir: Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles.

Desarrollo

Una partida de "**La regla secreta**" consta de varias manos de juego.

En cada mano un jugador controla el cumplimiento de la "regla secreta" descrita en una tarjeta que se extrae de una pila de tarjetas con reglas a cumplir. A este jugador se le conocerá como **repartidor**. El repartidor no juega durante esa mano.

Todas las jugadas se realizan sobre una disposición central de cartas, que va creciendo a medida que progresa el juego. Esta disposición está formada por una línea principal horizontal de cartas buenas, que siguen **la regla secreta**, y por líneas verticales secundarias con cartas malas que no encajan en la pauta. Las cartas de las líneas secundarias pueden solaparse para ahorrar espacio. Los jugadores obtienen puntos por deshacerse de las cartas de su mano jugándolas de forma que encajen en la pauta formada por la línea principal.

Inicio de la mano

El repartidor reparte ocho cartas a cada jugador y luego toma una tarjeta de la pila de tarjetas con las reglas secretas. Seguidamente toma la carta superior del mazo y la coloca boca arriba sobre la mesa; ésta será la carta inicial de la secuencia y determina la línea principal. Empieza el jugador situado a la derecha del repartidor y luego se sigue jugando en sentido anti-horario.

En su turno, cada jugador coloca una carta sobre la mesa, tratando de que sea la continuadora de la secuencia. El repartidor anuncia si es correcta (encaja con su regla secreta) o no; y de acuerdo a ello la ubica.

- Si la carta propuesta es correcta se coloca en la línea principal, a continuación de la última carta. El jugador tiene derecho a jugar nuevamente (turno doble), o un intento de declarar públicamente **la regla secreta**.
- Si la carta propuesta es incorrecta se coloca debajo del lugar donde debiera colocarse la próxima carta correcta, comenzando una línea secundaria o alarga la última existente. El jugador debe retirar una carta del mazo, de forma tal que su mano sigue con el mismo número de cartas. El repartidor le ayudará a evitar olvidos.

La mano finaliza cuando:

- un jugador termina sus cartas.
- un jugador acierta **la regla secreta**.
- se agotan las cartas del mazo

Declarar la imposibilidad de jugar

Una vez que se ha completado la primer vuelta de la mano, cada jugador tiene la opción de declarar que no tiene ninguna carta correcta para jugar. En este caso debe mostrar su mano a todos los jugadores y el repartidor le comunica si está o no en lo cierto.

Si el jugador está equivocado (en realidad tenía una o más cartas que podía jugar), el repartidor coge una de las cartas correctas de su mano y la coloca en la línea principal. El jugador se queda con el resto de cartas de su mano y recibe una carta adicional del mazo.

Si el jugador tiene razón (realmente no podía jugar ninguna carta) y su mano sólo tiene una carta, ésta se devuelve al mazo y la ronda acaba inmediatamente. Si tiene más de una carta, el repartidor cuenta sus cartas, las devuelve al final del mazo y le da una nueva mano del mazo pero con una carta menos que las que tenía inicialmente.

Adivinar la regla secreta

Cuando un jugador hace una jugada correcta o bien declara que no puede jugar y está en lo cierto, tiene derecho a intentar adivinar la regla. Todos los jugadores deben oír su hipótesis. A continuación, el repartidor anuncia si el jugador ha acertado o se ha equivocado. Si se ha equivocado, continúa la ronda; si ha acertado, la ronda finaliza inmediatamente.

Puntuación

Una ronda se acaba cuando un jugador adivina **la regla secreta** o cuando a un jugador se le acaban las cartas. En ese momento se contabilizan los puntos de cada uno.

- Cada jugador recibe 8 puntos menos un punto por cada carta que tenga en la mano.
- Si un jugador ha adivinado **la regla secreta** recibe una bonificación de 4 puntos.
- Si un jugador se ha quedado sin cartas, recibe una bonificación de 2 puntos.

Fin de la partida

Una partida finaliza cuando todos los jugadores han sido repartidores. Muchas veces no hay tiempo para ello y las partidas acaban antes. En este caso se sugiere compensar a los jugadores que cumplieron el rol de repartidores con el promedio de puntos de su respectiva ronda.

En este momento, sólo hay que sumar las puntuaciones de cada jugador en cada ronda y declarar quién es el ganador.

Virtudes de este juego

- Requiere y estimula la práctica del razonamiento inductivo.
- Premia a aquellos jugadores que con menor cantidad de indicios son capaces de inferir cuál es la regla que gobierna la mano.
- Requiere una mínima cantidad de elementos para ser jugado: 2 mazos de cartas y las tarjetas con las reglas a inferir.

- Se puede regular la dificultad del juego acorde a los participantes utilizando uno varios subconjuntos de reglas: fáciles, dificultad media y alta.
- Se está en condiciones de jugarlo a partir de comprender las normas simples descritas más arriba.

Reglas secretas

Describen la ley o regla que debe cumplir la próxima carta y que los participantes deben encontrar. Se considera que la carta colocada por el repartidor será válida para la regla, a menos que ésta última especifique lo contrario.

Las cartas pueden dar la vuelta. Esto es mayor que la K sería el As. Pero dar la vuelta no implica que se pueda ir más allá de las seis unidades.

Reglas fáciles

- Valen todas las cartas negras y la primer carta roja. Restantes cartas rojas deben alternar una carta par, una carta impar.
- Valen todas las cartas rojas y la primer carta negra. Restantes cartas negras deben alternar una carta par, una carta impar.
- Si la última carta es figura, jugar una carta par; si la última carta no es figura jugar una impar.
- Alternar cartas pares e impares.
- Alternar dos cartas pares, dos cartas impares y así sucesivamente.
- Alternar tres cartas pares, tres cartas impares y así sucesivamente.
- Alternar cartas de palos rojos y negros.
- Alternar dos cartas rojas, dos cartas negras, y así sucesivamente.
- Alternar tres cartas rojas, tres cartas negras y así sucesivamente.
- Solo valen las rojas superiores a 7 y las negras inferiores o iguales a 7.
- Solo valen las negras superiores a 7 y las rojas inferiores o iguales a 7.
- Si la última carta es impar, jugar una carta negra; si la última carta es par, jugar una carta roja.
- Si la última carta es negra jugar carta par; si es roja jugar carta impar.
- Si la última carta es roja jugar carta par; si es negra jugar carta impar.
- Si la última carta es impar, jugar una carta roja; si la última carta es par, jugar una carta negra.
- Si la última carta es figura, jugar una carta impar; si la última carta no es figura jugar una par.

Reglas dificultad mediana

- Valen todas las cartas negras y la primer carta roja. Restantes cartas rojas deben tener un valor una, dos o tres unidades inferiores al de la anterior carta roja.
- Valen todas las cartas rojas y la primer carta negra. Restantes cartas negras deben tener un valor una, dos o tres unidades inferiores al de la anterior carta negra.
- Valen todas las cartas negras y la primer carta roja. Restantes cartas rojas deben tener un valor una, dos o tres unidades superiores al de la anterior carta roja.
- Valen todas las cartas rojas y la primer carta negra. Restantes cartas negras deben tener un valor una, dos o tres unidades superiores al de la anterior carta negra.
- Si la última carta es negra, jugar una carta con un valor igual o superior al valor de esa última carta; si la última carta es roja, jugar una carta con un valor igual o inferior al valor de esa última carta.
- Si la última carta es negra, jugar una carta con un valor igual o inferior al valor de esa última carta; si la última carta es roja, jugar una carta con un valor igual o superior al valor de esa última carta.
- La primer carta puede ser cualquiera, la siguiente debe ser par, la que sigue divisible por tres y se repite la secuencia: cualquiera, par, divisible por tres.
- Solo son válidas las cartas cuyo valor (el número o la letra) sea un signo con partes cerradas (así, vale la Q pero no la J, vale el 9 pero no el 2, etc.).
- Si la última carta está entre el as y el siete, se jugará cualquier carta entre el 8 y la K; si la última carta está entre el 8 y la K, se jugará cualquier carta entre el as y el 7.
- Solo son válidas las cartas cuyo valor (el número o la letra) sea un signo sin partes cerradas (así, no vale la Q pero si la J, no vale el 9 pero si el 2, etc.).

- Comenzando con una carta cualquiera jugar una carta divisible por dos, una carta divisible por tres y así sucesivamente.
- Si la última carta es figura, jugar una carta menor; si la última carta no es figura jugar una mayor.
- Jugar una carta del mismo palo o del mismo valor que la última carta.
- Si la última carta es negra, juega una carta con un número igual o el inferior al de la última carta. Si la última carta es roja, juega una carta igual o el superior al de la última carta.
- Si la última fue negra, jugar una carta que sea de valor igual o inferior a la anterior y si es roja jugar una carta igual o superior a la anterior.
- Jugar una carta con un valor una o dos unidades inferior al valor de la última carta.
- Jugar una carta con un valor una o dos unidades superior al valor de la última carta.
- Jugar una carta con un valor una unidad superior al valor de la última carta.
- Jugar una carta con un valor una unidad inferior al valor de la última carta.

Reglas de dificultad alta

- Si el palo de la última carta válida fué Picas jugar As, 2, 3 y 4; si fué Corazon jugar 5, 6, 7; si fué Diamantes jugar 8, 9 y 10; si fué Tréboles jugar J, Q y K.
- Si las dos últimas cartas válidas son del mismo color, la siguiente debe ser par y si son de diferente color debe ser impar.
- Si las dos últimas cartas válidas son del mismo color, la siguiente debe ser impar y si son de diferente color debe ser par.
- Si la suma de las dos últimas cartas válidas es par, la siguiente debe ser roja y si la suma es impar la carta siguiente debe ser negra.
- Si la suma de las dos últimas cartas válidas es par, la siguiente debe ser negra y si la suma es impar la carta siguiente debe ser roja.
- Si la carta que va a jugar es la primera que aparece de un palo, es correcta; en caso contrario, debe ser una unidad superior a la última carta del mismo palo de la carta que va a jugar.
- Si la carta que va a jugar es la primera que aparece de un palo, es correcta; en caso contrario, debe ser una unidad inferior a la última carta del mismo palo de la carta que va a jugar.
- El valor de la carta debe diferir (ser menor o mayor) en una o dos unidades respecto de la que le precede.
- Las cartas deben sucederse en orden ascendente, pero cada tres cartas se debe intercalar una que no cumple el orden. Se continúa con la que hubiese correspondido en el turno de la que va fuera de orden.
- Divida el valor de la última carta por cuatro. Si obtiene un resto igual a 1, se jugarán picas; si obtiene un resto igual a 2, se jugarán corazones; si obtiene un resto igual 3, se jugarán diamantes; si obtiene un resto igual a 0 (división exacta), se jugarán tréboles.
- A una carta de picas debe seguir un corazón, a una de corazón un diamante, a un diamante un trébol y a un trébol una pica.
- El valor de la carta debe ser 1, 2 o 3 puntos superior a la anterior (los valores "dan la vuelta" o sea que luego del Rey (valor=13) viene el As (valor=14) y así sucesivamente).
- Las dos primeras cartas son siempre correctas. A partir de la tercera carta se debe cumplir que el valor de esta sea igual a la suma de las dos anteriores.
- La carta a jugar debe tener un valor igual al de la última carta válida mas 1 si esa carta era picas, mas 2 si esa carta era corazón, mas 3 si esa carta era diamante y mas 4 si esa carta era trébol.
- La secuencia debe ser: la carta anterior más 1, la carta anterior más 2, la carta anterior más 3 y a continuación se repite la secuencia comenzando nuevamente por la carta anterior más 1, etc.
- La secuencia debe ser: la carta anterior más 1, la carta anterior más 2, la carta anterior más 3 y a continuación se repite la secuencia comenzando nuevamente por la carta anterior más 1, etc.

- La carta que pone el repartidor y el primer jugador son válidas; seguidamente la carta a jugar debe ser igual a la suma de las dos anteriores. Si esa suma es mayor a 13 se restará 13.
- La carta que pone el repartidor y los dos primeros jugadores son válidas; seguidamente la carta a jugar debe ser igual a la suma de las tres anteriores. Si esa suma es mayor a 13 se restará 13 hasta que la suma sea igual o menor que 13.