

Reglas para jugar 40

1.- LOS JUGADORES O CUARENTISTAS

Se conforman 2 parejas de jugadores, más un **Juez de Aguas** imparcial, justo, honesto y soberano. Cada integrante de la pareja se ubica en forma alternada y se juega en turnos que giran en sentido anti-horario.

2.- LA PARTIDA

Una **partida de cuarenta (40)** está compuesta de tres chicas (sets). Cada CHICA es una mesa de 40 puntos. Gana la mesa la pareja que gane dos de las tres chicas.

3.- LOS IMPLEMENTOS

- Se utiliza para el juego:
 - 40 naipes numerados desde el "AS" al "7" más las viejas "J", "Q" y "K", en los cuatro palos conocidos: brillos o diamantes, corazón rojo, corazón negro y tréboles.
 - 12 cartas que funcionan de un lado como TANTOS, equivalentes a 2 puntos y del otro lado como PERROS, equivalentes a 10 puntos.
 - Una carta collarín para identificar al **Juez de Aguas**. *(Solo en nuestras barajas de cuarenta)*
 - Una carta de Cracks o Zapatería para demostrar la sabiduría (o la falta de) en el juego en las redes sociales y en las redes reales. *(Solo en nuestras barajas de cuarenta)*

4.- EL ARRANQUE

El **Juez de Aguas** barajará los **cuarenta** naipes y pedirá a cada integrante que levante una carta. Se puntuará a cada carta con su valor nominal, siendo el "AS" equivalente a un (1) punto y cualquiera de las "viejas" a diez (10) puntos. La pareja que sume más puntos gana el derecho de repartir, eligiendo a cualquiera de sus miembros para hacerlo.

El miembro elegido de la pareja ganadora, barajará las cartas a voluntad y las colocará sobre la mesa para que su contrincante de la izquierda las "parta" (mezcle sin barajarlas). Una vez "partido" el mazo de naipes, se reparten en grupos de 5 cartas seguidas para cada jugador. Empezando por el oponente de la derecha.

Finalizado el reparto, el **Juez de Aguas** ordena el inicio de la **partida de 40**. El jugador ubicado a la derecha de quien repartió, lanzará la primera carta sobre la mesa de juego.

5.- EL LEVANTE, EL ALMA DEL JUEGO

Consiste en levantar las cartas de la mesa cuando coinciden en número o figura, dándose las siguientes variantes:

- A. Levantando una carta con su similar. Por ejemplo: se levanta un 7 de corazón rojo con un 7 de corazón negro.
- B. Levantando la suma de las cartas sobre la mesa. Por ejemplo: se levanta un 4 de trébol y un 3 de corazón negro con un 7 de brillos.
- C. Levantando en escalera, a partir de la primera carta similar. Por ejemplo: con un 3 de corazón negro, se levanta un 3 de trébol, un 4 de brillos, un 5 de corazón negro, un 6 de corazón rojo, un 7 de trébol, y una J de corazón negro.

6.- LA CAÍDA

Cuando el oponente que continúa el juego (el de la derecha) levanta una carta igual en número o figura a la previamente jugada, se denomina **CAÍDA**. La acción es una de las más festejadas en

el juego, por lo que es seguida de términos consagrados como: “**Toma por shunsho**”, o simplemente “**dos señor juez**” haciendo referencia al número de puntos que gana la pareja y que el **Juez de Aguas** debe otorgar. Mira más **frases populares de cuarenta**.

7.- LA LIMPIA

Se produce cuando el jugador levanta todas las cartas que están en juego sobre la mesa. Se otorgan 2 puntos.

8.- CAÍDA Y LIMPIA

Cuando con una carta similar en número o figura, a la inmediatamente antes lanzada, se levantan todas las cartas que estén sobre la mesa. Se otorgan 2 puntos más el permiso de burlarse de los contrincantes.

9.- LA RONDA

La ronda se forma cuando, luego de repartir, un jugador recibe tres cartas del mismo número o figura. El jugador que la tenga podrá solicitar 2 puntos antes de que juegue su primera carta. Se puede solicitar estos puntos bajo cualquier frase como por ejemplo, “**dos por**

guapo". El **Juez de Aguas** otorgará los puntos previa verificación de la ronda. La pareja que supere los 30 puntos en el juego ya no podrán pedir los dos puntos por ronda.

10.- EL CONTEO

Jugados los **cuarenta** naipes, el **Juez de Aguas** revisará y retirará las cartas sobrantes en la mesa, se procederá a contar las cartas levantadas por cada pareja y se otorgará una bonificación de la siguiente manera:

- A. Si una pareja supera las 20 cartas, se otorgan 6 puntos por la carta número 20, y un punto adicional por cada carta extra. Si el resultado de la suma es un número impar, se "redondea" añadiendo un punto. Por ejemplo: 11 que dan 12.
- B. Si ninguna pareja contabiliza 20 cartas y hay empate en el número de cartas, se otorgará 2 puntos a la pareja que le corresponda repartir a continuación. Esto se denomina "dos por dar".
- C. A la pareja que no haya levantado ni siquiera una carta, se le castigará otorgando 2 puntos a la pareja contraria. A esto se le denomina "dos por falla" y es una gran vergüenza.

11.- 38 QUE NO JUEGA

Cuando una de las parejas llegue a sumar 38 puntos, deberá realizar una "**CAÍDA**", para ganar y terminar la chica. No se sumarán bonificaciones por limpias, rondas o conteos de cartas.

12.- CARTAS MAL REPARTIDAS

Cuando en el transcurso del juego se nota que las cartas han sido mal repartidas, se interrumpe el juego, se otorgan 10 puntos (un perro) a la pareja contraria a la que repartió, y se pasa el turno para repartir. A esto se le llama "pasa la mano con 10". El juego se reanuda con la repartición de cartas por parte de la pareja que recibió los puntos de bonificación.

13.- CARTAS NO LEVANTADAS

Si una pareja tuvo la oportunidad de levantar más cartas y el otro miembro de la pareja tampoco se dio cuenta de aquello, la pareja contrincante puede retirarlas para su beneficio. Caso contrario las cartas quedarán en la mesa.

Si algún jugador duda de la legalidad y honorabilidad del "levante" de cartas de sus contrincantes, puede solicitar un "veo y juego" al **Juez de Aguas**, quien deberá verificar si procede o no la protesta. De comprobarse se quitarán 2 puntos a la pareja infractora y se

los otorgará a la pareja que hizo el reclamo. Si el juego fue limpio, se quitarán 2 puntos a la pareja protestante.

14.- CARTA LANZADA

Cada jugador lanzará o jugará una carta por cada turno. Si lanza más de 1, escogerá cuál de ellas juega en este turno y podrá recoger la o las restantes y continuar con el juego.

15.- VALORES

- 2 puntos = 1 carta naranja o tanto.
- 10 puntos = 5 cartas naranjas = 1 perro.
- 40 puntos = 4 perros = una chica.
- 2 chicas (de 3 posibles) GANA LA PARTIDA

Se gana de forma inmediata la chica en los siguientes casos:

- A. Cuando un jugador recibe las 4 cartas de un mismo número.
- B. Cuando se ha propinado 4 caídas seguidas (2 a cada miembro de la pareja contrincante)

16.- ZAPATERÍA

Si una de las parejas, al terminar una "chica" no ha obtenido al menos diez (10) puntos se le otorgará la "zapatería". A cada miembro se nombrará gran zapatero, título que ostentará hasta que otra pareja obtenga la distinción.