

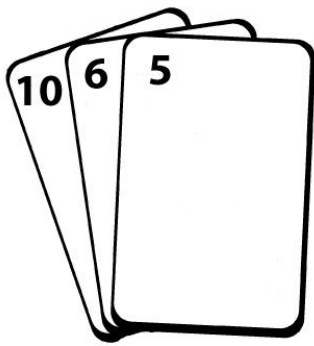
JUGAR AL TAROT

Existen muchas variantes del juego de Tarot.
Aquí comparto una versión sencilla.

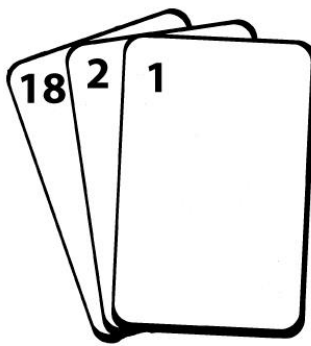
Hay 3 opciones para ganar el juego:

Primera opción:

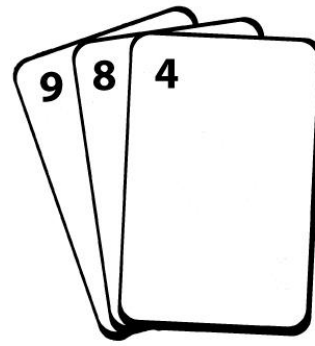
Ganará el juego la primera persona que logre reunir 3 tercias que sumen 21 cada una.



21



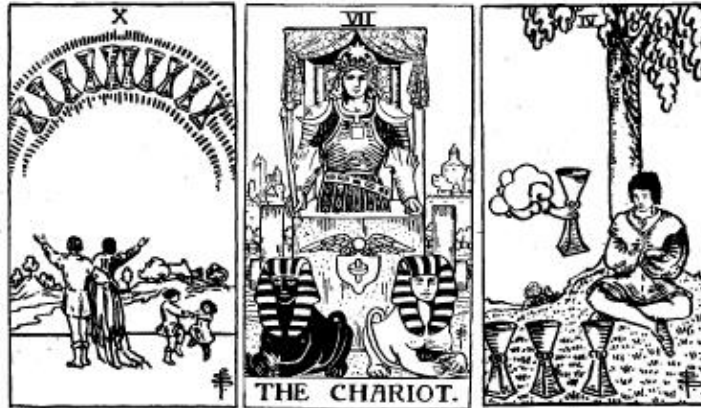
21



21

A este grupo de 3 tercias se le llama **TRIVIUM**.
Un Trivium tiene un valor de 63 puntos ($21+21+21=63$).

Ejemplo de una tercia que suma 21



$$10 + 7 + 4 = 21$$

Consideraciones:

A) Cada tercia puede estar constituida por diversos palos, por arcanos mayores y menores. Las únicas cartas que no pueden formar parte del Trivium son las sota, caballo, reina o rey.

B) Un Trivium se compone de 3 tercias, donde cada tercia suma 21, por lo cual se entiende que una sola tercia no gana el juego, 2 tercias no ganan el juego, solo el conjunto de 3 tercias gana el juego.

Segunda opción:

Ganará el juego la primera persona que logre reunir a la sota, el caballo, la reina y el rey (no importa si son de palos diferentes).

A este cuarteto de cartas se le llama **CUADRIVIUM** y tiene un valor de 50 puntos. (11+12+13+14=50).



NOTA: Se le llama **GRAN CUADRIVIUM** cuando logras reunir a toda la corte del mismo palo. Esta mano tiene un valor de 100 puntos.



Tercera opción:

Ganará el juego la primera persona que logre reunir las 4 cartas de la corte (sota, caballo, reina y rey del mismo palo o palos mixtos) y una terna que sume 21, a esta tirada de 7 cartas se le llama **GRAN MAESTRE** y tiene un valor de 200 puntos.



Cuadrivium + Trivium
GRAN MAESTRE

PASOS PARA INICIAR EL JUEGO

Este juego se juega con cualquier Tarot compuesto de 78 cartas (22 arcanos mayores y 56 menores) y está contemplado para 2, 3 y hasta 4 jugadores como máximo.

- 1.- Después de mezclar el mazo, se repartirán 9 cartas a cada jugador. El resto de las cartas se colocarán boca abajo en el centro de la mesa, estas cartas reciben el nombre de **“El Pozo”**.
- 2.- El jugador que posea el Arcano Mayor con número más alto inicia el juego y la ronda circula hacia su derecha.
- 3.- Al revisar tus cartas, verifica cuantas cartas de la corte tienes y cuantas cartas numeradas tienes (arcanos mayores y arcanos menores). En este punto deberás decidir si tu meta es lograr un Trivium o un Cuadrivium.
- 4.- Si tu meta es el Trivium, empieza a armar tus triadas y bájalas cuando las tengas listas. Si necesitas cambiar cartas, espera tu turno para sacar cartas del pozo.
- 5.- Si tu meta es el Cuadrivium solo separa las cartas de la corte y ten en cuenta cuales de tus cartas quieres cambiar. Espera tu turno e intercambia esa carta que no te sirve por una carta del pozo.

TOMAR CARTAS

- 6.- Para tomar una carta del pozo, el jugador deberá esperar su turno y lanzará una carta que no le sirva a **“La olla”**. La olla es otro espacio en la mesa, donde las cartas desechadas siempre deben permanecer boca arriba, visibles a los demás jugadores.
- 7.- Si la carta desechada por un jugador es útil para otro jugador, éste deberá esperar su turno para tomarla y deberá intercambiar la carta de la olla por una de sus cartas.

LA CARTA DEL LOCO

- 9.- La carta cero (Loco, Mat, Fool...) tiene dos funciones, puede ser un ladrón o un comodín.

LOCO COMODÍN:

En su rol de comodín, el Loco puede suplir una carta, en cualquier tirada. Por ejemplo, El Loco puede completar una tercia que suma 21, como se muestra aquí:



$$5 + 7 + \text{LOCO} = 21$$

Consideraciones

A) La única ocasión en que El Loco puede suplir 2 cartas será en el Trivium, cuando esté acompañada de la carta del Mundo.



B) De igual manera, el Loco puede suplir cualquier carta para completar un Cuidrivium.

LOCO LADRÓN

Como se mencionó anteriormente, el jugador que esté buscando el Trivium deberá bajar cada tercia, inmediatamente al sumar 21.

El Loco tiene la oportunidad de robar solo una tercia durante el juego y esto se logra al intercambiar la carta de El Loco por UNA tercia de otro jugador.

El jugador robado ahora posee la carta de El Loco, pero ya no podrá robar tercias de otros jugadores, solo podrá usar la carta de El Loco como comodín para completar una tercia o para suplir cualquier carta del Cuadrivium.

Como se menciona al principio, estas instrucciones de juego son una versión sencilla, basada en reglas clásicas del juego original y corresponde a una investigación realizada en 2024 mediante libros de reglas de Michael Dummett.

Enrique Zednelem 2024.