

KIRETM

Los años transcurren apaciblemente en la villa de Kire, capital del reino. Sin embargo algo se cuece bajo esa aparente tranquilidad. El hecho de que la querida pareja reinante no haya tenido descendencia no ayuda, pues las diferentes casas buscan el favor del clero y los gremios para ganar posiciones de cara a la futura sucesión de la corona. Algunos hablan incluso de inminentes enfrentamientos entre los nobles, en una disputa que es un secreto a voces...



Kire está inspirado en el clásico juego de naipes español del mus, pero en este caso no se juega por parejas, lo que permite que se pueda disfrutar igualmente a cualquier número de dos a cinco jugadores. Gana la partida quien consiga antes la victoria en dos revueltas. Cada revuelta consiste básicamente en llegar a 20 o más puntos.



Preparación

Al inicio de la partida cada participante elige un color y toma las fichas de madera correspondientes: 12 "barriles" y un disco; dejando el otro disco delante de sí en su zona de la mesa para que los otros jugadores sepan el color de cada uno. De sus barriles se queda 5 y deja los otros 7 en una reserva general. Las fichas para contar los puntos (de 1 y 5) y de "ganadores de revuelta" (con una "R" dibujada) se ponen en una reserva común y las cuatro loasetas de localización: villa, castillo, campanento y mercado, se colocan de manera aleatoria y en el centro de la mesa formando una fila.

Kire se puede jugar en sentido horario o antihorario, según la costumbre local. El último (postre) reparte y recoge descartes, y el siguiente en orden de juego será el primero en orden de turno (mano). El jugador más joven será el postre al inicio de la partida, barajará y repartirá cuatro cartas a cada jugador. Posteriormente cuando se indique que "pase la mano" el postre dará el mazo a la mano que pasa ahora a la última posición y así sucesivamente.



La partida se desarrolla por **rondas**, cada una de las cuales consta de **tres fases: una primera de descartes, seguida de una fase de apuestas y una de resolución** y puntuación...



Fase de descartes

La mano debe colocar su disco en una loseta y, a continuación, puede elegir entre pasar a la fase de apuestas o realizar descartes.

Si elige descartes, éstos se hacen bocabajo en orden comenzando por la mano, que está obligada a descartarse de un mínimo de una carta, hasta las cuatro, robando tantas como se haya quitado. El resto de jugadores en el sentido de juego pueden descartarse también o declararse "servidos" (no descartar nada).

Tras los descartes, la mano pasa entonces al siguiente jugador en orden, que igualmente colocará su disco en una loseta y tendrá la opción de declarar descartes (procediendo como se ha descrito) o iniciar la fase de apuestas, y así sucesivamente. Es decir, ser mano te permite decidir si habrá descartes pero a costa de ir último luego en la ronda de apuestas.

Si todos los jugadores han elegido descartes y la mano vuelve al jugador inicial de la ronda, se pasa directamente a la fase de apuestas.

Durante los descartes, si se llegaran a agotar las cartas del mazo, se vuelven a barajar los descartes formando un nuevo mazo, para que puedan robar los jugadores que falten por hacerlo.

Ejemplo de fase de descartes.- Supongamos que los jugadores son en orden de turno: Ana(A), Bea(B), Carlos(C) y Daniel(D). (A) pone su disco en la villa y, a continuación, declara ronda de descartes. Ella, por ser la mano, debe descartarse de al menos una carta. Elige descartarse de dos cartas boca abajo y roba otras dos. Luego (B) se descarta de una carta y roba otra. A continuación (C) declara que va "servido" y (D) en cambio se deshace de todas sus cartas robando cuatro. Finalizado el proceso, (D) que era el último y habrá repartido las cartas, pasa el mazo a (A) que ahora es "postre". La mano pasa a (B) que colocará su disco y decidirá si hay ronda de descartes (repitiéndose el proceso) o si se pasa a la fase de apuestas. Bea, viendo que Carlos va "servido" y aunque no ha obtenido la carta que le gustaría, no se va a arriesgar a perder la mano* y, tras colocar su disco en el campamento, decide finalizar la fase de descartes y pasar a la fase de apuestas.

*Veremos que ser mano es importante ya que gana luego los empates en las jugadas.



Fase de apuestas o pujas

Tras los descartes los contendientes pujarán por el control de cada una de las 4 losetas de localización. La fase se resuelve por cada loseta en el orden en que se han dispuesto en la mesa, repitiéndose el siguiente proceso:

Empezando por la mano, cada jugador en turno puede o bien pasar, o bien pujar con uno o más "barrilitos" de su reserva personal, colocando dichos barriles en la loseta para indicarlo.

El siguiente jugador puede también pasar o pujar, siempre y cuando al menos iguale o supere la mayor apuesta hasta el momento. Igualmente los barriles se van dejando en la loseta en juego. Si algún jugador sube la apuesta, se reinicia el ciclo: los que habían apostado pueden subir hasta igualar o superar esa puja. Aquellos que habían pasado pueden de nuevo reengancharse, igualando o subiendo cuando sea su turno, hablando siempre en orden.

La apuesta por la loseta termina cuando le vuelve el turno al jugador que más haya pujado. El resto o bien habrán pasado, o bien habrán igualado la puja. A continuación se pasa a la siguiente loseta y se repite el proceso. Cuando se ha pujado por las cuatro losetas, se revelan las cartas y se determina quién ha ganado en cada una de ellas.

"Comprar" barriles durante la puja.- Durante la fase de pujas se pueden "comprar" barriles de la reserva con el fin de igualar una apuesta que nos hayan subido.

En este caso, gastaremos un punto por cada barril que recuperemos de la reserva para asignar directamente a la loseta. Sin embargo, seguimos limitados a 12 barriles a la hora de distribuirlos en las diferentes apuestas.

Obsérvese que, en esta fase, sólo podemos comprar barriles hasta igualar una apuesta que nos hayan hecho (no podemos comprar barriles para subir una apuesta, sólo para igualarla) veremos más adelante cómo recuperaremos los barriles al final de la ronda.

Ejemplo de fase de apuestas.- Supongamos que los jugadores son, en orden de turno: Ana(A), Bea(B), Carlos(C) y Daniel(D). (A) puja un barril por la loseta, (B) y (C) pasan, pero (D) puja 2 barriles. El turno vuelve a (A) que iguala los 2 barriles de (D), (B) pasa, pero (C) decide reengancharse y además subir la puja a 3. (D) iguala la apuesta pero ya no tenía barriles así que ha de gastarse un punto para recuperar un barril de la reserva e igualar los tres barriles de (C). El turno pasa de nuevo a (A) que decide retirarse y (B) se mantiene fuera por lo que la apuesta ha quedado en 3, se verá al final de la ronda quién se lleva los puntos entre (C) y (D).



Resolución y puntuación

Tras la fase de apuestas, cada localización otorgará puntos al jugador que más barriles tenga en la loseta la siguiente forma:

- 1 ó 2 puntos según el valor de base indicado en la propia localización (1 punto en mercado o villa, y 2 en campamento o castillo)
- + 1 punto por cada disco (de cualquier jugador) en la loseta
- + 1 punto por cada barril de la siguiente mayor apuesta (que serán los barriles apostados en caso de que se haya igualado la apuesta)

Si hay dos o más apuestas igualadas, ganará los puntos la mejor jugada, sin embargo, cada localización tiene un criterio diferente a la hora de determinar qué mano de cartas se lleva los puntos. De la siguiente forma:



En el castillo ganará la jugada que tenga la carta de valor más alto.- En caso de empate a la carta de mayor valor, se van comparando las siguientes cartas en valor descendente. Si las cuatro cartas de cada mano son iguales, ganará aquel que vaya antes en orden de juego.



En la villa ocurre justo al revés: ganará la jugada que tenga la carta de valor más bajo con un mínimo de 1 (el proscrito que tiene valor 0 no cuenta).- En caso de empate a la carta de menor valor, se van comparando las siguientes cartas en valor ascendente y de la misma forma, se desempatará en orden de juego en caso de jugadas repetidas.



En el mercado se ven las combinaciones ascendientes de parejas, dobles parejas, tríos o cuatro iguales.

Por ejemplo.- un trío ganará a unas dobles parejas de cualquier valor, mientras que cuatro iguales ganarán a cualquier trío, etc. Siendo la jugada máxima cuatro 9s (pues solo hay dos 10s), la siguiente cuatro 8s, etc.

Al comparar dobles parejas ganará la mano que contenga una pareja de mayor valor, es decir sólo se considera la pareja de menor valor en caso de empate a la de mayor. Además, las cartas que no forman al menos una pareja o trío no cuentan para desempatar, es decir, que en caso de, por ejemplo, un empate a parejas de 6s, ganará el jugador que esté antes en orden de juego sin considerar el valor de las cartas que no hacen pareja.



En el campamento no se utiliza el valor de las cartas sino su "fuerza", la cual viene indicada por el número de iconos de puño en su parte superior. Aquí ganará, por tanto, la mano de cartas con mayor fuerza (más iconos de puños).

En caso de empate a fuerza, igualmente se desempatará por orden de turno que, en el caso del campamento es muy relevante, pues los empates en esta localización son los más frecuentes.

Adicionalmente, para el campamento, hay que tener en cuenta lo siguiente: algunas cartas tienen una casa o palo, indicada por un icono de un escudo en la parte superior derecha de la carta; y éstas cartas sólo suman sus valores de fuerza si son de la misma casa. En concreto hay cuatro casas: roja, verde, amarilla y azul, y hay cuatro cartas por casa: noble (valor 9), caballero (7), escudero (5) y soldado (3).

Por ejemplo.- una mano que sean un 9 rojo, un 9 y un 7 azules y un 8; tendrá una fuerza de 5 gracias a los puños de noble y el caballero azules, el noble rojo no cuenta pues se toma la casa que más suma, que es la azul en este caso.

Las cartas que tienen puños de color gris (que son los 10s y el 0) suman dichos puños a la fuerza de cualquier casa en la mano. Mientras que la carta del escudero (5) suma 2 a otras cartas de su casa o 1 a cualquier otra casa.



Final de la Ronda

Si durante la fase de resolución algún jugador alcanza o supera los 20 puntos gana de inmediato la revuelta (y la partida si es su segunda revuelta). Si no, tras puntuar las cuatro losetas, termina la ronda y se dan los siguientes pasos...

- Todos los barriles apostados van a la reserva general. y se devuelven a sus jugadores los discos que estén sobre las losetas.

- A continuación, en orden de juego, cada contendiente recupera 3 de sus barriles de la reserva y también puede "comprar" barriles, a razón de dos barriles por cada punto que gaste.

Por ejemplo.- si nos quitamos dos puntos recuperamos 7 barriles: los 3 de base + 4 adicionales.

- Por último, el jugador que ha sido mano pasa a ser poestre, recoge y baraja de nuevo el mazo, repartiendo 4 cartas por jugador y comienza una nueva ronda.



Final de Revuelta

En caso de que alguien haya ganado la revuelta pero no haya terminado la partida, se devuelven todos los puntos y los barriles a la reserva. Luego, cada jugador, al igual que al inicio de la partida, toma 5 barriles (además de su disco) y, antes de comenzar una nueva ronda, se reordenan de manera aleatoria las cuatro losetas de localización.

Quien haya ganado la revuelta toma una ficha de ganador ("R") y comienza la siguiente ronda siendo "poſtre".



Descripción de las cartas

El mazo de Kire consta de cuarenta cartas, con valores del 0 al 10. De la mayoría de valores hay 4 copias, mientras que de otras hay 6 copias y dos cartas de las que sólo hay una copia de cada una. Adicionalmente algunas cartas tienen efectos especiales o un valor de fuerza.

La distribución de cartas y los detalles son los siguientes...

2 x (10). rey y reina; además de ser la carta de mayor valor aportan un punto de fuerza a cualquier casa.

4 x (9).- nobles; en cada una de las las cuatro casas. Suman dos de fuerza a su casa.

4 x (8|2).- monjes; tienen valor 8 en el castillo o mercado y 2 en la villa.

4 x (7).- caballeros; en cada una de las cuatro casas. Suman tres de fuerza a su casa.

6 x (6).- comerciantes; cada comerciante en tu mano incrementa en +1 el valor de tu carta más alta en el castillo.

4 x (5).- escuderos; en cada una de las cuatro casas. Suman dos de fuerza a su casa o uno de fuerza genérico.

6 x (4).- aldeanos; al final de la ronda, recuperas un barril adicional por cada aldeano que tuvieras en la mano.

4 x (3).- guerrero; en cada una de las cuatro casas. Suman tres de fuerza a su casa.

4 x (1).- constructor; no tienen un efecto especial pero su valor de 1 las hace muy buenas para ganar puntos en la villa.

1 x (0).- proscrito; aporta dos puntos de fuerza genéricos pero no tiene uso en ninguna de las otras localizaciones, ya que el valor mínimo a considerar en la villa es 1.

1 x (*).- bruja; copia el valor de cualquiera de las otras tres cartas de tu mano excepto el 0. Obsérvese que la bruja no es un comodín en el sentido habitual, pues no puede tomar un valor que no tengas en la mano.



Modo eliminatorio



A continuación se describe un modo de juego más "competitivo", adecuado para campeonatos o en grupos donde se prefiera jugar así. La ventaja de esta modalidad es que una mala jugada de un jugador no influirá tanto en la partida, como sí puede ocurrir en el modo estándar.

El juego es exactamente el mismo pero, en este caso, aquel que vaya el último en puntos al final de cada revuelta debe ir saliendo de la partida.

Es decir, se procede como sigue: una revuelta concluye igualmente en la ronda en la que un jugador llega a 20 o más puntos. Sin embargo, a diferencia del juego estándar, no se pasa inmediatamente a la siguiente revuelta, sino que se prosigue la puntuación del resto de losetas. Aquellos jugadores que igualmente vayan alcanzando 20 o más puntos en las siguientes localizaciones se "salvan", permaneciendo en la partida, mientras que, tras puntuar todas, aquel que lleve menos puntos quedará fuera (o el último en orden de turno en caso de empate). De esta forma, al final de cada revuelta se reduce en uno el número de contendientes, hasta una última ronda en la que se enfrentarán sólo dos jugadores si es que la partida no ha terminado antes.

Ejemplo de modo eliminatorio.- Supongamos que los jugadores son Ana(A), Bea(B), Carlos(C) y Daniel(D) y todos llevan 17 puntos. (A) se lleva la primera localización y gana 3 puntos por lo que ha ganado la revuelta. Como no es su segunda victoria el juego va a proseguir con una nueva revuelta, pero antes hay que determinar quién va a ser eliminado. Para ello se puntúa la segunda loseta, aquí nadie había apostado por lo que pasamos a la tercera que gana (B) pero sólo se lleva 2 puntos por lo que está a uno de salirse. Por último se revisa la cuarta loseta que gana (C) y se lleva 5 puntos con lo que también se ha salvado. Quedan por tanto (B) con 19 puntos y (D) con 17, que es eliminado.

Créditos

Diseño del juego : Jaime Iscar Gallego

Ilustraciones: María Ballesteros

© 2026 CRISCAR EDITIONS

Todos los derechos reservados

www.criscaredits.com

