

A 1

Valen todas las cartas negras y la primer carta roja. Restantes cartas rojas deben alternar una carta par, una carta impar.

A 2

Valen todas las cartas rojas y la primer carta negra. Restantes cartas negras deben alternar una carta par, una carta impar.

A 3

Si la última carta es figura, jugar una carta par; si la última carta no es figura jugar una impar.

A 4

Alternar cartas pares e impares.

A 5

Alternar dos cartas pares, dos cartas impares y así sucesivamente.

A 6

Alternar tres cartas pares, tres cartas impares y así sucesivamente.

A 7

Alternar cartas de palos rojos y negros.

A 8

Alternar dos cartas rojas, dos cartas negras, y así sucesivamente.

A 9

Alternar tres cartas rojas, tres cartas negras y así sucesivamente.

<p>A 10</p> <p>Solo valen las rojas superiores a 7 y las negras inferiores o iguales a 7.</p>	<p>A 11</p> <p>Solo valen las negras superiores a 7 y las rojas inferiores o iguales a 7.</p>	<p>A 12</p> <p>Si la última carta es impar, jugar una carta negra; si la última carta es par, jugar una carta roja.</p>
<p>A 13</p> <p>Si la última carta es negra jugar carta par; si es roja jugar carta impar.</p>	<p>A 14</p> <p>Si la última carta es roja jugar carta par; si es negra jugar carta impar.</p>	<p>A 15</p> <p>Si la última carta es impar, jugar una carta roja; si la última carta es par, jugar una carta negra.</p>
<p>A 16</p> <p>Si la última carta es figura, jugar una carta impar; si la última carta no es figura jugar una par.</p>	<p>A 17</p> <p>0</p>	<p>A 18</p> <p>0</p>

<p>B 19</p> <p>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.</p>	<p>B 20</p> <p>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.</p>	<p>B 21</p> <p>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.</p>
<p>B 22</p> <p>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.</p>	<p>B 23</p> <p>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.</p>	<p>B 24</p> <p>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.</p>
<p>B 25</p> <p>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.</p>	<p>B 26</p> <p>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.).</p>	<p>B 27</p> <p>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.</p>

B 28

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.).

B 29

Comenzando con una carta cualquiera jugar una carta divisible por dos, una carta divisible por tres y así sucesivamente.

B 30

Si la última carta es figura, jugar una carta menor; si la última carta no es figura jugar una mayor.

B 31

Jugar una carta del mismo palo o del mismo valor que la última carta.

B 32

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.

B 33

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.

B 34

Jugar una carta con un valor una o dos unidades inferior al valor de la última carta.

B 35

Jugar una carta con un valor una o dos unidades superior al valor de la última carta.

B 36

Jugar una carta con un valor una unidad superior al valor de la última carta.

B 37

Jugar una carta con un valor una  
unidad inferior al valor de la última  
carta.

B 38

0

B 39

0

40

0

41

0

42

0

B 43

0

B 44

0

B 45

0

<p>C 46</p> <p>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.</p>	<p>C 47</p> <p>Si las dos últimas cartas válidas son del mismo color, la siguiente debe ser par y si son de diferente color debe ser impar.</p>	<p>C 48</p> <p>Si las dos últimas cartas válidas son del mismo color, la siguiente debe ser impar y si son de diferente color debe ser par.</p>
<p>C 49</p> <p>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.</p>	<p>C 50</p> <p>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.</p>	<p>C 51</p> <p>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.</p>
<p>C 52</p> <p>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.</p>	<p>C 53</p> <p>El valor de la carta debe diferir (ser menor o mayor) en una o dos unidades respecto de la que le precede.</p>	<p>C 54</p> <p>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.</p>

<p>C 55</p> <p>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.</p>	<p>C 56</p> <p>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.</p>	<p>C 57</p> <p>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).</p>
<p>C 58</p> <p>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.</p>	<p>C 59</p> <p>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.</p>	<p>C 60</p> <p>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.</p>
<p>C 61</p> <p>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.</p>	<p>C 62</p> <p>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.</p>	<p>C 63</p> <p>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.</p>