

## El Juego del Durak

*Durak: (T'urak se pronuncia) Juego Ruso traído por las Alemanes del Volga, En vigencia en todas las colonias Alemanes del Volga asentadas en Argentina.*



Un juego de Durak en proceso.

El **Durak** es un juego de cartas de origen ruso, popular en la mayoría de las ex-repúblicas soviéticas.

Este juego fue adoptado y disfrutado por los alemanes que vivieron en las estepas del Río Volga, durante los años 1764 al 1890. Cuando inmigraron a Argentina, trajeron un bagaje de conocimientos importantes, entre ellos este juego. Al igual que el "66", el Durak es un juego apasionante que aún se juega en las largas noches de invierno en las colonias y aldeas de Alemanes del Volga Argentinas.

El objetivo del juego es deshacerse de todas las cartas. Al final del juego, el último jugador con cartas en su mano es llamado el tonto (durak), y debe en algunos casos tomar una cantidad de vodka determinada previamente.

### **Preparación**

El juego se juega típicamente con barajas de 36 cartas (se quitan las cartas del 2 al 5 en una baraja de cartas francesas antes del juego, también puede jugarse con una baraja de naipes españoles habiéndole quitado las cartas del 2 al 4 y participan de dos a seis personas. La carta de mayor valor es el As, y luego el valor va de mayor a menor desde la K hasta el 6. Por lo que los valores de las cartas, en orden de menor a mayor es: 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, As (o 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 1 si se usa una baraja de naipes españoles)

Se mezcla el mazo y se reparte a cada jugador seis cartas. La carta superior que queda en el mazo se muestra y se coloca boca-arriba debajo del mazo a un ángulo de 90º

*(para que se vea el número y el palo). El palo de dicha carta determina el “triunfo”, aunque ahora la carta es parte del mazo, y es la última carta en ser levantada. El jugador que tenga la menor carta de triunfo en su mano es el primer jugador en atacar. Una baraja de 36 cartas limita el número de jugadores a seis, aunque algunas variaciones permiten el uso de más de un mazo de barajas o dejan el mazo tal como está originalmente sacando los comodines. Otra razón para jugar con dos mazos en un juego de seis jugadores no es óptima, ya que le da una ventaja considerable al jugador que ataca primero, y una desventaja considerable al primer jugador que defiende. Si un jugador recibe las cinco cartas de un mismo palo, o un jugador tiene todas cartas rojas, todas cartas negras o cinco cartas del mismo palo, el juego se abandona y las cartas se vuelven a mezclar y repartir.*

## **Juego**

*El jugador que empieza es el primer atacante. El jugador a la izquierda del atacante es siempre el defensor. Si el ataque es exitoso (ver abajo), el defensor pierde su turno, y la atacante pasa a ser el jugador a la izquierda del defensor. Si el ataque falla, el defensor pasa a ser el nuevo atacante.*

## **Ataque**

*El atacante comienza su turno jugando una carta mostrada, en la mesa como carta atacante. El jugador a su izquierda es el defensor.*

*En muchas variantes del Durak, el defensor debe defenderse inmediatamente en respuesta del ataque inicial. En este caso, el defensor solo puede pasar el ataque si tiene en su mano una carta del mismo valor que la/s carta/s atacante/s. Para hacerlo, debe agregar su carta a la/s atacante/s\*. El defensor pasa a ser entonces el nuevo atacante, y el jugador a su izquierda el nuevo defensor, y debe defenderse de todas las cartas atacantes. El nuevo defensor entonces debe decidir si defender el ataque o pasarlo, es decir “comerse las cartas de la mesa” Si la persona a la izquierda del jugador (el nuevo defensor) tiene menos cartas en su mano que las que habrá en la mesa al pasar el ataque, entonces no está permitido pasar el ataque, y deberá defenderlo el defensor original. En juegos de cuatro o menos jugadores, es posible que el ataque sea pasado por toda la ronda de jugadores, y termina siendo el atacante original el que debe defenderse de su ataque (más las cartas agregadas al ser pasado).*

## **Defensa**

*El defensor intenta defender a las cartas atacantes jugando cartas de defensa de su mano. Debe jugar una carta por cada carta atacante. Las cartas atacantes que no sean de triunfo pueden ser defendidas por a) una carta de mayor valor del mismo palo, o b) cualquier carta de triunfo. Las cartas atacantes de triunfo solo pueden ser defendidas por una carta de triunfo de mayor valor. Cada carta defensora se coloca superpuesta a la carta atacante a la que defiende, para que los jugadores puedan darse cuenta de cuál carta defiende a cuál.*

*Una vez que el defensor intentó defender la/s carta/s atacante/s, si el atacante o cualquier otro jugador que no sea el defensor tiene una o más cartas de igual valor que alguna carta de la mesa (defendiendo o atacando), puede agregarlas al ataque, pero el máximo posible de cartas atacantes en un ataque es seis. Si el defensor tiene menos de seis cartas en su mano, el número de ataques no puede exceder al número de cartas en su mano. Una vez agregadas las cartas, el defensor ahora debe defenderse de ellas, y las cartas que use para defenderlas, permiten a los otros jugadores añadir más cartas al ataque. En cualquier momento de la defensa, si el defensor no puede o no quiere defender a todas las cartas atacantes y ningún jugador está dispuesto a agregar más cartas al ataque, debe levantar todas las cartas de la mesa (incluyendo las cartas atacantes que otros jugadores agregaron) e incorporarlas a su mano, terminando el turno. Entonces el ataque habrá tenido éxito, y el defensor que perdió el ataque pierde su turno para atacar, por lo que el siguiente jugador en atacar en el nuevo turno será el que se encuentre a la izquierda de él.*

*En cambio, si el defensor pudo defenderse de todas las cartas atacantes, y los otros jugadores no quieren, o no pueden agregar más cartas al ataque, entonces la defensa habrá tenido éxito. Todas las cartas de la mesa se descartan del juego a una pila de descarte y el turno termina. El jugador que se ha defendido comenzará el siguiente turno como el nuevo atacante.*

**Fin del turno:** *Al final de cada turno, haya sido la defensa exitosa o no, se realiza la siguiente acción: comenzando desde el primer atacante del turno, seguido de cualquier jugador que haya agregado cartas, y terminando con el defensor, cada jugador con menos de seis cartas en su mano debe tomar cartas del mazo hasta tener seis cartas en su mano. Cuando el mazo se queda sin cartas, el juego sigue normalmente sin que se levanten más cartas. (Ej: si hay seis cartas en el mazo y el atacante gastó su mano entera en el último ataque, levanta las seis cartas del mazo, y ningún otro jugador levanta cartas). El orden en el que se levantan las cartas es estratégicamente importante, ya que la última carta en el mazo, es por definición un triunfo. Una vez terminado el mazo, cuando un jugador se queda sin cartas, sale del juego, y el resto continúa. Ningún jugador puede “revisar” las cartas de la pila de descarte en ningún momento.*

**Ganar y perder** *No hay ganadores, solo un perdedor. La última persona con cartas en su mano es el perdedor (el tonto, o “durak”). Esa persona es el que reparte en el próximo juego, y la persona a su izquierda es el primer atacante.*

**Juego en equipos** *Con cuatro (2 contra 2) o seis (2 contra 2 contra 2, o 3 contra 3), es posible jugar en equipos. Los miembros de cada equipo se sientan en lados opuestos de la mesa (cuando hay 2 jugadores por equipo), o alternados (cuando hay 3). Los miembros de cada equipo no pueden agregar cartas para ayudar en la defensa de un compañero, pero pueden concentrarse en agregar muchas cartas a los ataques contra otro equipo.*

**"Tonto ":** Si la última carta en ser jugada por el último atacante del juego es un seis (la carta de menor valor en el Durak) y el defensor no puede defender con éxito, éste es llamado el "duraks pogonom" (дурак с погоном, un tonto con charreteras, y el seis puede ser golpeado contra el hombro del perdedor. Este final es aún más insultante que declarar al perdedor "durak", ya que el jugador debe mantener dicha carta de bajo valor en su mano hasta la parte final del juego, demostrando mayor habilidad. Si el atacante juega dos seis, esto indica una ocasión más jovial de "charreteras en ambos hombros".