



Cómo se juega al Culo – También conocido como 'Presidente'

El juego de cartas '**Culo**', también conocido como '**Presidente**', gira alrededor de una mecánica muy simple: un jugador abre la mano jugando una o varias cartas del mismo valor, y el siguiente debe responder con exactamente la misma cantidad de cartas, pero de un valor superior.

Eso significa que si un jugador abre con tres doses, el siguiente solo puede jugar tres cartas iguales que superen ese valor. No puede responder con dos cartas, ni con cuatro, ni con una combinación distinta. Si no puede o no le interesa entrar, pasa. La ronda continúa hasta que todos pasan y el último jugador que puso cartas válidas recoge la jugada e inicia la siguiente.

A simple vista parece un juego de descarte rápido, pero en realidad tiene bastante estrategia. No siempre conviene jugar la mejor combinación en cuanto puedes. Muchas veces interesa guardar cartas fuertes para cerrar una mano importante o protegerte cuando el número de cartas exigidas en mesa juega a tu favor.

Culo y Presidente: qué significa cada nombre

Aquí es donde mucha gente se líe. Cuando alguien busca **reglas del Culo** o **como jugar al Culo**, en muchos casos está buscando el mismo juego que otros llaman **Presidente**.

La diferencia no suele estar en las reglas base, sino en el nombre que se usa para los rangos al terminar cada ronda:

- 1 El primero en descartarse es el **Presidente**
- 2 El segundo es el **Vicepresidente**
- 3 Los jugadores intermedios quedan como **neutros**
- 4 El penúltimo es el **Viceculo**
- 5 El último es el **Culo**

Ese sistema de rangos es clave, porque afecta al intercambio de cartas en la siguiente ronda.

Preparación y estructura de la partida

Elemento	Detalles
Jugadores	3 a 6 jugadores
Baraja	1 o 2 barajas españolas, según el grupo
Tipo de juego	Descarte por combinaciones
Objetivo	Quedarte sin cartas antes que los demás
Rondas	Se juegan varias, con rangos entre rondas

En muchas mesas se juega con **2 barajas españolas de 40 cartas** cuando hay más jugadores, porque así se generan más combinaciones y más margen estratégico.

Antes de empezar conviene dejar claras tres cosas:

- 1 cuántas barajas vais a usar
- 2 cuál es el orden exacto de las cartas
- 3 cómo funcionará el intercambio entre Presidente y Culo

Valor y orden de las cartas

En este juego, el orden de las cartas no siempre coincide con otros juegos de baraja española. Una versión bastante habitual del **culo cartas** es esta:

- 1 5 de oros como carta más alta
- 2 As
- 3 Rey
- 4 Caballo
- 5 Sota
- 6 7
- 7 6
- 8 5
- 9 4
- 10 3
- 11 2

Ese detalle es importante porque cambia por completo la fuerza real de algunas jugadas. No basta con pensar en la jerarquía clásica de otros juegos. Aquí el valor está definido por las reglas acordadas al inicio.

Cómo funciona una ronda paso a paso

- 1 Se reparten todas las cartas entre los jugadores.
- 2 El jugador que es mano empieza jugando una o varias cartas del mismo valor.
- 3 El siguiente jugador debe responder con exactamente la misma cantidad de cartas, pero de valor superior.
- 4 Si no puede o no le interesa jugar, pasa.
- 5 Los jugadores pueden seguir pasando aunque tengan una jugada posible, si prefieren guardarla.
- 6 La ronda continúa hasta que todos los demás jugadores hayan pasado.
- 7 El último que jugó una combinación válida “gana” esa mano interna, retira las cartas de mesa y abre la siguiente.
- 8 El primer jugador que se queda sin cartas es el **Presidente**, y el último termina como **Culo**.

Este sistema hace que el ritmo cambie mucho según el tamaño de las combinaciones. No es lo mismo abrir con dos cartas que con cinco, porque reduces mucho las posibilidades de respuesta de los rivales.

Cómo ganar en el Culo

Ganas cuando te descartas antes que todos los demás y te conviertes en **Presidente**.

Pero el juego no termina ahí del todo, porque el resto de jugadores sigue hasta definir todos los rangos de la ronda. Eso importa mucho, ya que en la siguiente mano habrá intercambio de cartas entre puestos altos y bajos.

Para ganar de forma consistente, normalmente necesitas:

- 1 gestionar bien tus combinaciones fuertes
- 2 no malgastar cartas altas demasiado pronto
- 3 aprovechar momentos en los que los rivales ya han pasado
- 4 pensar no solo en esta ronda, sino también en la siguiente

En otras palabras: no basta con salir rápido. Hay que salir bien.

Intercambio de cartas entre Presidente y Culo

Este es uno de los rasgos más conocidos del juego y lo que más lo acerca al nombre de **Presidente**.

Al empezar una nueva ronda:

- 1 El **Culo** entrega sus 2 mejores cartas al **Presidente**
- 2 El **Presidente** entrega sus 2 peores cartas al **Culo**
- 3 El **Viceculo** entrega su mejor carta al **Vicepresidente**
- 4 El **Vicepresidente** devuelve su peor carta
- 5 Los jugadores neutros no intercambian nada

Esto crea una dinámica muy desigual y hace que el Presidente llegue fortalecido a la siguiente ronda, mientras que el Culo parte con una clara desventaja.

Estrategia básica para jugar mejor

- 1 **No juegues tus mejores cartas demasiado pronto** Guardarlas puede darte el control de una mano importante más adelante.
- 2 **Piensa en el tamaño de la combinación** Abrir con cuatro o cinco cartas puede bloquear a casi toda la mesa.
- 3 **Pasar también es una decisión táctica** A veces conviene no entrar en una mano para reservar una jugada mejor.
- 4 **Controla quién sigue con cartas** Cuando un rival está a punto de descartarse, debes medir mejor qué abres y qué permites.
- 5 **No regales información gratis** Cada combinación que muestras ayuda a los demás a leer tu mano.

Resumen de reglas del Culo

Regla	Explicación
-------	-------------

Objetivo	Quedarte sin cartas antes que los demás
Tipo de jugada	Una o varias cartas del mismo valor
Respuesta	Debe superar el valor y mantener la misma cantidad
Pase	Se puede pasar aunque tengas jugada
Fin de la mano	Cuando todos pasan y el último válido recoge
Ganador de la ronda	El primero en quedarse sin cartas
Último jugador	Se convierte en Culo
Nueva ronda	Hay intercambio de cartas entre rangos