

Cuatro Puntos

2-4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Obtén puntos en cuatro categorías: Alto, Bajo, Jota y Juego.

PREPARACIÓN

- Usa un mazo estándar de 52 cartas.
- Reparte 6 cartas a cada uno de 2-4 jugadores.
- Da vuelta a la carta superior restante boca arriba para proponer el palo de triunfo.

PUNTUACIÓN

- Alto: 1 punto por tener el triunfo más alto repartido.
- Bajo: 1 punto por tener el triunfo más bajo repartido.
- Jota: 1 punto por capturar la jota de triunfos.
- Juego: 1 punto por el valor de punto de cartas más alto en trucos (Diez=10, As=4, Rey=3, Dama=2, Jota=1).

Consejo: Pide un nuevo triunfo cuando tu mano carezca de apoyo en el palo propuesto.

EN TU TURNO

- El no-repartidor puede aceptar triunfo o pedir uno nuevo.
- Abre una carta; sigue el palo si puedes, de lo contrario haz triunfo o descarta.
- El triunfo más alto gana el truco, o la carta de palo abierto más alta.

Cuatro Puntos es un histórico juego inglés de cartas por truco que se remonta al siglo XVII. Es notable por sus cuatro categorías de puntuación—Alto, Bajo, Jota y Juego—que dan nombre al juego. Sirvió como antecesor de muchos populares juegos de cartas estadounidenses.

Objetivo

Obtén puntos en cuatro categorías: Alto (teniendo el triunfo más alto), Bajo (teniendo el triunfo más bajo), Jota (capturando la jota de triunfos) y Juego (ganando el valor de punto de cartas más alto en trucos). El primer jugador o equipo en alcanzar la puntuación objetivo gana.

Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 4 jugadores, individualmente o en asociaciones.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 6 cartas.
4. **Triunfo:** La carta superior del mazo restante se da vuelta boca arriba para proponer el palo de triunfo.

Juego

1. **Aceptar o pedir:** El no-repartidor puede aceptar el triunfo propuesto o 'pedir' uno nuevo. Si el repartidor se niega, el triunfo se mantiene; si el repartidor acepta, se reparten tres cartas más y se da vuelta un nuevo triunfo.
2. **Juega trucos:** La mano mayor abre. Los jugadores deben seguir el palo si pueden; de lo contrario, pueden hacer triunfo o descartar.
3. **Gana trucos:** El triunfo más alto gana el truco, o la carta más alta del palo abierto si no se juega triunfo.
4. **Completa la mano:** Se juegan los seis trucos, luego se cuenta la puntuación.

Puntuación

- **Alto:** Un punto para el jugador al que se le repartió la carta de triunfo más alta.
- **Bajo:** Un punto para el jugador al que se le repartió la carta de triunfo más baja.
- **Jota:** Un punto para el jugador que captura la jota de triunfos en un truco.
- **Juego:** Un punto para el jugador cuyas cartas capturadas tienen el valor de punto total más alto (As=4, Rey=3, Dama=2, Jota=1, Diez=10).

Variaciones

- **California Jack:** Una variante de dos jugadores donde la pila de stock está boca arriba, dando a los jugadores información sobre cartas próximas.
- **Seven Up:** Un descendiente estadounidense que usa los mismos cuatro puntos de puntuación pero modifica algunas reglas de juego.

Consejos y Estrategias

- Pide un nuevo triunfo conservadoramente a menos que tu mano carezca de apoyo en el palo propuesto.
- Mantén un seguimiento de la jota de triunfos, ya que es un punto de puntuación disputado que ambos lados intentarán capturar.
- Cuenta los valores de las cartas de trucos que ganas para competir por el punto de Juego.

Consejos y estrategia

La mecánica de pedir es una herramienta estratégica. Si tu mano es débil en el triunfo propuesto, pide un nuevo trato para mejorar tus posibilidades en las cuatro categorías de puntuación.

El punto de Juego requiere rastrear valores de cartas ganadas en trucos, lo que añade una capa de aritmética además de la táctica de truco estándar.