

# Subasta Cuarenta y Cinco

2-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Media

Gana la subasta y toma suficientes trucos (5 puntos cada uno) para cumplir la puja de tu equipo.

## PREPARACIÓN

- Usa un mazo estándar de 52 cartas.
- Reparte 5 cartas a cada uno de 2-6 jugadores en asociaciones.
- Los equipos pujan en múltiplos de 5 (comenzando en 15); el ganador declara el palo de triunfo.

## PUNTUACIÓN

- Cada truco vale 5 puntos.
- El equipo pujador obtiene puntos de truco si cumple la puja; de lo contrario pierde la cantidad de puja.
- El equipo no pujador siempre obtiene sus puntos de truco.
- El primer equipo en alcanzar 120 puntos gana.

Consejo: Usa la fase de descarte y extracción agresivamente para fortalecer tus tenencias de triunfo.

## EN TU TURNO

- Después de que se establece el triunfo, descarta cartas no deseadas y extrae reemplazos.
- Sigue el palo si puedes; 5 de triunfos, jota de triunfos y as de corazones son siempre los 3 triunfos principales.
- La carta de clasificación más alta gana cada truco.

Subasta Cuarenta y Cinco es un juego de cartas irlandés y canadiense por truco con un sistema único y complejo de clasificación de triunfo. Presenta pujas de asociación, descarte estratégico y una rica tradición en comunidades de Canadá Atlántico e Irlanda donde se juega competitivamente.

## Objetivo

Gana la subasta y toma suficientes trucos para cumplir la puja de tu equipo. Cada truco vale 5 puntos, y el primer equipo en alcanzar 120 puntos (u otro objetivo) gana el juego. El sistema único de clasificación de cartas hace que la gestión de triunfo sea especialmente intrincada.

## Configuración

1. **Jugadores:** 4 o 6 jugadores en dos asociaciones (o 2-3 individualmente).
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 5 cartas, repartidas en lotes de 3 luego 2 (o 2 luego 3).
4. **Pujas:** Los equipos pujan en múltiplos de 5, comenzando desde 15. El equipo ganador declara el palo de triunfo.

## Juego

1. **Descarta y extrae:** Después de que se declara el triunfo, los jugadores pueden descartar cartas no deseadas y extraer reemplazos del mazo para fortalecer sus manos.
2. **Abre el primer truco:** El jugador a la izquierda del repartidor abre.
3. **Reglas de seguimiento:** Los jugadores deben seguir el palo si pueden, con excepciones especiales para ciertas cartas de triunfo. Si no pueden seguir, los jugadores pueden jugar cualquier carta.
4. **Clasificación de triunfo:** El cinco de triunfos es siempre el triunfo más alto, seguido por la jota de triunfos, luego el as de corazones (siempre el tercer mejor triunfo independientemente del palo de triunfo actual).
5. **Gana trucos:** La carta de clasificación más alta gana el truco.

## Puntuación

- **Valor de truco:** Cada truco ganado vale 5 puntos.
- **Puja cumplida:** El equipo pujador obtiene sus puntos totales de truco si cumplen o exceden su puja.
- **Puja fallida:** Si el equipo pujador no alcanza, pierden puntos iguales a su puja.
- **Equipo defensor:** El equipo que no puja siempre obtiene sus puntos de truco.
- **Objetivo de juego:** El primer equipo en alcanzar 120 puntos gana.

## Variaciones

---

- **Veinticinco:** El predecesor sin subasta con juego individual más simple y sin fase de pujas.
- **Subasta Cuarenta y Cinco con 6 jugadores:** Tres equipos de dos compiten, añadiendo una dimensión extra de gestión de alianza.

## Consejos y Estrategias

---

- Aprende la compleja jerarquía de triunfo minuciosamente antes de jugar. El cinco, jota y as de corazones siendo los principales triunfos independientemente del palo es la característica definitoria del juego.
- Usa la fase de descarte y extracción para mejorar agresivamente tus tenencias de triunfo.
- Puja basado en tu fortaleza de triunfo y la probabilidad de mejorar tu mano a través de la extracción.

## Consejos y estrategia

---

Dominar las clasificaciones de triunfo inusuales es el obstáculo más grande. Una vez que internalizas que el 5, Jota y As de Corazones son siempre los tres triunfos principales, el resto del juego se vuelve mucho más manejable.

La fase de descarte y extracción es donde se ganan o pierden las manos. Buscar agresivamente cartas de triunfo durante la extracción aumenta dramáticamente tu poder de toma de trucos.