

Barbu

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

Obtén la menor cantidad de puntos de penalización en los siete contratos.

PREPARACIÓN

- Cuatro jugadores, reparte todas las 52 cartas (13 a cada uno).
- El crupier selecciona uno de sus contratos sin jugar.
- Los no-crupiers pueden duplicar al crupier antes del juego.

PUNTUACIÓN

- Los contratos negativos penalizan trucos, corazones, reinas, Rey de Corazones, o último truco.
- Dominós recompensa salir primero y penaliza terminar último.

Consejo: Elige contratos que coincidan con tu fuerza de mano, y duplica al crupier cuando los veas en dificultades.

Barbu es un juego francés de múltiples contratos donde cada jugador debe jugar a través de siete contratos diferentes durante un juego completo. Cada contrato tiene objetivos únicos, que van desde evitar trucos hasta recopilar cartas específicas.

Objetivo

Obtén la menor cantidad de puntos de penalización (o la mayoría de puntos bonificadores) en todos los siete contratos durante el curso del juego. Cada jugador se turna como crupier y debe elegir y jugar los siete contratos.

Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte todas las 13 cartas a cada jugador.
4. **Contratos:** Cada crupier debe jugar los siete contratos una vez durante su turno como crupier. Los siete contratos son: Sin Trucos, Sin Corazones, Sin Reinas, Sin Rey de Corazones, Sin Último Truco, Barbu (todos los contratos negativos combinados), y Dominós.

Juego

1. **Paso 1:** El crupier selecciona uno de sus contratos restantes sin jugar para la ronda.
2. **Paso 2:** Antes de que comience el juego, cada no-crupier puede duplicar la puntuación del crupier para este contrato, y el crupier puede redoblar a cualquier jugador individual.
3. **Paso 3:** Los jugadores juegan toma de trucos estándar, siguiendo palo si es posible. La carta más alta del palo jugado gana cada truco a menos que un contrato especifique lo contrario.
4. **Paso 4:** Después de que los 13 trucos se jueguen, los puntos se tabulan basados en las reglas del contrato elegido.
5. **Paso 5:** El reparto rota después de que los siete contratos hayan sido jugados por el crupier actual.

Puntuación

- Sin Trucos: -2 puntos por truco tomado.
- Sin Corazones: -2 puntos por carta de corazón tomada.
- Sin Reinas: -6 puntos por reina tomada.
- Sin Rey de Corazones: -20 puntos por tomar el Rey de Corazones.
- Sin Último Truco: -20 puntos por ganar el último truco.
- Barbu: Toda la puntuación negativa anterior combinada en una mano.
- Dominós: +5 por salir primero, +2 por segundo, -2 por tercero, y -5 por último.

Variaciones

- **Contrato de Triunfos:** Algunos grupos añaden un contrato positivo donde se elige un palo de triunfo y obtienes puntos por trucos tomados.
- **Puntuación Modificada:** Los valores de puntos pueden ajustarse para cada contrato para cambiar el equilibrio del juego.
- **Cinco Contratos:** Una versión más corta usando solo cinco contratos en lugar de siete.

Consejos y Estrategias

- Elige contratos estratégicamente basados en tu mano. Si tienes pocos corazones, el contrato Sin Corazones es una buena opción.
- Usa la duplicación sabiamente. Si crees que el crupier tendrá dificultades con un contrato, duplicar puede cambiar la puntuación drásticamente.
- En Sin Trucos, intenta vaciar un palo temprano para permitir descartes en futuros liderazgos.

Consejos y estrategia

Empareja tu selección de contrato con la fuerza de tu mano. Una mano llena de cartas bajas es perfecta para Sin Trucos, mientras que una mano libre de corazones hace Sin Corazones fácil.

El mecanismo de duplicación es el corazón de la estrategia de Barbu. Saber cuándo duplicar al crupier (y cuándo no) basado en tu propia mano puede generar cambios masivos de puntos.