

# Bezique

2 jugadores

64 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

## Anotar puntos declarando melds y capturando Ases y Dieces en bazas para alcanzar 1000.

### PREPARACIÓN

- Usa una baraja de 64 cartas (dos barajas de piquet, 7 a As).
- Reparte 8 cartas cada uno; voltear una carta para triunfo.
- Las cartas restantes forman la pila de mazo.

### PUNTUACIÓN

- Bezique (Q Espadas + J Diamantes) = 40; Doble Bezique = 500.
- Secuencia de triunfo (A-10-K-Q-J) = 250 puntos.
- Cuatro Ases = 100, Reyes = 80, Reinas = 60, Jacks = 40.

Consejo: Gana bazas estratégicamente para oportunidades de fundición, no solo por puntos de baza.

### EN TU TURNO

- Juega una carta a la baza; no necesitas seguir palo durante la fase de mazo.
- El ganador de la baza puede declarar un meld boca arriba antes de robar.
- Ambos jugadores roban una carta del mazo después de cada baza.

Bezique es un elegante juego francés de truco-y-meld para dos jugadores usando una baraja de 64 cartas. Los jugadores coleccionan bazas para obtener oportunidades de fusión, declarando combinaciones de cartas valiosas mientras manejan un juego de toma de bazas estratégico.

## Objetivo

Anotar puntos declarando melds (combinaciones especiales de cartas) y capturando Ases y Dieces en bazas. El primer jugador en alcanzar la puntuación objetivo (usualmente 1000) gana.

## Configuración

1. **Jugadores:** 2 jugadores.
2. **Baraja:** 64 cartas — dos barajas estándar con 2s a 6s removidos (A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7 x 2 en cada palo).
3. **Reparto:** 8 cartas a cada jugador, repartidas en lotes de 3-2-3. Voltea la siguiente carta para determinar triunfo.
4. **Mazo:** Coloca las cartas restantes boca abajo como pila de mazo.

## Juego

1. **Bazas:** El que no reparte lidera. No tienes que seguir palo durante la fase de mazo. La carta más alta del palo jugado gana, a menos que sea triunfada.
2. **Robo:** Después de cada baza, ambos jugadores roban una carta del mazo (el ganador de la baza primero).
3. **Fundición:** Después de ganar una baza (y antes de robar), puedes declarar un meld colocándolo boca arriba en la mesa. Las cartas fusionadas permanecen jugables a bazas.
4. **Juego Final:** Cuando el mazo está agotado, los jugadores deben seguir palo y triunfar si es posible para las bazas restantes.

## Melds

1. **Bezique:** Q de Espadas + J de Diamantes = 40 puntos.
2. **Doble Bezique:** Ambas Reinas de Espadas + ambos Jacks de Diamantes = 500 puntos.
3. **Matrimonio Real:** K + Q de triunfo = 40 puntos.
4. **Matrimonio Común:** K + Q de no-triunfo = 20 puntos.
5. **Secuencia:** A-10-K-Q-J de triunfo = 250 puntos.
6. **Cuatro Ases:** 100 puntos. Cuatro Reyes = 80. Cuatro Reinas = 60. Cuatro Jacks = 40.

## Consejos y Estrategias

---

- Gana bazas estratégicamente para obtener oportunidades de fundición, no solo por los puntos de baza en sí.
- Realiza un seguimiento de qué melds de alto valor aún son posibles dadas las cartas jugadas.
- Guarda cartas de triunfo para el juego final cuando seguir palo y triunfar se vuelven obligatorios.

## Consejos y estrategia

---

La fase de mazo trata sobre posicionarse para melds. El juego final es habilidad pura de toma de bazas. Domina ambas fases para sobresalir en Bezique.

Gestionar cuándo fundirse es crucial. Declarar demasiado temprano revela tu mano; esperar demasiado arriesga perder la oportunidad antes de que el mazo se agote.