

Boerenbridge

3-7 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

Obtén la mayoría de puntos prediciendo correctamente el número exacto de trucos que tomarás cada ronda.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja estándar de 52 cartas para 3-7 jugadores.
- El tamaño de la mano cambia cada ronda (1 hasta máximo, luego de vuelta a 1).
- Voltea una carta después de repartir para determinar el triunfo.

PUNTUACIÓN

- Licitación exacta: 10 puntos más 2 por truco ganado.
- Licitación incorrecta: 0 puntos para la ronda.
- Algunos grupos suman puntos negativos por licitaciones fallidas.

Consejo: Licitación cero es fuerte con cartas débiles; el bonificador de 10 puntos por una licitación correcta se suma a lo largo de muchas rondas.

EN TU TURNO

- Licitación cuántos trucos esperas ganar.
- El distribuidor licita último y no puede hacer que las licitaciones totales sean iguales al tamaño de la mano.
- Sigue el palo si es posible; el triunfo más alto o el palo inicial gana.

Boerenbridge, también conocido como 'Puente del Granjero' en holandés, es un popular juego de toma de trucos de licitación exacta donde los jugadores deben predecir precisamente cuántos trucos ganarán cada ronda. El tamaño de la mano cambia con cada ronda, creando un desafío evolutivo.

Objetivo

Obtén la mayoría de puntos a lo largo de múltiples rondas prediciendo correctamente el número exacto de trucos que tomarás. Tanto el exceso de licitación como el defecto de licitación resultan en penalizaciones.

Preparación

1. **Jugadores:** 3 a 7 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** El número de cartas repartidas cambia cada ronda, típicamente comenzando en 1, aumentando a un máximo, luego disminuyendo de nuevo a 1.
4. **Triunfo:** Después de repartir, voltea la siguiente carta para determinar el palo de triunfo para la ronda.

Juego

1. **Licitación:** Cada jugador licita cuántos trucos espera ganar. El distribuidor licita último y se le restringe de licitar un número que haría que el total sea igual al tamaño de la mano.
2. **Juego de trucos:** El jugador a la izquierda del distribuidor inicia. Sigue el palo si es posible; el triunfo más alto o la carta más alta del palo inicial gana.
3. **Progresión de ronda:** Después de cada ronda, el tamaño de la mano cambia y se revela un nuevo palo de triunfo.

Puntuación

- **Licitación exacta:** 10 puntos más 2 puntos por truco ganado.
- **Licitación incorrecta:** 0 puntos para la ronda.
- **Bonificación:** Algunos grupos otorgan puntos negativos por licencias fallidas iguales a la diferencia entre licitación y trucos reales.

Variaciones

- **Rondas fijas:** Juega solo con un tamaño de mano establecido (tal como 7 cartas) cada ronda en lugar de cambiar tamaños.
- **Rondas sin triunfo:** Ocasionalmente juega una ronda sin ningún palo de triunfo para mayor dificultad.

Consejos y Estrategias

- En rondas de mano pequeña (1-2 cartas), la predicción se trata en gran medida de sostener cartas de triunfo altas.
- En rondas de mano más grandes, la gestión cuidadosa de palos y el conteo se vuelven esenciales.
- Licitación cero es una fuerte opción con cartas débiles, ya que el bonificador de 10 puntos es sustancial.

Consejos y estrategia

Adapta tu estrategia al tamaño de la mano. Las manos pequeñas recompensan el mantenimiento de cartas de poder, mientras que las manos grandes exigen un cuidadoso rastreo de palos y gestión de triunfo.

La licitación restringida del distribuidor crea conflicto garantizado cada ronda. Como distribuidor, planifica tu licitación temprano en tu análisis para que puedas pivotar a un número disponible si tu licitación preferida se bloquea.