

Bummerl

2 jugadores

20 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Corta

Llega a 66 puntos de cartas a través de trucos y matrimonios antes de tu oponente.

PREPARACIÓN

- 2 jugadores con una baraja de 20 cartas (Dieces a Ases).
- Reparte 5 cartas cada uno; invierte una carta boca arriba para triunfos.
- Las cartas restantes forman la reserva.

PUNTUACIÓN

- As: 11, Diez: 10, Rey: 4, Dama: 3, Jota: 2.
- El perdedor obtiene 1 Bummerl; 2 si está bajo 33 puntos; 3 si no ganó trucos.
- Primero en reclamar 66 puntos gana la mano.

Consejo: Cierra la reserva cuando estés confiado de que puedes llegar a 66 con las cartas en la mano.

EN TU TURNO

- Lidera una carta; sin obligación de seguir el palo mientras la reserva permanece.
- Después de cada truco, ambos jugadores roban una carta de la reserva.
- Declara matrimonios de Rey-Dama para 20 puntos (40 en triunfos).
- Cierra la reserva en cualquier momento para reforzar reglas estrictas de seguir el palo.

Bummerl es un juego austriaco tradicional de truco de dos jugadores estrechamente relacionado con Sesenta y Seis. Los jugadores compiten por acumular 66 puntos de cartas mientras manejan un montón de reserva menguante.

Objetivo

Sé el primer jugador en coleccionar 66 o más puntos de cartas a través de trucos y matrimonios declarados, o gana cerrando la reserva en el momento correcto.

Preparación

1. **Jugadores:** 2 jugadores.
2. **Baraja:** 20 cartas (Dieces, Jotas, Damas, Reyes y Ases de todos los palos).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 5 cartas. Una carta se invierte boca arriba para determinar los triunfos, y las cartas restantes forman la reserva.

Juego

1. **Liderazgo:** El no repartidor lidera el primer truco. Mientras la reserva permanece, los jugadores no necesitan seguir el palo.
2. **Robar:** Después de cada truco, ambos jugadores roban una carta de la reserva, el ganador primero.
3. **Matrimonios:** Mantener un Rey y Dama del mismo palo permite a un jugador declarar un matrimonio para puntos de bonificación (20 puntos, o 40 en triunfos).
4. **Cierre:** Un jugador puede cerrar la reserva en cualquier momento, después de lo cual se aplican reglas estrictas de seguir el palo y no se roba más cartas.
5. **Alcanzar 66:** Una vez que un jugador cree que tiene 66 puntos, lo declara y el juego se detiene para puntuar.

Puntuación

- **Puntos Bummerl:** El perdedor recibe 1, 2, o 3 Bummerl dependiendo de cuántos puntos coleccionó.
- **Schneider:** Si el perdedor tiene menos de 33 puntos, el ganador gana 2 Bummerl.
- **Schwarz:** Si el perdedor no ganó ningún truco en absoluto, el ganador gana 3 Bummerl.

Consejos y Estrategias

- Cierra la reserva cuando tengas una mano fuerte y estés cerca de 66 — esto asegura tu ventaja.
- Guarda tu matrimonio de triunfo para un momento crítico cuando necesites el aumento de 40 puntos.

Consejos y estrategia

Rastrea tu total de puntos mentalmente. Cierra la reserva cuando estés confiado de que puedes llegar a 66 con las cartas en la mano.

Cuando tu oponente cierra la reserva, cambia al juego defensivo — negarles trucos puede convertir su apuesta en una penalización.