

Call Break

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Gana al menos tantas bazas como pujaste durante cinco rondas.

PREPARACIÓN

- 4 jugadores, baraja estándar de 52 cartas.
- Reparte 13 cartas a cada uno. Las picas son siempre triunfo.
- Cada jugador puja (llama) 1-13 bazas.

PUNTUACIÓN

- Cumple tu llamada: anota tu puja (+ 0.1 por sobre-baza).
- Falsa tu llamada: pierde tu puja como puntos negativos.
- La puntuación acumulativa más alta después de cinco rondas gana.

Consejo: Cuenta tus bazas seguras antes de pujar. Es mejor subpujar que sobrepujar.

EN TU TURNO

- Sigue el palo si puedes. Si no, debes triunfar con una pica si tienes.
- Debes vencer la carta ganadora actual de la baza si puedes.
- La pica más alta o la carta más alta del palo conducido gana la baza.

Call Break (también conocido como Lakdi o Lakadi) es un popular juego de toma de bazas ampliamente jugado en Nepal, India y Bangladesh. Similar a Picas, cada jugador debe pujar (llamar) la cantidad de bazas que esperan ganar cada ronda. Las picas son siempre triunfo, y el juego se juega durante cinco rondas, con puntuación acumulada determinando el ganador.

Objetivo

Gana al menos tantas bazas como llamaste (pujaste) cada ronda y acumula la puntuación más alta durante cinco rondas.

Preparación

1. **Jugadores:** Exactamente 4 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte todas las 52 cartas uniformemente, dando a cada jugador 13 cartas.
4. **Llamada:** Comenzando con el jugador a la derecha del repartidor, cada jugador llama (puja) la cantidad de bazas que esperan ganar (mínimo 1, máximo 13).

Jugabilidad

1. **Conduciendo:** El jugador a la derecha del repartidor encabeza la primera baza.
2. **Siguiendo palo:** Los jugadores deben seguir el palo conducido si lo tienen.
3. **Triunfando:** Si un jugador no puede seguir el palo, deben jugar una pica (triunfo) si tienen una. Las picas son siempre el palo de triunfo.
4. **Ganando bazas:** La pica más alta gana si se juega alguna; de lo contrario, la carta más alta del palo conducido gana.
5. **Debe ganar:** Si puedes vencer la carta más alta actual en la baza (ya sea siguiendo palo o triunfando), debes jugar una carta más alta. Esto fuerza el juego agresivo.

Puntuación

1. Si ganas al menos tantas bazas como tu llamada, anotas el valor de tu llamada (por ejemplo, llama 3, gana 3 o más, anota 3.0). Cada baza extra por encima de tu llamada anota 0.1 (por ejemplo, llama 3, gana 5, anota 3.2).
2. Si ganas menos bazas que tu llamada, pierdes el valor de tu llamada como una puntuación negativa (por ejemplo, llama 4, gana 2, anota -4.0).
3. Después de cinco rondas, el jugador con la puntuación acumulativa más alta gana.

Variaciones

- **Call Break de Nueve Rondas:** Versión extendida con nueve rondas en lugar de cinco.
- **Call Break sin Triunfo:** Variante sin un palo de triunfo permanente; la primera carta jugada determina el triunfo cada ronda.
- **Call Break de Asociación:** Los equipos de dos juegan cooperativamente, combinando su número de bazas.

Consejos y Estrategias

- Cuenta tus cartas altas y picas cuidadosamente antes de hacer tu llamada. Las llamadas conservadoras son más seguras.
- Encabeza con tus Aces e Reyes fuera de pica temprano para asegurar bazas antes de que los oponentes puedan triunfar.
- Rastrea qué picas se han jugado. Conocer las picas restantes es crítico para decisiones de final de juego.

Consejos y estrategia

Puja conservadoramente basándote en tus cartas altas y conteo de picas. Encabeza ganadores fuera de pica temprano antes de que puedan ser triunfados. Presta atención cuidadosa a qué picas se han jugado para guiar tu estrategia de final de juego.

La regla de 'debe vencer' en Call Break crea una dinámica más agresiva que Picas. No puedes evadir bazas fácilmente, así que gestionar tu distribución de picas es crucial. Sobrepajar es castigado duramente durante cinco rondas.