

Piezas de Corte

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

Gana 7 o más de 13 bazas con tu compañero para ganar una corte.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja estándar de 52 cartas.
- 4 jugadores forman dos asociaciones fijas.
- El llamador de triunfo obtiene 5 cartas primero, elige triunfo, luego todos reciben 13 cartas.

PUNTUACIÓN

- Ganar 7+ bazas gana una corte.
- Ganar las primeras 7 bazas consecutivamente puede contar como una corte doble.
- El primer equipo en el número acordado de cortes gana.

Consejo: Juega desde tu palo lateral más largo para establecer ganadores antes de que los oponentes se organicen.

EN TU TURNO

- El llamador de triunfo juega la primera baza.
- Sigue el palo si es posible; de lo contrario, juega cualquier carta.
- El triunfo más alto gana, o la carta más alta del palo jugado si no se jugó triunfo.

Piezas de Corte, también conocido como Coat Piece o Rang, es un juego de bazas ampliamente jugado especialmente popular en India y Pakistán. Comparte similitudes con Hokm, presentando un llamador de triunfo que determina el palo de triunfo basándose en sus cartas iniciales.

Objetivo

Gana la mayoría de las bazas con tu asociación. El equipo que gana 7 o más de las 13 bazas gana una corte. El primer equipo en acumular el número requerido de cortes gana el juego.

Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones fijas.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Llamador de triunfo:** Determinado cortando la baraja; el jugador con la carta más alta llama triunfo.
4. **Reparto:** El llamador de triunfo recibe 5 cartas primero, elige el palo de triunfo, luego todos los jugadores reciben sus 13 cartas completas.

Jugabilidad

1. **Juega:** El llamador de triunfo juega la primera baza.
2. **Sigue el palo:** Los jugadores deben seguir el palo jugado cuando sea posible. De lo contrario, pueden jugar cualquier carta.
3. **Ganar bazas:** El triunfo más alto gana, o la carta más alta del palo jugado si no se juegan triunfos.
4. **Completa la mano:** Las 13 bazas se juegan, y el equipo con más bazas anota una corte.

Puntuación

- **Corte:** Ganar 7 o más bazas en un reparto gana una corte.
- **Bonificación de cortes consecutivos:** Algunos grupos otorgan cortes extra por ganar varios repartos seguidos.
- **Victoria del juego:** El primer equipo en alcanzar un número de cortes acordado gana.

Variantes

- **Sar Doble:** Si el equipo del llamador de triunfo gana las primeras 7 bazas consecutivas, cuenta como una corte doble.
- **Badam Satti:** Una variante sin triunfo a veces jugada junto a Piezas de Corte para variedad.

Consejos y Estrategias

- Selecciona un palo de triunfo donde tengas longitud y al menos un par de cartas altas.
- Juega desde tu palo lateral más largo para establecer ganadores antes de que la oposición pueda organizarse.
- Mantén el seguimiento de triunfos jugados para saber cuándo cobrar ganadores de palos laterales de forma segura.

Consejos y estrategia

Elegir el triunfo correcto es crítico. Busca un palo con tanto longitud como cartas altas, y considera qué palos tu compañero podría apoyar.

La extracción temprana de triunfos es una estrategia confiable cuando tu equipo tiene longitud de triunfos. Esto despeja el camino para tus cartas de palos laterales altas para ganar después.