

Pepinillo

2-7 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Evita perder el truco final de cada ronda.

PREPARACIÓN

- Usa un mazo estándar de 52 cartas con 2 a 7 jugadores.
- Reparte 7 cartas a cada jugador.
- Las cartas se clasifican de 2 (bajo) a As (alto).

PUNTUACIÓN

- Solo el último truco importa para la puntuación.
- El perdedor obtiene puntos de penalidad iguales al rango de la carta más alta (As = 14).
- Excede el límite de puntuación (a menudo 21) y eres eliminado.

Consejo: Gana un truco medio con una carta alta para asumir el liderazgo, luego juega bajo para evitar el truco final.

EN TU TURNO

- Juega una carta igual o más alta que la carta más alta actual.
- Si no puedes superarla, debes jugar tu carta más baja.
- La carta más alta gana el truco y abre el siguiente.

Pepinillo es un juego de cartas escandinavo de escalada gradual donde cada jugador debe jugar una carta igual o más alta que la carta más alta actual o jugar su carta más baja. Solo el último truco de la ronda lleva todo el riesgo, haciendo que el tiempo y la gestión de mano sean esenciales.

Objetivo

Evita perder el truco final de cada ronda. El jugador que pierde el último truco recibe puntos de penalidad iguales al valor de la carta más alta jugada en ese truco. El primer jugador en exceder el umbral de penalidad es eliminado.

Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 7 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 7 cartas repartidas una a la vez.
4. **Clasificación de cartas:** Las cartas se clasifican de 2 (bajo) a As (alto).

Juego

1. **Apertura:** El jugador a la izquierda del repartidor abre cualquier carta para comenzar el primer truco.
2. **Juega más alto o más bajo:** Cada jugador posterior debe jugar una carta igual o más alta que la carta más alta actual en el truco, o jugar su carta más baja.
3. **Gana el truco:** El jugador que jugó la carta más alta gana el truco y abre el siguiente.
4. **Truco final:** El perdedor del último truco obtiene puntos de penalidad iguales al rango de la carta más alta jugada en ese truco.

Puntuación

- **Puntos de penalidad:** La carta más alta en el último truco determina la penalidad. Las cartas numéricas obtienen valor facial, Jota es 11, Dama es 12, Rey es 13, As es 14.
- **Eliminación:** Cualquier jugador cuya puntuación acumulada exceda el límite acordado (a menudo 21) es eliminado.
- **Ganador:** El último jugador restante gana el juego.

Variaciones

- **Pepinillo Danés (Agurk):** Usa una estructura de penalidad ligeramente diferente donde solo el perdedor del último truco es penalizado.
- **Gurka Sueca:** Permite a los jugadores pasar en lugar de jugar su carta más baja bajo ciertas condiciones.

Consejos y Estrategias

- Mantén una carta alta en reserva para ganar un truco medio, luego juega bajo para evitar el truco final.
- Mantén un seguimiento de qué cartas altas ya se han jugado para saber cuándo es seguro esperar.
- Fuerza a los oponentes a quemar sus cartas altas temprano abriendo fuerte en los trucos iniciales.

Consejos y estrategia

La clave es gestionar cuándo se te fuerza a jugar tu carta más baja. Intenta cronometrar tus cartas altas para que ganes un truco antes del final, luego te escapes de forma segura.

Cuenta los ases y reyes cuidadosamente. Una vez que han aparecido los cuatro ases, sabes que la penalidad máxima para el truco final está limitada a 13, lo que cambia tus cálculos de riesgo.