

Doppelkopf

4 jugadores

48 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Media

Como el equipo Re (tenedores de las Reinas de Tréboles), anota al menos 121 de 240 puntos.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja duplicada de 48 cartas (9 a As, dos copias cada una).
- Reparte 12 cartas a cada uno de 4 jugadores.
- Los dos jugadores que tienen las Reinas de Tréboles forman el equipo Re secreto.

PUNTUACIÓN

- Los Diez de Corazones (Dullen) son los dos triunfos más altos.
- Las Reinas y Sotas son triunfos permanentes; los Diamantes son el palo de triunfo.
- Los anuncios adicionales como 'no 90' o 'no 60' incrementan las apuestas.

Consejo: Identifica a tu pareja (tenedor de la Reina de Tréboles) rápidamente a través de señales de cartas.

EN TU TURNO

- Sigue el palo; los triunfos forman un palo grande (26 de 48 cartas).
- La primera de dos cartas idénticas jugadas en la misma baza gana.
- Anuncia 'Re' o 'Contra' para declarar confianza e incrementar las apuestas.

Doppelkopf es un juego alemán de bazas para cuatro jugadores usando una baraja de 48 cartas (dos copias de cada carta de 9 a As). Como Schafkopf, todas las Reinas y Sotas son triunfos permanentes, pero las cartas duplicadas crean situaciones únicas donde cartas idénticas pueden aparecer en la misma baza.

Objetivo

El equipo Re (tenedores de las Reinas de Tréboles) debe anotar al menos 121 de los 240 puntos disponibles. El equipo Contra intenta prevenir esto.

Configuración

1. **Jugadores:** 4 jugadores.
2. **Baraja:** 48 cartas — dos copias cada una de 9, 10, J, Q, K, A en cada palo.
3. **Reparto:** 12 cartas para cada uno.
4. **Equipos:** Los dos jugadores que tienen las Reinas de Tréboles forman el equipo Re. Sus identidades pueden estar ocultas inicialmente.

Jerarquía de triunfo

1. **Diez de Corazones (Dullen):** Los dos Diez de Corazones son los triunfos más altos.
2. **Reinas:** Las 8 Reinas en orden: Tréboles > Picas > Corazones > Diamantes.
3. **Sotas:** Las 8 Sotas en el mismo orden de palos.
4. **Diamantes:** Las cartas restantes del palo Diamantes de As a 9.
5. **Total de triunfos:** 26 de 48 cartas son triunfo.

Juego

1. **Juego de baza:** Sigue el palo si es posible. Los triunfos forman un palo grande. El triunfo más alto o la carta más alta del palo salido gana.
2. **Cartas duplicadas:** Cuando cartas idénticas aparecen en la misma baza, la primera jugada supera a la segunda.
3. **Anuncios:** Los jugadores pueden anunciar 'Re' o 'Contra' para declarar confianza e incrementar las apuestas. Anuncios adicionales como 'no 90' o 'no 60' elevan el límite aún más.
4. **Solo:** Un jugador con una mano fuerte puede declarar un solo, jugando solo contra los otros tres.

Consejos y estrategias

- Identifica a tu pareja (tenedor de la Reina de Tréboles) lo más rápido posible a través de señales de cartas.
- Con 26 triunfos en la baraja, la gestión de triunfos es la habilidad más crítica.
- Los dos Diez de Corazones (Dullen) son enormemente poderosos — júgalos en el momento correcto.

Consejos y estrategia

Con más de la mitad de la baraja siendo triunfo, sacar triunfos temprano para agotar a los oponentes es incluso más importante que en otros juegos de bazas.

El descubrimiento de asociación es primordial. Revelar sutilmente tu Reina de Tréboles temprano (u ocultarla si es estratégicamente ventajoso) puede hacer o romper una mano.