

Écarté

2 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Corta

Sé el primer jugador en obtener 5 puntos ganando trucos y declarando el Rey de triunfos.

PREPARACIÓN

- Dos jugadores, reparte 5 cartas a cada uno de una baraja de 32 cartas.
- Gira una carta para establecer el palo de triunfo.
- El no-crupier decide si propone un intercambio de cartas.

PUNTUACIÓN

- 3-4 trucos = 1 punto; los 5 trucos (banca) = 2 puntos.
- Declarar o girar el Rey de triunfos = 1 punto.

Consejo: Propone cuando tu mano tiene menos de 3 ganadores; rechaza propuestas como crupier cuando tu mano es fuerte.

EN TU TURNO

- Lidera una carta; el oponente debe seguir palo o jugar un triunfo si es incapaz.
- La carta más alta del palo jugado gana a menos que sea superada por un triunfo.
- El ganador de cada truco lidera el siguiente.

Écarté es un juego francés clásico de toma de trucos para dos jugadores jugado con 32 cartas. Presenta una única fase de intercambio de cartas antes de que comience el juego, y el Rey es la carta de triunfo más alta con un bonificador de puntuación especial.

Objetivo

Sé el primer jugador en obtener 5 puntos ganando la mayoría de trucos en cada mano y sosteniendo o girando el Rey de triunfos.

Preparación

1. **Jugadores:** 2 jugadores.
2. **Baraja:** 32 cartas de una baraja estándar (7, 8, 9, 10, Jota, Reina, Rey, As de cada palo).
3. **Clasificación de Cartas:** Rey (más alta), Reina, Jota, As, 10, 9, 8, 7 (más baja).
4. **Reparto:** Reparte 5 cartas a cada jugador en tandas de 2 y 3 (o 3 y 2). Gira la siguiente carta para establecer el palo de triunfo.

Juego

1. **Paso 1:** El no-crupier (mano mayor) puede proponer un intercambio de cartas, o jugar con la mano actual. Si propone, el crupier puede aceptar o rechazar.
2. **Paso 2:** Si se acepta, la mano mayor descarta cartas no deseadas y roba reemplazos del stock. Luego el crupier puede hacer lo mismo. Las propuestas pueden continuar hasta que cualquiera de los jugadores esté satisfecho o el stock se agote.
3. **Paso 3:** Si el crupier rechaza una propuesta, el juego comienza inmediatamente. La mano mayor lidera el primer truco.
4. **Paso 4:** Los jugadores deben seguir palo si es posible. Si son incapaces, deben jugar un triunfo si tienen uno. La carta más alta del palo jugado gana a menos que sea superada por un triunfo.
5. **Paso 5:** El ganador de cada truco lidera el siguiente. Después de que todos los 5 trucos se jueguen, se otorgan puntos.

Puntuación

- Ganar 3 o 4 trucos obtiene 1 punto.
- Ganar todos los 5 trucos (la banca) obtiene 2 puntos.
- Sostener el Rey de triunfos y declararlo antes de jugar obtiene 1 punto.
- Si la carta girada es el Rey de triunfos, el crupier obtiene 1 punto.
- Si la mano mayor juega sin proponer y falla en tomar 3 trucos, el crupier obtiene 2 puntos en lugar de 1.

Variaciones

- **Écartè para Tres:** Una variante donde tres jugadores compiten, con el crupier sentado afuera cada mano y los otros dos jugando uno contra el otro.
- **Écartè por Apuestas:** Una variante de juego donde cada punto vale una cantidad acordada, con el bonificador de banca duplicado.
- **Écartè Rápido:** Juega a 3 puntos en lugar de 5 para un juego más corto.

Consejos y Estrategias

- Propone un intercambio cuando tienes menos de 3 ganadores probables, ya que mejorar tu mano generalmente vale la pena.
- Si sostienes el Rey de triunfos, siempre decláralo antes de jugar por el punto libre.
- Como crupier, rechaza una propuesta cuando tu mano es fuerte, forzando a la mano mayor a jugar con una mano más débil.

Consejos y estrategia

Evalúa cuidadosamente tu mano antes de proponer. Sostener dos o menos ganadores probables significa que debes proponer, mientras que tres o más ganadores significa que debes jugar inmediatamente.

La fase de propuesta es donde Écartè separa a los jugadores hábiles de los principiantes. Saber cuándo rechazar un intercambio como crupier, atrapando a la mano mayor con una mano débil, es una táctica de ganancia clave.