

# Euchre

4 jugadores

24 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

Sé el primer equipo en alcanzar 10 puntos ganando bazas.

## PREPARACIÓN

- Utiliza una baraja de 24 cartas (9 al As en cada palo).
- 4 jugadores en 2 parejas; reparte 5 cartas a cada uno.
- Voltea la carta superior para proponer el palo de triunfo.

## PUNTUACIÓN

- Los Hacedores ganan 3-4 bazas: 1 punto; las 5 bazas: 2 puntos.
- Jugar solo y ganar los 5: 4 puntos.
- Euchre (los Hacedores no logran ganar 3): los defensores obtienen 2 puntos.

Consejo: Solo llama al triunfo cuando tengas al menos una Bower o varias cartas de triunfo.

## EN TU TURNO

- Los jugadores aceptan o nombran un palo de triunfo durante la apuesta.
- El jugador a la izquierda del repartidor lidera; sigue el palo si es posible.
- El Right Bower (Jota de triunfo) es el más alto; el Left Bower es el segundo.

Euchre es un juego clásico de tomar bazas que se juega ampliamente en varias partes del mundo. Generalmente se juega entre cuatro jugadores en parejas.

## Objetivo

El objetivo principal de Euchre es que el primer equipo anote un conjunto de puntos. Los puntos se ganan ganando bazas y cumpliendo exitosamente la apuesta.

## Configuración

1. **Jugadores:** Euchre se juega con cuatro jugadores en dos parejas.
2. **Baraja:** Utiliza una baraja estándar de 24 cartas, que consta de 9, 10, Jota, Reina, Rey y As en cada palo.
3. **Apuesta:** Determina el número de puntos requeridos para ganar el juego.

## Reparto

- El repartidor baraja la baraja y el jugador a su derecha corta la baraja.
- Cada jugador recibe cinco cartas.

## Nombrando Triunfo

1. **Primera Ronda:** Después de repartir, la carta superior de la baraja restante se voltea boca arriba. Comenzando con el jugador a la izquierda del repartidor, cada jugador puede aceptar el palo de esta carta como triunfo o pasar. Si un jugador acepta, el repartidor recoge la carta volteada y descarta una carta boca abajo.
2. **Segunda Ronda:** Si todos los jugadores pasan en la primera ronda, la carta volteada se voltea boca abajo. Comenzando nuevamente a la izquierda del repartidor, cada jugador puede nombrar cualquier otro palo como triunfo, o pasar. Si todos pasan nuevamente, el reparto pasa al siguiente jugador (o en "Poner al Repartidor", el repartidor debe nombrar triunfo).
3. **Jugando Solo:** El jugador que nombra el triunfo puede elegir "jugar solo", jugando sin su compañero para tener la oportunidad de puntos de bonificación.

## Ranking de Cartas

- El **Right Bower** (Jota del palo de triunfo) es la carta más alta.
- El **Left Bower** (Jota del mismo color que el triunfo) es la segunda carta más alta y se considera parte del palo de triunfo.
- Las cartas de triunfo restantes se clasifican: A, K, Q, 10, 9.

## Juego

---

1. **Liderando:** El jugador a la izquierda del repartidor lidera la primera baza (o el jugador a la izquierda del jugador solitario si alguien juega solo).
2. **Siguiendo el Palo:** Los jugadores deben seguir el palo si es posible; de lo contrario, pueden jugar cualquier carta. Nota: el Left Bower pertenece al palo de triunfo, no a su palo impreso.
3. **Ganando Bazas:** La carta de mayor rango del palo jugado o la carta de triunfo más alta gana la baza.

## Puntuación

---

1. **Los Hacedores ganan 3 o 4 bazas:** 1 punto.
2. **Los Hacedores ganan las 5 bazas (marcha):** 2 puntos.
3. **Los Hacedores juegan solo y ganan las 5 bazas:** 4 puntos.
4. **Euchre (los Hacedores no logran ganar 3 bazas):** El equipo defensor anota 2 puntos.
5. El juego generalmente se juega a **10 puntos**.

## Ganando el Juego

---

El juego continúa hasta que un equipo alcanza el total de puntos predeterminado y es declarado ganador.

## Consejos para Principiantes

---

- Presta atención al palo de triunfo, ya que influye mucho en el juego.
- Coordina con tu compañero en la apuesta y el juego.
- Mantén un registro de las cartas jugadas para anticipar las cartas restantes.

## Variaciones

---

Explora variaciones como Poner al Repartidor o variaciones con jugadores adicionales.

### Consejos y estrategia

---

Coordina con tu compañero para ganar bazas y presta atención al palo de triunfo. Utiliza la apuesta estratégica para comunicar información sobre tu mano.

Euchre implica trabajo en equipo y juego estratégico. La comunicación efectiva con tu compañero y la consideración cuidadosa del palo de triunfo son cruciales.