

Femkort

3-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Correctamente predice el número exacto de bazas que ganarás de cinco.

PREPARACIÓN

- Usa un mazo estándar de 52 cartas para 3-6 jugadores.
- Reparte exactamente 5 cartas a cada jugador.
- Gira la siguiente carta boca arriba para determinar triunfo.

PUNTUACIÓN

- Puja exacta: 10 puntos más 2 por baza tomada.
- Puja fallida: 0 puntos para la ronda.

Consejo: Pujar cero con una mano débil es subestimado; la bonificación de 10 puntos por una puja correcta es muy valiosa.

EN TU TURNO

- Puja cuantas de las 5 bazas esperas ganar.
- El repartidor puja último y no puede hacer que el total de pujas sea igual a cinco.
- Sigue palo si es posible; el triunfo más alto o palo jugado gana.

Femkort, significando 'cinco cartas' en sueco, es un juego de truco rápido y accesible donde cada jugador recibe exactamente cinco cartas. Los jugadores pujan en cuantas bazas esperan ganar, lo que lo convierte en una excelente introducción al género de truco.

Objetivo

Correctamente predice y gana el número exacto de bazas en que pujaste. Ganar más o menos bazas de las que pujaste resulta en puntos de penalización.

Configuración

1. **Jugadores:** 3 a 6 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte exactamente 5 cartas a cada jugador. Gira la siguiente carta boca arriba para determinar el palo de triunfo.

Jugabilidad

1. **Puja:** Comenzando con el jugador a la izquierda del repartidor, cada jugador declara cuantas de las cinco bazas espera ganar. El repartidor puja último y no puede pujar un número que haría que el total de pujas fuera igual a cinco.
2. **Juego de baza:** El jugador a la izquierda del repartidor lidera la primera baza. Los jugadores deben seguir palo si es posible; de lo contrario, pueden jugar cualquier carta incluyendo triunfo.
3. **Ganar bazas:** El triunfo más alto gana la baza, o la carta más alta del palo jugado si no se juega triunfo.

Puntuación

- **Puja exacta:** Anota 10 puntos más 2 puntos por baza tomada.
- **Puja fallida:** Anota 0 puntos para la ronda, sin importar las bazas tomadas.

Variaciones

- **Femkort Ascendente:** Juega múltiples rondas, comenzando con 1 carta en la primera ronda e incrementando a 5, luego bajando.
- **Femkort Ciego:** La carta de triunfo permanece oculta hasta que se juega el primer triunfo.

Consejos y Estrategias

- Con solo cinco bazas disponibles, incluso un miscálculo cuesta toda la puntuación de la ronda.
- Presta atención cercana al palo de triunfo y cuenta cuantas cartas de triunfo podrían estar en juego.
- Pujar cero puede ser un movimiento inteligente con una mano débil, ya que la bonificación de 10 puntos por una puja exacta es valiosa.

Consejos y estrategia

Pujar cero con una mano débil es a menudo subestimado. La bonificación de 10 puntos por una puja correcta hace el juego conservador altamente recompensador en Femkort.

La posición del repartidor es tanto una ventaja como una restricción. Mientras ves todas las otras pujas antes de hacer la tuya, la restricción previene una puja segura, requiriendo evaluación creativa de mano.