

Quinientos (500)

4 jugadores

43 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Ser el primer equipo en alcanzar 500 puntos ganando contratos de puja.

PREPARACIÓN

- Use una baraja de 43 cartas (retire 2, 3 y 4 negros) más un Comodín.
- 4 jugadores en 2 asociaciones; reparta 10 cartas cada una con 3 en el pozo.

PUNTUACIÓN

- El equipo de puja puntúa el valor de la puja si la cumplen; pierden el valor de la puja si fallan.
- El equipo que no puja puntúa 10 puntos por truco ganado.
- El primer equipo en 500 puntos gana.

Consejo: Puje agresivamente con el Comodín y ambos Bowers en la mano para asegurar la ventaja del pozo.

EN TU TURNO

- Puje 6-10 trucos con un palo de triunfo; el pujador más alto recoge el pozo y descarta 3.
- El declarador lidera primero; siga el palo si es posible.
- El Comodín es el más alto, luego Right Bower, Left Bower, luego A-K-Q hacia abajo.

500, también conocido como Quinientos, es un juego clásico de toma de trucos que implica estrategia y trabajo en equipo. Generalmente es jugado por cuatro jugadores en equipos de dos.

Jugadores

500 es típicamente jugado por cuatro jugadores en equipos de dos. Los compañeros se sientan uno frente al otro.

Cartas

500 se juega con una baraja de 43 cartas, más un Comodín. De una baraja estándar de 52 cartas, retire todos los 2 y 3 (de todos los palos) y los 4 negros (4 de picas y 4 de tréboles). Los 4 rojos permanecen en la baraja. Agregue el Comodín para un total de 43 cartas.

- Comodín (el más alto)
- Right Bower (el Jack del palo de triunfo)
- Left Bower (el otro Jack del mismo color que el palo de triunfo)
- As, Rey, Reina, Jack, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4

Objetivo

El objetivo de 500 es ser el primer equipo en alcanzar 500 puntos o más. Los puntos se puntúan ganando trucos durante cada mano. Los puntos también se deducen cuando el equipo no puede ganar la puja.

Configuración

1. **Reparto:** Después de barajar la baraja, reparta tres cartas a cada jugador, luego una carta boca abajo al pozo (viuda). Luego, reparta cuatro cartas a cada jugador y una más boca abajo al pozo. Finalmente, reparta tres cartas a cada jugador y la última carta boca abajo al pozo. Cada jugador tiene 10 cartas, y el pozo tiene 3 cartas boca abajo.
2. **Puja:** El jugador a la izquierda del repartidor puja primero, y la puja procede en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores pujan sobre el número de trucos que creen que pueden ganar en la mano. Las pujas van de 6 a 10, con la opción de pasar. También puede pasar si no siente que tiene una mano lo suficientemente fuerte. Una vez que pasa, no puede pujar de nuevo.

Juego

1. **Palo de triunfo y pozo:** El pujador más alto recoge las 3 cartas del pozo, las agrega a su mano y luego descarta 3 cartas boca abajo. La puja determina el palo de triunfo.
2. **Liderazgo:** El ganador de la puja (declarador) lidera el primer truco jugando cualquier carta de su mano.
3. **Seguir el palo:** Los jugadores deben seguir el palo si es posible. Si no pueden seguir el palo, pueden jugar cualquier carta.
4. **Tomar trucos:** El jugador que juega la carta de rango más alto en el palo dirigido o la carta de triunfo de rango más alto gana el truco. El ganador lidera el próximo truco.
5. **Puntuación:** El equipo de puja puntúa puntos según su puja si la cumplen o la superan. Si fallan, pierden el valor de punto de la puja. El equipo que no puja puntúa 10 puntos por truco que ganan, independientemente de la puja. Si el equipo de puja gana más trucos de los que pujaron, no reciben puntos adicionales.

Tabla de puntuación

- **6 trucos:** Picas 40, Tréboles 60, Diamantes 80, Corazones 100, Sin triunfo 120
- **7 trucos:** Picas 140, Tréboles 160, Diamantes 180, Corazones 200, Sin triunfo 220
- **8 trucos:** Picas 240, Tréboles 260, Diamantes 280, Corazones 300, Sin triunfo 320
- **9 trucos:** Picas 340, Tréboles 360, Diamantes 380, Corazones 400, Sin triunfo 420
- **10 trucos:** Picas 440, Tréboles 460, Diamantes 480, Corazones 500, Sin triunfo 520

Ganador

El primer equipo en alcanzar 500 puntos o más gana el juego.

Consejos y estrategia

La comunicación efectiva, la puja estratégica y la observación cuidadosa son claves para el éxito en Quinientos. Considere variaciones en sistemas de puja y puntuación para mantener el juego fresco y emocionante.

La planificación estratégica y la comunicación son esenciales en Quinientos. Coordine con su compañero, evalúe las oportunidades de puja y adapte su juego basándose en las acciones de los oponentes.