

# Gleek

3 jugadores

52 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

## Anota la mayoría de puntos a través de melds y toma de bazas.

### PREPARACIÓN

- Exactamente 3 jugadores con una baraja de 44 cartas (retira 2s y 3s).
- Reparte 12 cartas a cada uno. Voltea una carta de stock para posibles triunfos.
- Pujaen por el derecho de elegir el palo de triunfo (ruff).

### PUNTUACIÓN

- Melds anotados antes del juego. Los mournivals superan a los gleeks.
- Puntos de baza de cartas capturadas.
- La última baza gana un bonificación.

Consejo: Pujaen por triunfo cuando tengas gran longitud de triunfo — controlar los triunfos domina el juego.

### EN TU TURNO

- Declara melds: gleeks (3 del mismo rango) y mournivals (4 del mismo rango).
- Juega 12 bazas siguiendo palo; el triunfo más alto o la carta de mayor rango del palo conducido gana.
- Recopia cartas de valor de puntos de las bazas ganadas (A=4, K=3, Q=2, J=1).

Gleek es un juego de cartas inglés de la era Tudor para exactamente tres jugadores, combinando pujas, melds y toma de bazas de una manera elegante y estratégica. Popular desde los siglos XVI al XVIII, se jugaba con una baraja de 44 cartas y presentaba puja de triunfo (trump), puntos de bonificación para melds de tres o cuatro del mismo rango (llamados gleeks y mournival) y una rica fase de toma de bazas. Se consideraba el juego de cartas intelectual preeminente de la Inglaterra isabelina.

## Objetivo

Anota la mayoría de puntos a través de una combinación de melds (gleeks y mournivals), ganar bazas y recopilar cartas valiosas durante la fase de toma de bazas.

## Preparación

1. **Jugadores:** Exactamente 3 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja de 44 cartas (baraja estándar de 52 cartas con los 2s y 3s retirados).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 12 cartas. Las 8 cartas restantes forman el stock (tidy). La carta superior del stock se voltea para indicar un posible palo de triunfo.
4. **Puja de triunfo:** Los jugadores pujan por el derecho de elegir el palo de triunfo (ruff). El postor más alto paga su puja en la banca e indica el triunfo (o acepta el palo volteado).

## Melds

1. **Gleek:** Tres cartas del mismo rango. Cada gleek anota puntos de bonificación dependiendo del rango (Ases = valor más alto, luego Reyes, Reinas, Jotas).
2. **Mournival:** Cuatro cartas del mismo rango. Un mournival anota significativamente más que un gleek y es una mano rara y poderosa.
3. **Tib, Tom, Tid, Tub:** Nombres especiales para los Aces en varios palos, reflejando el vocabulario de la era Tudor del juego.
4. **Declaración:** Después de que se determina el triunfo, los jugadores declaran y anotan sus melds antes de que comience la toma de bazas.

## Jugabilidad

1. **Conduciendo:** El jugador a la izquierda del repartidor encabeza la primera baza.
2. **Siguiendo palo:** Los jugadores deben seguir el palo si pueden. Si no pueden, pueden jugar cualquier carta incluyendo un triunfo.
3. **Ganando bazas:** El triunfo más alto gana, o la carta más alta del palo conducido si no se juegan triunfos.
4. **Puntos de baza:** Ciertas cartas llevan valores de puntos: Aces = 4, Reyes = 3, Reinas = 2, Jotas = 1. Además, la última baza vale puntos extra.

## Puntuación

---

1. **Melds:** Los gleeks y mournivals se anotan antes de la toma de bazas. Un mournival de Aces es el meld de puntuación más alta.
2. **Puntos de baza:** Los puntos de los valores de cartas capturados en bazas se cuentan después de que se juegan todas las 12 bazas.
3. **Bonificación de última baza:** El ganador de la baza final anota puntos de bonificación adicionales.
4. **Puja de triunfo:** El costo de la puja de triunfo se deduce de la puntuación del apostador (o se paga de la banca). Ganar la puja solo vale la pena si la ventaja de triunfo compensa.

## Variaciones

---

- **Post and Pair:** Un juego relacionado de la era Tudor enfocándose más en melds y apuestas que toma de bazas.
- **Gleek Simple:** Una versión acortada donde se omiten los melds y solo cuentan los puntos de baza.
- **Gleek por Apuestas:** Cada diferencia de puntos al final de una mano se liquida en monedas o fichas.

## Consejos y Estrategias

---

- Puja agresivamente por triunfo cuando tengas palos largos con cartas altas; controlar los triunfos es digno de la inversión.
- Los mournivals son raros pero que cambian el juego; si tienes tres de un rango, considera las probabilidades de que el cuarto esté en el stock.
- Maneja tus triunfos cuidadosamente durante la toma de bazas; conducir triunfos temprano puede despojar a los oponentes de su capacidad de triunfar.

### Consejos y estrategia

---

Puja en por triunfo cuando tengas gran longitud y cartas altas de triunfo. Declara melds con precisión; pasar por alto un gleek cuesta puntos valiosos. Conduce triunfos temprano para controlar la mano si tienes profundidad en el palo de triunfo.

La interacción entre las fases de pujas, melds y toma de bazas hace que Gleek sea profundamente estratégico. Pujar demasiado en el triunfo puede ser costoso, pero controlar los triunfos con una mano fuerte puede dominar tanto la fase de baza como el bonificación de meld.