

Guinote

2-4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Anota más puntos a través de bazas y fusiones para alcanzar la puntuación objetivo.

PREPARACIÓN

- Quita 8s, 9s y 10s de la baraja.
- Reparte 6 cartas a cada jugador y voltea una para establecer triunfos.
- Coloca la pila de reserva encima de la carta de triunfo.

PUNTUACIÓN

- As = 11, Tres = 10, Rey = 4, Reina = 3, Sota = 2.
- Fusión de Rey-Reina de Triunfo = 40 puntos, sin triunfo = 20 puntos.

Consejo: Intercambia el 7 de triunfos por la carta de triunfo boca arriba temprano para asegurar una mano más fuerte.

EN TU TURNO

- Juega una carta a la baza (reglas de palo relajadas mientras queda reserva).
- El ganador toma la baza y puede declarar una fusión Rey-Reina.
- Cada jugador extrae una carta de la reserva.

Guinote es un popular juego español de bazas que usa una baraja de 40 cartas. Presenta cartas de triunfo, fusión de cartas y un mecánica única donde los jugadores pueden intercambiar la carta indicadora de triunfo.

Objetivo

El objetivo es ganar bazas que contengan cartas valiosas y alcanzar una puntuación objetivo antes que tus oponentes. Las fusiones y las capturas de cartas contribuyen a tu puntuación.

Configuración

1. **Jugadores:** 2 o 4 jugadores (4 jugadores en parejas).
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas con 8s, 9s y 10s removidos, dejando 40 cartas. Alternativamente, usa una baraja española.
3. **Reparto:** Reparte 6 cartas a cada jugador. Coloca la siguiente carta boca arriba para determinar el palo de triunfo, luego coloca la baraja restante encima de ella.

Juego

1. **Apertura:** El jugador a la derecha del repartidor abre la primera baza. Durante la primera fase (mientras quedan cartas en la reserva), los jugadores no necesitan seguir el palo.
2. **Extracción:** Después de cada baza, el ganador extrae una carta de la reserva, seguido por los otros jugadores. El ganador de la baza abre la siguiente.
3. **Intercambio de Triunfo:** Un jugador que tenga el 7 de triunfos puede intercambiarlo por la carta de triunfo boca arriba en el fondo de la reserva.
4. **Segunda Fase:** Una vez que la reserva está vacía, los jugadores deben seguir el palo si es posible, deben jugar una carta más alta del palo jugado si es posible, y deben jugar un triunfo si no pueden seguir el palo.
5. **Fusiones (Guinotes):** Un jugador que tenga tanto el Rey como la Reina del mismo palo puede declararlos cuando gana una baza, anotando 40 puntos para el par de palo de triunfo o 20 puntos para un par que no es triunfo.

Puntuación

- As = 11 puntos, 3 = 10 puntos, Rey = 4 puntos, Reina = 3 puntos, Sota = 2 puntos.
- Las cartas 2, 4, 5, 6 y 7 no tienen valor de punto.
- Los puntos totales de cartas en la baraja son 120. La última baza vale 10 puntos de bonificación, haciendo 130 en total.
- Las fusiones Rey-Reina anotan 40 (palo de triunfo) o 20 (palo que no es triunfo).

Variaciones

- **Guinote en Parejas:** La versión de pareja para 4 jugadores añade comunicación de equipo y estrategia cooperativa.
- **Variación Arrastre:** En algunas regiones, durante la primera fase los jugadores también deben seguir ciertas obligaciones de palo, haciendo el juego más restrictivo.

Consejos y Estrategias

- En la primera fase, usa cartas de bajo valor para perder bazas estratégicamente, guardando tus cartas fuertes para la segunda fase más estricta.
- Declara fusiones tan pronto como puedas para asegurar esos puntos de bonificación.
- Mantén un registro de las cartas de triunfo jugadas, especialmente las de alto valor, para saber cuándo es seguro abrir con tus propios triunfos.

Consejos y estrategia

Guarda tus triunfos altos para la segunda fase cuando el seguimiento de palo es obligatorio. Declara fusiones temprano para asegurar puntos de bonificación, y rastrea qué cartas clave se han jugado.

La estructura de dos fases significa que diferentes cartas tienen diferentes valores en diferentes momentos. Los Ases y Tresaes dominan la segunda fase, mientras que la primera fase se trata de posicionamiento e recopilación de información.