

Hazari

2-4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Sé el primero en alcanzar 1000 puntos.

PREPARACIÓN

- Reparte 13 cartas por jugador (varía con cantidad de jugadores).
- Declara un palo de triunfo.
- El jugador a la derecha del repartidor lidera primero.

PUNTUACIÓN

- Los Ases y 10s son 10 puntos; las cartas de figura son 5.
- Bonificación de 100 por A-K-Q-J de un palo en trucos.

Consejo: Declara triunfos en tu palo más fuerte y lidera con ellos temprano para drenar a los oponentes.

EN TU TURNO

- Sigue el palo si puedes.
- Juega un triunfo o descarta si es vacío.
- El triunfo más alto o el más alto del palo dirigido gana.

Hazari (que significa 'mil' en hindi/urdu) es un popular juego de cartas del sur de Asia donde los jugadores compiten para ser el primero en alcanzar 1000 puntos. Implica captura de trucos con triunfos y combinaciones de bonificación especiales.

Objetivo

Sé el primer jugador en acumular 1000 puntos en múltiples rondas ganando trucos y anotando combinaciones de bonificación.

Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 4 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte 13 cartas a cada jugador (con 2 jugadores, reparte 13 cada uno y deja el resto a un lado; con 3, reparte 17 cada uno y deja uno a un lado; con 4, reparte 13 cada uno).

Juego

1. **Paso 1:** Antes de que comience el juego, el repartidor o un jugador designado nombra el palo de triunfo basándose en la fuerza de su mano.
2. **Paso 2:** El jugador a la derecha del repartidor lidera el primer truco jugando cualquier carta.
3. **Paso 3:** Los jugadores deben seguir el palo si pueden. Si no pueden, pueden jugar una carta de triunfo o descartar cualquier carta. El triunfo más alto o la carta más alta del palo dirigido gana el truco.
4. **Paso 4:** El ganador del truco lidera el siguiente truco. Después de que se jueguen todos los trucos, los jugadores cuentan los puntos de las cartas capturadas y combinaciones de bonificación.

Puntuación

- Los Ases valen 10 puntos, los Reyes 5, las Damas 5, las Jotas 5, y los 10s valen 10 puntos. Otras cartas no tienen valor de punto.
- Se otorgan puntos de bonificación por combinaciones especiales: una secuencia de As-Rey-Dama-Jota de un palo en tus trucos gana 100 puntos de bonificación.

Variaciones

- **Hazari Sin Triunfo:** Juega sin un palo de triunfo para una experiencia pura de captura de trucos.
- **Hazari Doble:** La puntuación objetivo es 2000 en lugar de 1000 para un juego más largo.

Consejos y Estrategias

- Elige un palo de triunfo donde tienes varias cartas fuertes, especialmente el As y el Rey.
- Lidera con tus cartas de triunfo temprano para sacar los triunfos de los oponentes y ganar control.
- Intenta capturar trucos que contengan Ases y 10s para el valor máximo de punto.

Consejos y estrategia

Seleccionar el palo de triunfo correcto es crucial. Apunta a capturar Ases y 10s mientras sacas los triunfos de los oponentes temprano para controlar el juego tardío.

La selección de triunfo da forma a toda la ronda. Un palo de triunfo fuerte con longitud y cartas altas te permite controlar el flujo del juego y capturar los trucos más valiosos.