

Klabberjass

2 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Corta

Anota más puntos que tu oponente a través de bazas y declaraciones.

PREPARACIÓN

- 2 jugadores, 32 cartas.
- Reparte 6 a cada uno, voltea un candidato de triunfo.
- Puja por triunfos, luego reparte 3 más a cada uno.

PUNTUACIÓN

- Jass (V de triunfo) = 20, Menel (9 de triunfo) = 14.
- Última baza = 10 bonificación. El elegidor de triunfos debe superar al oponente.

Consejo: Elige triunfos solo con cartas de triunfo fuertes, especialmente Jass o Menel.

EN TU TURNO

- Debes seguir palo y ganar la baza actual si es posible.
- Declara secuencias antes del juego de bazas por bonificaciones.
- La carta de triunfo más alta o del palo jugado gana.

Klabberjass (también Clob o Klob) es un juego de toma de bazas clásico para dos jugadores usando 32 cartas donde el Valet y el 9 de triunfo son las dos cartas más poderosas. Los jugadores pujan, intercambian cartas y declaran combinaciones antes del juego de bazas.

Objetivo

Anota más puntos que tu oponente a través de toma de bazas, valores de cartas y declaraciones de bonificación.

Preparación

1. **Jugadores:** 2 jugadores.
2. **Mazo:** 32 cartas (7 a As de cada palo).
3. **Reparto:** Reparte 6 cartas a cada jugador en lotes de 3. Voltea la siguiente carta para proponer un palo de triunfo.

Juego

1. **Paso 1:** El no-repartidor puede aceptar el palo volteado como triunfo, pasar, o 'schmeiss' (proponer un nuevo reparto). Si ambos pasan, una segunda ronda permite nombrar cualquier otro palo.
2. **Paso 2:** Reparte 3 cartas más a cada jugador (9 totales). Los jugadores pueden declarar secuencias de 3+ cartas consecutivas del mismo palo por puntos de bonificación.
3. **Paso 3:** El no-repartidor inicia la primera baza. Los jugadores deben seguir palo y deben ganar la baza actual si es posible.
4. **Paso 4:** Valet de Triunfo (Jass) = 20 puntos, 9 de Triunfo (Menel) = 14. Otros triunfos y cartas de no-triunfo tienen valores estándar de Belote.

Puntuación

- Puntos de cartas: Jass (V de triunfo) = 20, Menel (9 de triunfo) = 14, As = 11, 10 = 10, R = 4, D = 3, V = 2 (no-triunfo).
- Bonificación de última baza = 10 puntos. El jugador que eligió triunfos debe superar al oponente o el oponente obtiene todos los puntos.

Variaciones

- **Variante Belote:** Declara Rey-Reina de triunfos por 20 puntos de bonificación.
- **Jo-Jotte:** Una variante con reglas de declaración más elaboradas.

Consejos y Estrategias

- Acepta triunfo solo con tenencias de triunfo fuerte, especialmente Jass o Menel.
- Las declaraciones pueden cambiar significativamente el puntaje, así que cuenta tus secuencias cuidadosamente.
- Si elegiste triunfos, juega agresivamente para evitar perder todos los puntos.

Consejos y estrategia

El Jass y Menel valen 34 puntos combinados. Solo acepta triunfo cuando tengas al menos uno de ellos más triunfos de apoyo.

Elegir triunfos es un compromiso. Si no puedes superar a tu oponente, obtiene todos los puntos, así que evalúa tu mano cuidadosamente antes de aceptar.