

Kratzen

3-6 jugadores

32 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

Gana la mayoría de los trucos para reclamar el pozo, o retírate para preservar tu apuesta.

PREPARACIÓN

- 3-6 jugadores con una baraja de 32 cartas (Sietes a Ases).
- Reparte 5 cartas cada uno; la carta superior de la reserva determina los triunfos.
- Cada jugador coloca una apuesta en el pozo central.

PUNTUACIÓN

- El jugador con 3+ trucos gana el pozo completo.
- Los jugadores que se quedaron pero perdieron deben añadir fichas extra al siguiente pozo.
- Retirarse pierde solo tu apuesta para esa ronda.
- Las rondas empatadas trasladan el pozo con nuevas apuestas añadidas.

Consejo: Cuenta cuántos jugadores se quedan — menos oponentes significa que las manos más débiles son más viables.

EN TU TURNO

- Decide quedarte o kratzen (retirarte) para la ronda.
- Los jugadores restantes juegan 5 trucos con obligaciones de seguir el palo y triunfo.
- Gana al menos 3 de 5 trucos para tomar el pozo.

Kratzen es un animado juego de cartas austriaco de apuestas donde los jugadores deben decidir cada ronda si quedarse y competir por el pozo o 'kratzen' (retirarse) para evitar perder fichas.

Objetivo

Gana la mayoría de los trucos cada ronda para reclamar el pozo, o retírate sabiamente para preservar tu apuesta.

Preparación

1. **Jugadores:** 3 a 6 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja de 32 cartas (Sietes a Ases en todos los palos).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 5 cartas. La carta superior de la reserva restante determina el palo del triunfo.
4. **Pozo:** Cada jugador coloca una cantidad fija en el pozo central antes del reparto.

Juego

1. **Decisión:** Comenzando desde mano delantera, cada jugador decide quedarse (jugar) o 'kratzen' (retirarse).
2. **Juego de trucos:** Los jugadores restantes compiten en cinco trucos. Se aplican reglas estándar de trucos con obligaciones de seguir el palo y triunfo obligatorio.
3. **Ganar la ronda:** El jugador que gana la mayoría de los trucos (al menos 3 de 5) toma el pozo.
4. **Empates:** Si nadie gana una mayoría clara, el pozo se traslada a la siguiente ronda con nuevas apuestas añadidas.

Puntuación

- **Ganador del pozo:** El jugador con 3 o más trucos reclama el pozo completo.
- **Penalización:** Los jugadores que se quedaron pero no ganaron suficientes trucos deben añadir fichas extra al siguiente pozo.
- **Retirarse:** Los jugadores que se retiraron pierden solo su apuesta para esa ronda.

Variaciones

- **Bettler:** Un contrato especial donde un jugador intenta perder los cinco trucos en lugar de ganarlos.
- **Schnapser:** En algunos grupos, un jugador con cartas muy fuertes puede declarar Schnapser para aumentar las apuestas.

Consejos y Estrategias

- Retírate temprano con manos débiles para minimizar pérdidas — sobrevivir es más importante que apostar en cartas marginales.
- Cuenta cuántos jugadores se quedan; menos oponentes significa que las manos más débiles son más viables.

Consejos y estrategia

Sé selectivo sobre qué manos juegas. Retirarse con cartas marginales ahorra fichas a largo plazo.

Cuando el pozo es grande por traslados, incluso una mano ligeramente superior promedio se convierte en digna de jugar porque la recompensa supera el riesgo.