

Malilla

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Captura los más puntos de cartas como pareja para alcanzar la puntuación objetivo.

PREPARACIÓN

- Quita 8s y 10s para crear una baraja de 40 cartas.
- Reparte las 10 cartas a cada uno de los 4 jugadores.
- La última carta del repartidor se muestra para establecer el palo de triunfo.

PUNTUACIÓN

- As = 12, Malilla (9) = 11, Rey = 4, Reina = 3, Sota = 2.
- La bonificación de última baza es 2 puntos, para 130 en total.

Consejo: Nunca subestimes el 9. Vence a cada carta excepto el As y puede cambiar el resultado de una mano.

EN TU TURNO

- Sigue el palo jugado si es posible.
- Juega cualquier carta (incluyendo triunfos) si no puedes seguir el palo.
- La carta más alta del palo jugado o el triunfo más alto gana.

Malilla es un juego de bazas popular en España y México, jugado en parejas de dos usando una baraja de 40 cartas. El juego presenta una clasificación de cartas distintiva donde el 9 (la Malilla) es la segunda carta más alta después del As.

Objetivo

El objetivo es que tu pareja capture bazas que contengan cartas valiosas y alcance la puntuación objetivo antes que el equipo contrario. El primer equipo en acumular el número de puntos acordado gana.

Configuración

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos parejas, sentados frente a frente.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas con 8s, 10s y Comodines removidos, dejando 40 cartas. El 9 se mantiene y es una carta clave.
3. **Reparto:** Reparte 10 cartas a cada jugador para que toda la baraja se distribuya. La última carta repartida al repartidor se muestra boca arriba para determinar el palo de triunfo.

Juego

1. **Clasificación de Cartas:** De mayor a menor: As, 9 (Malilla), Rey, Reina, Sota, 7, 6, 5, 4, 3, 2.
2. **Apertura:** El jugador a la derecha del repartidor abre la primera baza.
3. **Seguimiento de Palo:** Los jugadores deben seguir el palo jugado si es posible. Si no pueden, pueden jugar cualquier carta incluyendo un triunfo.
4. **Ganar Bazas:** La carta más alta del palo jugado gana, a menos que se haya jugado un triunfo, en cuyo caso el triunfo más alto gana.
5. **Señalización:** Las parejas pueden usar señales acordadas para comunicarse sobre sus manos, que es una parte tradicional y aceptada del juego.

Puntuación

- As = 12 puntos, 9 (Malilla) = 11 puntos, Rey = 4 puntos, Reina = 3 puntos, Sota = 2 puntos.
- Todas las otras cartas (7, 6, 5, 4, 3, 2) anotan cero puntos.
- Los puntos totales de cartas en juego son 128, más 2 puntos de bonificación por la última baza, haciendo 130.
- Los juegos típicamente se juegan a un número fijo de manos o a un objetivo de punto acumulado.

Variaciones

- **Malilla Mexicana:** Usa reglas ligeramente diferentes para señalización y puede incluir una fase de pujas para determinar el triunfo.
- **Malilla con Triunfo Forzado:** Algunas versiones requieren que los jugadores jueguen un triunfo cuando no pueden seguir el palo, en lugar de permitir cualquier carta.

Consejos y Estrategias

- El 9 (Malilla) es casi tan poderoso como el As, así que trátalo con el mismo respeto en tu estrategia.
- Usa la señalización efectivamente con tu pareja para coordinar qué palos abrir y cuáles evitar.
- Intenta contar los Ases y Malillas que se han jugado para saber cuándo tus cartas más bajas son seguras para abrir.

Consejos y estrategia

Siempre sé consciente de la Malilla (9), ya que se clasifica justo debajo del As. Coordina con tu pareja usando señales, y cuenta las cartas altas para saber cuándo tu mano es dominante.

Dado que todas las 40 cartas se distribuyen, no hay información oculta más allá de lo que los oponentes sostienen. Contar cartas jugadas es esencial, y controlar qué palo se abre le da a tu pareja una ventaja importante.