

Pedro

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Captura suficientes cartas de puntos en bazas para cumplir tu puja; el primer equipo en 62 gana.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja estándar de 52 cartas.
- Reparte 9 cartas a cada uno de 4 jugadores en dos asociaciones.
- Puja de 7 a 14; el pujador más alto nombra el palo de triunfo.

PUNTUACIÓN

- Cada Pedro (5 de triunfo y 5 del mismo color) = 5 puntos cada uno.
- As, 2, Sota, y 10 de triunfo = 1 punto cada uno; total = 14.
- Fallar tu puja resta la cantidad de puja de tu puntuación.

Consejo: Saca triunfos altos temprano para agotar los Pedros de los oponentes antes de que puedan protegerlos.

EN TU TURNO

- Descarta cartas de no-triunfo y obtén reemplazos hasta 6 después de que se nombra el triunfo.
- Sigue el palo si es posible; el triunfo más alto gana la baza.
- Captura cartas de puntos (As, 2, Sota, 10, y ambos 5s) en bazas.

Pedro es un juego americano de bazas donde los jugadores pujan cuántos de los 14 puntos disponibles su equipo puede ganar. Los puntos provienen de capturar cartas específicas en lugar de ganar la mayoría de las bazas, creando un concurso estratégico enfocado.

Objetivo

Trabajando con tu pareja, captura suficientes cartas de puntos en bazas para cumplir tu puja. El primer equipo en llegar a una puntuación objetivo (usualmente 62) gana el juego.

Configuración

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** 9 cartas a cada uno.
4. **Subastas:** Los jugadores pujan de 7 a 14 cuántos puntos su equipo capturará. El pujador más alto nombra el palo de triunfo.

Cartas de puntos (en triunfo)

1. **Alto:** As de triunfo = 1 punto.
2. **Bajo:** 2 de triunfo = 1 punto.
3. **Sota:** Sota de triunfo = 1 punto.
4. **Juego:** 10 de triunfo = 1 punto.
5. **Cinco de triunfo (Pedro):** 5 puntos.
6. **Cinco del mismo color (Off Pedro):** 5 puntos — esta carta cuenta como triunfo para la mano.
7. **Total disponible:** 14 puntos.

Juego

1. **Descartes:** Después de que se nombra el triunfo, todos los jugadores descartan cartas de no-triunfo y obtienen reemplazos hasta 6 cartas.
2. **Juego de baza:** El ganador de la puja sale primero. Sigue el palo si es posible. El triunfo más alto gana la baza.
3. **Capturar puntos:** Las cartas de puntos se anotan por el equipo que las captura en bazas.

Consejos y estrategias

- Los dos Pedros (5 de triunfo y 5 del mismo color) valen 10 de los 14 puntos — controlarlos es crítico.
- Puja conservadoramente a menos que tengas un Pedro o múltiples triunfos altos.
- Saca triunfos altos temprano para agotar los triunfos de los oponentes antes de que puedan capturar tus Pedros.

Consejos y estrategia

Protege tus Pedros a toda costa. Si tienes un Pedro, usa tus otros triunfos para despejar el camino antes de jugarlo. Si los oponentes tienen un Pedro, oblígalo a salir con triunfos altos.

Las subastas son donde los juegos se ganan o pierden. Apostar demasiado obliga a tu equipo a capturar cartas de puntos difíciles, mientras que apostar poco da puntos gratis a los oponentes.