

# Pepper

4 jugadores

24 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Corta

Anota puntos ganando el número de bazas que pujaste; el primer equipo en 30 gana.

## PREPARACIÓN

- Usa una baraja de 24 cartas (9 a As).
- Reparte 6 cartas a cada uno de 4 jugadores en dos asociaciones.
- Puja 1-5 o Pepper (todas las 5 por 10 puntos); el pujador más alto nombra el triunfo.

## PUNTUACIÓN

- Cumple tu puja para anotar el número de bazas ganadas; falla y pierde la cantidad de puja.
- Puja Pepper: +10 por ganar todas las 5, -10 por fallar.
- Right Bower (Sota de triunfo) es la más alta; Left Bower (Sota del mismo color) es la segunda.

Consejo: Solo intenta una puja Pepper con ambos Bowers y al menos un triunfo más.

## EN TU TURNO

- El ganador de puja sale con la primera baza.
- Sigue el palo; el Left Bower pertenece al palo de triunfo.
- El triunfo más alto o la carta más alta del palo salido gana la baza.

Pepper es un juego de bazas rápido y acelerado del Medio Oeste usando solo 24 cartas. Un relativo simplificado de Euchre, presenta subastas agresivas y una puja de 'pepper' donde el pujador intenta ganar las cinco bazas para una gran ganancia.

## Objetivo

Anota puntos cumpliendo pujas de bazas con tu pareja. El primer equipo en alcanzar 30 puntos gana. Fallar una puja te cuesta la cantidad de la puja.

## Configuración

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones.
2. **Baraja:** 24 cartas (9 a As en cada palo).
3. **Reparto:** 6 cartas a cada uno, usando toda la baraja.
4. **Subastas:** Los jugadores puja de 1 a 5 cuántas bazas su equipo ganará, o 'Pepper' (todas las 5 por 10 puntos). El pujador más alto nombra el triunfo.

## Clasificaciones de cartas

1. **En triunfo:** Right Bower (Sota de triunfo) > Left Bower (Sota del mismo color) > As > Rey > Reina > 10 > 9.
2. **En no-triunfo:** As > Rey > Reina > Sota > 10 > 9.
3. **Nota:** El sistema Bower es idéntico al de Euchre.

## Juego

1. **Salida:** El ganador de la puja sale con la primera baza.
2. **Seguir el palo:** Sigue el palo si es posible. El Left Bower pertenece al palo de triunfo, no su palo impreso.
3. **Ganar bazas:** El triunfo más alto gana, o la carta más alta del palo salido.
4. **Puntuación:** Cumple tu puja y anota el número de bazas ganadas. Falla y pierde la cantidad de puja. Las pujas Pepper son todo o nada: gana todas las 5 por +10, o pierde por -10.

## Consejos y estrategias

- El sistema Bower significa que la Sota del palo del mismo color que el triunfo es la segunda carta más alta — no la olvides.
- Las pujas Pepper son arriesgadas pero poderosas. Solo inténtalo con ambos Bowers y al menos un triunfo adicional.
- Con solo 6 cartas a cada uno, las manos se desarrollan rápidamente — puja con precisión.

## Consejos y estrategia

La precisión de la puja es todo en Pepper. El tamaño de mano pequeño (6 cartas) significa que cada decisión de cartas importa enormemente.

Con solo 6 cartas, a menudo puedes deducir las manos de los oponentes después de solo 2-3 bazas. Usa esta información para planificar tus jugadas finales precisamente.