

Pilotta

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Anota 151 puntos primero ganando bazas y declarando combinaciones.

PREPARACIÓN

- Forma dos parejas de dos jugadores cada una.
- Usa 32 cartas (7 a As de cada palo).
- Reparte 8 cartas a cada jugador.

PUNTUACIÓN

- Sota de Triunfo = 20, Nueve de Triunfo = 14, As = 11, Diez = 10.
- La bonificación de la última baza vale 10 puntos.

Consejo: Guarda tu Sota y Nueve de triunfo el máximo tiempo posible para controlar el final del juego.

EN TU TURNO

- Puja por el triunfo o pasa.
- Declara combinaciones de cartas válidas antes de la primera baza.
- Juega bazas, siguiendo el palo o jugando un triunfo según sea necesario.

Pilotta es un popular juego de bazas cipriota jugado en parejas de dos. Está estrechamente relacionado con el juego francés Belote y presenta pujas, triunfos y declaraciones de bonificación.

Objetivo

El objetivo es anotar puntos ganando bazas que contengan cartas valiosas y declarando combinaciones de cartas válidas. La primera pareja en alcanzar 151 puntos gana el juego.

Configuración

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos parejas, sentados frente a frente.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas, usando solo 32 cartas (7s a Ases). Quita las cartas 2 a 6.
3. **Reparto:** Reparte 8 cartas a cada jugador en grupos de 3, 2 y 3.

Juego

1. **Pujas:** Comenzando desde el jugador a la izquierda del repartidor, cada jugador puede pujar o pasar. Las pujas comienzan en 80 y aumentan en incrementos de 10. El postor más alto elige el palo de triunfo.
2. **Declaraciones:** Antes de la primera baza, los jugadores pueden declarar combinaciones válidas como secuencias de tres o más cartas del mismo palo, o cuatro cartas iguales. Solo el equipo con la declaración más alta anota sus declaraciones.
3. **Juego de Bazas:** El jugador a la izquierda del repartidor abre la primera baza. Los jugadores deben seguir el palo si es posible. Si no pueden, deben jugar un triunfo si tienen uno. El triunfo más alto o la carta más alta del palo jugado gana la baza.
4. **Bonificación Pilotta:** Si un jugador tiene tanto el Rey como la Reina del palo de triunfo, puede declarar 'Pilotta' al jugar la segunda de las dos cartas, ganando 20 puntos de bonificación.

Puntuación

- Valores de las cartas en palos que no son triunfo: As = 11, Diez = 10, Rey = 4, Reina = 3, Sota = 2. Otras cartas valen cero.
- Valores de las cartas en palo de triunfo: Sota = 20, Nueve = 14, As = 11, Diez = 10, Rey = 4, Reina = 3.
- La última baza vale 10 puntos de bonificación.
- Si el equipo que pujó alcanza o supera su puja, ambos equipos mantienen sus puntos. Si fallan, anotan cero y el equipo contrario anota 162 más cualquier declaración.

Variaciones

- **Puja sin Triunfo:** Algunos grupos permiten una puja sin triunfo donde ningún palo es triunfo y los valores de las cartas siguen la clasificación sin triunfo.
- **Puja Todo Triunfo:** Una opción donde todos los palos usan las clasificaciones de cartas de triunfo.

Consejos y Estrategias

- Comunícate con tu pareja a través del juego de cartas, señalando palos fuertes temprano.
- Puja agresivamente cuando tengas la Sota y el Nueve de un posible palo de triunfo, ya que estas son las cartas más poderosas.
- Mantén un registro de qué cartas altas se han jugado para optimizar tu potencial de ganar bazas en las rondas finales.

Consejos y estrategia

Enfócate en asegurar la Sota y el Nueve de triunfos, ya que son las cartas de mayor valor. Coordina con tu pareja a través del juego de cartas consistente.

Contar puntos ya tomados por cada equipo es esencial para decidir si jugar agresivamente o conservadoramente en las bazas finales. Jugar triunfos temprano puede despojar a los oponentes de sus cartas de triunfo.