

# Pinoquele

2-4 jugadores

48 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

**Puntúa la mayoría de puntos a través de grupos y ganando trucos con cartas valiosas.**

## PREPARACIÓN

- Utiliza un mazo de Pinoquele de 48 cartas (dos de cada 9 hasta As).
- Reparte 12 cartas a cada uno de 4 jugadores en parejas.
- Licitación el derecho a nombrar el palo de triunfo.

## PUNTUACIÓN

- Ases: 11, Dieces: 10, Reyes: 4, Reinas: 3, Jacks: 2.
- Secuencia de triunfo (A-10-K-Q-J): 150 puntos.
- Pinoquele (J de Diamantes + Q de Picas): 40 puntos.
- Último truco: bonificación de 10 puntos.

*Consejo: Lidera con Ases y triunfos fuertes temprano para sacar el triunfo de los oponentes.*

## EN TU TURNO

- Declara grupos (secuencias, matrimonios, alrededor) para puntos.
- Lidera una carta para iniciar cada truco.
- Sigue el palo si es posible; de lo contrario, juega triunfo si puedes.
- La carta de triunfo más alta o la carta más alta del palo guiado gana el truco.

Pinoquele es un juego americano de toma de trucos jugado con un mazo especializado de 48 cartas que contiene dos copias de cada carta del 9 hasta el As. Conocido por su fase única de formación de grupos y licitación estratégica, recompensa tanto la memoria de cartas como el juego táctico.

## Objetivo

Puntúa puntos ganando trucos que contienen cartas valiosas y declarando combinaciones específicas de cartas (grupos) durante la fase de formación. El primer equipo o jugador en alcanzar una puntuación objetivo gana.

## Preparación

1. **Jugadores:** Típicamente 4 jugadores en dos parejas, aunque existen versiones de 2 y 3 jugadores.
2. **Mazo:** Un mazo de Pinoquele de 48 cartas que consta de dos copias cada una de 9, 10, J, Q, K, A en los cuatro palos.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 12 cartas, repartidas en lotes de tres o cuatro.
4. **Licitación:** Comenzando a la izquierda del repartidor, los jugadores licitan cuántos puntos su equipo puntuará. El postor más alto nombra el palo de triunfo.

## Fase de Formación de Grupos

1. **Secuencias:** A-10-K-Q-J del palo de triunfo puntúa 150 puntos.
2. **Matrimonio Real:** K-Q del palo de triunfo puntúa 40 puntos.
3. **Matrimonio Común:** K-Q de un palo no-triunfo puntúa 20 puntos.
4. **Pinoquele:** Jack de Diamantes y Reina de Picas juntos puntúan 40 puntos.
5. **Ases Alrededor:** Un As de cada palo puntúa 100 puntos.
6. **Reyes Alrededor:** Un Rey de cada palo puntúa 80 puntos.
7. **Reinas Alrededor:** Una Reina de cada palo puntúa 60 puntos.
8. **Jacks Alrededor:** Un Jack de cada palo puntúa 40 puntos.

## Fase de Toma de Trucos

---

1. **Lidera:** El ganador de la licitación lidera el primer truco.
2. **Sigue el Palo:** Los jugadores deben seguir el palo del que fue guiado si es posible. Si no pueden, deben jugar una carta de triunfo si la tienen.
3. **Ganar Trucos:** La carta de triunfo más alta gana el truco, o la carta más alta del palo guiado si no se juega triunfo.
4. **Conteo de Puntos:** Los Ases valen 11, Los Dieces valen 10, Los Reyes valen 4, Las Reinas valen 3, Los Jacks valen 2. El último truco vale 10 puntos adicionales.

## Consejos y Estrategias

---

- Recuerda qué cartas han sido jugadas ya que hay duplicados de cada carta.
- Licita conservadoramente hasta que te sientas cómodo evaluando el potencial de formación de grupos.
- Lidera con Ases y cartas de triunfo fuertes temprano para sacar el triunfo de los oponentes.

## Consejos y estrategia

---

Presta mucha atención a qué cartas han aparecido, especialmente duplicados. Coordina con tu pareja a través de tus liderazgos y licitudes para maximizar tu puntuación combinada.

La evaluación de formación de grupos durante la licitación es crítica. Una mano rica en grupos pero débil en captura de trucos aún puede fallar el contrato de licitación.