

Piquet

2 jugadores

32 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

Anotar la mayoría de puntos a través de declaraciones y toma de bazas en seis repartos.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja de 32 cartas (7 a As).
- Reparte 12 cartas cada uno; 8 restantes forman el talón.
- El que no reparte intercambia hasta 5 cartas del talón, luego el repartidor intercambia del resto.

PUNTUACIÓN

- Las declaraciones anotan su valor de cara; solo la mejor combinación en cada categoría anota.
- Ganar 7+ bazas gana 10 puntos de bonificación; todas las 12 (capot) ganan 40.
- Repique (30+ de declaraciones antes de que el oponente anote) gana 60 de bonificación.

Consejo: Usa el intercambio para fortalecer tu palo más largo para puntuación de Punto.

EN TU TURNO

- Declara combinaciones: Punto (palo más largo), Secuencia (carreras), y Conjunto (tres/cuatro del mismo).
- Juega bazas; debes seguir palo, sin triunfos.
- Anotas 1 punto por liderar y 1 por ganar bazas lideradas por oponentes.

Piquet es uno de los juegos de cartas más antiguos y refinados para dos jugadores, que data del siglo XVI.

Combina intercambio de cartas, declaración de combinaciones y toma de bazas en una competencia sofisticada de habilidad y memoria.

Objetivo

Anotar la mayoría de puntos a través de declaraciones (combinaciones de cartas en mano) y ganando bazas. Un juego se juega en seis repartos (una partie), y el jugador con la puntuación acumulada más alta gana.

Configuración

1. **Jugadores:** 2 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja de 32 cartas (7 a As en cada palo).
3. **Reparto:** 12 cartas cada uno, repartidas en lotes de 2 o 3. Las 8 cartas restantes forman el talón (mazo).
4. **Intercambio:** El que no reparte intercambia hasta 5 cartas del talón, luego el repartidor intercambia del resto.

Declaraciones

1. **Punto:** El jugador con más cartas de un palo único anota su cantidad (por ejemplo, 5 cartas en corazones = 5 puntos).
2. **Secuencia:** Carreras de 3+ cartas consecutivas en un palo. Tierce (3) = 3 pts, Quart (4) = 4 pts, Quint (5) = 15 pts, etc.
3. **Conjunto:** Tres o cuatro del mismo (10s o superiores). Trio = 3 pts, Quatorze (cuatro) = 14 pts.
4. **Comparación:** Los jugadores comparan en cada categoría; solo el jugador con la mejor combinación en cada una anota.

Juego de Baza

1. **Iniciador:** El que no reparte lidera primero. Debes seguir palo si es posible.
2. **Ganando Bazas:** La carta más alta gana. No existe palo de triunfo.
3. **Puntuación de Bazas:** 1 punto por liderar una baza, 1 punto por ganar una baza liderada por el oponente. Ganar la última baza suma un punto extra.
4. **Bonus de Mayoría:** Ganar 7+ bazas anota 10 puntos de bonificación (las Cartas). Ganar todas las 12 es un capot, vale 40 puntos.

Bonificaciones Especiales

- **Repique:** Si un jugador anota 30+ puntos de declaraciones solo antes de que el oponente anote algo, gana 60 puntos de bonificación.
- **Pique:** Si el que no reparte anota 30+ incluyendo puntos de baza antes de que el repartidor anote, gana 30 puntos de bonificación.

Consejos y Estrategias

- La fase de intercambio es crítica — úsala para fortalecer tu palo más largo para puntuación de Punto.
- Realiza un seguimiento de cada carta jugada e intercambiada para saber exactamente qué sostiene tu oponente.
- Equilibrar declaraciones y potencial ganador de bazas es la tensión estratégica central.

Consejos y estrategia

El intercambio es la decisión más importante en Piquet. Prioriza construir tu palo más largo para Punto, pero mantén un ojo en Secuencias y Conjuntos potenciales.

La memoria es primordial en Piquet. Después del intercambio, puedes deducir la mayoría de la mano de tu oponente, permitiéndote jugar la fase de baza con información casi perfecta.