

Pitch

3 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Sé el primer jugador en alcanzar 7 puntos a través de apuestas y toma de bazas.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja estándar de 52 cartas con 3+ jugadores.
- Reparte 6 cartas a cada jugador.

PUNTUACIÓN

- 1 punto cada uno para: Triunfo alto, Triunfo bajo, Jota de triunfo, y Juego.
- El punto de juego va al jugador con más valores de punto de cartas de imagen.
- No cumplir tu apuesta te cuesta puntos negativos iguales a tu apuesta.

EN TU TURNO

- Los jugadores apuestan 2-4 basado en confianza en su mano; el apostador más alto elige triunfo.
- El apostador más alto lidera la primera carta, estableciendo el palo de triunfo.
- Los jugadores juegan una carta por baza; el triunfo más alto o palo dirigido gana.

Consejo: Apuesta agresivamente solo cuando sostengas ambas cartas de triunfo alto y cartas de imagen para puntos de juego.

Pitch es un juego de cartas que combina apuestas y toma de bazas para acumular puntos. Originario del 1800s, este juego requiere una baraja de cartas y al menos tres jugadores.

Comenzando el Juego con Apuestas

1. **Reúne Jugadores:** Reúne a un grupo de al menos tres jugadores, aunque cuatro jugadores son ideales. El repartidor mezcla la baraja y reparte seis cartas a cada jugador en orden secuencial.
2. **Evalúa Tus Cartas:** Examina las cartas que se te han repartido, considerando sus valores de puntos: **Diez** = 10 puntos, **As** = 4 puntos, **Rey** = 3 puntos, **Reina** = 2 puntos, **Jota** = 1 punto.
3. **Haz Apuestas:** Comenzando con el jugador a la izquierda del repartidor y procediendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador debe hacer una apuesta que representa su confianza en su mano. Las apuestas pueden variar de 2 a 4, correspondiendo al número de puntos que el jugador anticipa ganar.
4. **Iguala Apuestas:** Los jugadores deben igualar, superar, o pasar las apuestas hechas por jugadores anteriores. El apostador más alto obtiene el derecho de elegir el palo de triunfo para la ronda.
5. **Entiende el Triunfo:** Los puntos se otorgan por logros relacionados con el palo de triunfo: **Alto de Triunfo** (carta de triunfo de rango más alto jugada), **Bajo de Triunfo** (carta de triunfo de rango más bajo jugada), **Jota de Triunfo** (la jota del palo de triunfo), y **Juego** (puntos ganados basados en cartas de imagen obtenidas). El palo de triunfo se determina por el apostador más alto, quien juega la primera carta.

Jugando el Juego

1. **Determina el Triunfo Más Alto:** El apostador más alto lanza la primera carta, que establece el palo de triunfo para la ronda.
2. **Juega Cartas:** El juego procede en el sentido de las agujas del reloj, con cada jugador lanzando una carta por turno. El ganador de cada mano se determina por la carta más alta jugada en el palo dirigido o la carta de triunfo más alta.
3. **Completa Rondas:** Los jugadores continúan jugando hasta que todas las cartas se agotan de sus manos. El ganador de cada ronda recolecta las cartas que ha ganado.
4. **Asignando Puntos:** El apostador más alto recibe los puntos que apostó si los cumple; de lo contrario, reciben puntos negativos iguales a su apuesta. Otros jugadores califican sin penalización. Los puntos se otorgan: 1 punto por ganar la baza con el triunfo más alto, 1 punto por el triunfo más bajo, 1 punto por la jota de triunfo, y 1 punto por la mayoría de puntos de juego (calculados usando valores de cartas: Diez = 10, As = 4, Rey = 3, Reina = 2, Jota = 1).
5. **Alcanza 7 Puntos:** El juego concluye cuando un jugador alcanza 7 puntos. Alternativamente, el juego termina cuando todas las cartas jugables se han repartido, y los puntos se cuentan para determinar el ganador.

Consejos y estrategia

Domina el arte de apuestas estratégicas para ganar una ventaja sobre tus oponentes. Coordina con tu compañero de equipo para optimizar tus posibilidades de ganar bazas.

Pitch implica apuestas estratégicas y toma de bazas. La coordinación del equipo y la comprensión del palo de triunfo son elementos clave de la jugabilidad exitosa.