

# Put

2-4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

**Gana 2 de 3 bazas, o engaña a tu oponente para que se retire llamando Put.**

## PREPARACIÓN

- 2 jugadores con un mazo estándar de 52 cartas.
- Reparte 3 cartas a cada uno. Clasificación de cartas: 3 (alto), 2, A, K, Q, J, 10...4 (bajo).

## PUNTUACIÓN

- Ganar 2 bazas = 1 punto. Ganar después de Put aceptado = 2 puntos.
- El oponente se retira después de Put = 1 punto para quien llamó.
- El primero en llegar a 5 puntos gana el juego.

*Consejo: Farol con confianza en manos mediocres; tu oponente no puede ver tus cartas.*

## EN TU TURNO

- Lidera cualquier carta (sin triunfos, sin obligación de palo).
- La carta más alta gana la baza.
- En cualquier momento, llama Put para desafiar a tu oponente: juegan adelante a mayor riesgo o se retiran.

Put es un antiguo juego de cartas inglés de farol y bravata, que se remonta al siglo XVI. Es un juego de bazas engañosamente simple donde dos jugadores reciben tres cartas cada uno y deben ganar dos de tres bazas o desafiar exitosamente al oponente a retirarse. El encanto del juego radica en su combinación de suerte, coraje y psicología en lugar de juego de cartas complejo.

## Objetivo

Gana dos de tres bazas, o fuerza a tu oponente a retirarse llamando 'Put', desafiándole a jugar o conceder.

## Preparación

1. **Jugadores:** 2 jugadores (puede adaptarse para 3 o 4).
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas. La clasificación de cartas es 3 (más alto), 2, As, Rey, Reina, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4 (más bajo).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 3 cartas, repartidas una a la vez.
4. **Apuestas:** Los jugadores acuerdan una apuesta por punto de juego. El juego se juega típicamente a 5 puntos.

## Juego

1. **Salida:** El que no reparte lidera cualquier carta a la primera baza. No hay triunfos y no hay requisito de seguir palo.
2. **Ganar bazas:** La carta de clasificación más alta gana la baza. Si ambos jugadores juegan el mismo rango, la baza es un empate y se descarta.
3. **Llamando Put:** En cualquier momento durante el juego (antes o después de jugar una carta), un jugador puede llamar '¡Put!' Esto desafía al oponente: deben jugar a mayor riesgo de apuestas dobles o conceder la mano inmediatamente.
4. **Manos empatadas:** Si cada jugador gana una baza y la tercera está empatada, o si las tres bazas están empatadas, la mano se empata y no se anotan puntos.

## Puntuación

1. **Victoria normal:** Ganar 2 bazas anota 1 punto.
2. **Put aceptado:** Si se llama Put y el oponente juega adelante, el ganador anota 2 puntos en lugar de 1.
3. **Put declinado:** Si el oponente se retira después de que se llama Put, quien llamó anota 1 punto sin terminar la mano.
4. **Juego:** El primer jugador en alcanzar 5 puntos gana el juego.

## Variantes

---

- **Put de Tres Jugadores:** Reparte 3 cartas a cada uno; el jugador que gana 2 bazas anota. Si los tres ganan una baza cada uno, la mano se arruina.
- **Put de Cuatro Jugadores (Asociación):** Dos equipos de dos; los compañeros se sientan opuestos. Los gana de baza combinada cuentan para el equipo.
- **Trut:** Una variante escandinava con mecánica similar pero clasificación de cartas diferente y un palo de triunfo.

## Consejos y Estrategias

---

- El 3 es la carta más poderosa en el juego. Tener un par de 3s casi garantiza una victoria.
- Usa la llamada Put como un farol cuando tienes una mano débil pero tu oponente parece incierto.
- Presta atención al nivel de confianza de tu oponente cuando juegan; la vacilación es un signo de debilidad.

## Consejos y estrategia

---

El farol es el corazón de Put. Llama Put con confianza incluso en manos marginales; tu oponente no puede ver tus cartas. El 3 es la carta más alta, así que un único 3 te da una base fuerte.

Como no hay triunfos y no hay obligaciones de palo, el juego es puramente sobre rango de carta y coraje. Una llamada Put bien cronometrada en una mano mediocre puede robar puntos de un oponente cauteloso.