

# Quadrille

4 jugadores

40 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Media

Como declarante, gana la mayoría de bazas con o sin un aliado secreto.

## PREPARACIÓN

- 4 jugadores usan una baraja de 40 cartas (8s, 9s, 10s removidos).
- Reparte 10 cartas a cada jugador.
- Los jugadores pujan por el derecho de nombrar el triunfo.

## PUNTUACIÓN

- Puja exitosa: declarante cobra de cada oponente.
- Puja fallida: declarante paga a cada oponente.
- Vole (10 bazas) obtiene un bonificador sustancial.

Consejo: Cuando llames un rey, elige un palo donde tengas cartas de apoyo para ayudar a tu aliado secreto.

## EN TU TURNO

- Declarante nombra el triunfo y puede llamar un rey para ganar un aliado secreto.
- Sigue el palo liderado cuando es posible.
- Declarante gana si su lado toma suficientes bazas.

Quadrille es un elegante juego de toma de bazas para cuatro jugadores que evolucionó del juego español Ombre. Se convirtió en el juego de cartas dominante en la sociedad europea de moda durante mediados del siglo XVIII, apreciado por su sofisticado sistema de puja y dinámicas de asociación.

## Objetivo

Como declarante, gana al menos una mayoría de las bazas. Los jugadores restantes cooperan para prevenir esto, aunque las alianzas cambian según la puja de cada ronda.

## Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores.
2. **Baraja:** Una baraja de 40 cartas con los 8s, 9s y 10s removidos de una baraja estándar.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 10 cartas.
4. **Puja:** Los jugadores pujan por el derecho de nombrar el triunfo y jugar como declarante.

## Juego

1. **Selección de triunfo:** El pujador ganador nombra el palo de triunfo para la ronda.
2. **Llamar un rey:** El declarante puede llamar un rey específico, y quien lo tenga se convierte en un aliado secreto para esa mano.
3. **Juego de bazas:** Se aplican reglas estándar de toma de bazas. Los jugadores deben seguir el palo liderado cuando es posible.
4. **Resolución:** El declarante tiene éxito si él y su aliado (si hay) ganan suficientes bazas.

## Puntuación

- **Puja exitosa:** El declarante cobra un pago de cada oponente.
- **Puja fallida:** El declarante paga a cada oponente.
- **Vole:** Ganar las diez bazas obtiene un bonificador sustancial.

## Variaciones

- **Mediateur:** Una variante que introdujo niveles de puja adicionales y puntuación más compleja.
- **Quintille:** Una adaptación para cinco jugadores con reparto y puja modificados.

## Consejos y Estrategias

---

- Cuando llames un rey, elige un palo donde tengas varias cartas de apoyo para que puedas ayudar a tu aliado secreto.
- Presta atención cercana a qué jugador parece estar ayudando al declarante para identificar la asociación oculta.

## Consejos y estrategia

---

Dominar el arte de llamar el rey correcto es esencial. Elige un palo donde tus cartas complementen el rey del aliado potencial, y observa los patrones de juego de los oponentes para desenmascarar asociaciones ocultas.

Identificar al aliado secreto rápidamente da a los defensores una ventaja enorme. Observa pistas sutiles como qué palos lidera un jugador y qué bazas parecen querer ganar.