

Sergeant Major

3 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Cumple o supera tu objetivo de bazas: repartidor = 8, izquierda del repartidor = 5, tercer jugador = 3.

PREPARACIÓN

- 3 jugadores con un mazo de 52 cartas (quita una carta baja para 51 cartas).
- Reparte 17 cartas a cada uno. El repartidor elige el palo de triunfo.

PUNTUACIÓN

- Mantén un registro de bazas de excedente y déficit contra tu objetivo cada ronda.
- Los que superan dan sus peores cartas a los que no cumplen en la siguiente ronda y reciben las suyas.
- La mayoría de bazas ganadoras acumuladas después de rondas determinadas gana.

Consejo: Como repartidor, elige triunfo en tu palo más largo y fuerte para alcanzar tu objetivo de 8 bazas.

EN TU TURNO

- El jugador a la izquierda del repartidor lidera primero.
- Sigue palo si puedes; de lo contrario juega cualquier carta.
- El triunfo más alto gana; si no hay triunfo, el más alto del palo jugado gana.
- Juega todas las 17 bazas.

Sergeant Major, también conocido como 3-5-8 u 8-5-3, es un juego de bazas para tres jugadores donde cada jugador tiene un número diferente de bazas a ganar como objetivo. El repartidor debe ganar 8 bazas, el jugador a la izquierda del repartidor debe ganar 5, y el tercer jugador debe ganar 3. Los jugadores que excedan su objetivo ganan una ventaja en la siguiente ronda.

Objetivo

Cumple o supera tu objetivo de bazas para la ronda. Los jugadores que ganan bazas extra por encima de su objetivo intercambian cartas con los que no cumplen en el siguiente reparto, creando un sistema de ventaja dinámico.

Preparación

1. **Jugadores:** 3 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas con una carta removida (típicamente el 2 de Tréboles), dejando 51 cartas.
3. **Reparto:** Reparte 17 cartas a cada jugador.
4. **Objetivos:** El repartidor debe ganar 8 bazas, el jugador a la izquierda del repartidor debe ganar 5 bazas, el tercer jugador debe ganar 3 bazas.

Selección de Triunfo

1. **Elige el repartidor:** El repartidor examina su mano y declara el palo de triunfo.
2. **Variante kitty:** En algunas versiones, la carta removida no está predeterminada; en su lugar el repartidor recoge cualquier carta restante después del reparto.

Juego

1. **Salida:** El jugador a la izquierda del repartidor lidera la primera baza.
2. **Seguir palo:** Los jugadores deben seguir el palo jugado si pueden. Si no, pueden jugar cualquier carta, incluido un triunfo.
3. **Ganar baza:** La carta de triunfo más alta gana la baza. Si no se juegan triunfos, la carta más alta del palo jugado gana.
4. **Continúa:** El ganador de la baza lidera la siguiente baza. Se juegan todas las 16 bazas (una carta permanece sin usar).

Intercambio de Cartas

1. **Bazas extra:** Después de que se jueguen todas las bazas, los jugadores que ganaron más bazas que su objetivo anotan el excedente.
2. **Bazas faltantes:** Los jugadores que quedaron por debajo de su objetivo anotan el déficit.
3. **Intercambio:** En la siguiente ronda, los que superaron dan sus peores cartas a los que no cumplieron y reciben las mejores cartas de los que no cumplieron a cambio. El número intercambiado es igual al excedente/déficit.
4. **Nuevos objetivos:** Los objetivos permanecen iguales (8, 5, 3) basados en quién reparte, pero el reparto rota.

Puntuación

1. **Total acumulado:** Mantén un registro del excedente o déficit acumulado de cada jugador a través de rondas.
2. **Fin del juego:** Juega un número determinado de rondas (a menudo 9 o 12). El jugador con más bazas acumuladas ganadoras gana.
3. **Alternativa:** Algunos grupos juegan hasta que un jugador alcanza un excedente objetivo (p. ej., +10).

Variantes

- **9-5-2:** Una distribución alternativa de objetivos dando al repartidor 9 bazas, al siguiente 5 y al tercer jugador 2.
- **Sin intercambio:** Algunos grupos casuales se saltan el intercambio de cartas entre rondas.
- **Mazo completo:** Juega con las 52 cartas, repartiendo 17 a cada uno con 1 carta separada sin ver.

Consejos y Estrategias

- Como repartidor, elige un palo de triunfo donde tengas longitud y cartas altas, ya que necesitas 8 bazas.
- Como el jugador que necesita solo 3 bazas, enfócate en ganar bazas con triunfos altos y evita sobrecomprometerte.
- Después del intercambio, ajusta tu estrategia basándote en las cartas fuertes que recibiste de los que no cumplieron.

Consejos y estrategia

Como repartidor, elige triunfo en tu palo más largo y fuerte. El intercambio de cartas crea un efecto en cascada, así que cumplir tu objetivo temprano es crucial para no quedarse atrás.

El mecanismo de intercambio de cartas significa que desempeñarse bien se compone con el tiempo. Un jugador que constantemente cumple su objetivo recibirá cartas cada vez más fuertes, creando un ciclo virtuoso.