

# Revés

2-7 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

**Gana la puja y obtén al menos tantos puntos como declaraste.**

## PREPARACIÓN

- Usa un mazo estándar de 52 cartas.
- Reparte 6 cartas a cada uno de 2-7 jugadores.
- Los jugadores pujan 1-4 puntos; el mejor postor lanza (abre) para establecer el palo de triunfo.

## PUNTUACIÓN

- Alto: 1 punto por el triunfo más alto en juego.
- Bajo: 1 punto por el triunfo más bajo en juego.
- Jota: 1 punto por capturar la jota de triunfos.
- Juego: 1 punto por el total de valor de punto más alto (Diez=10, As=4, Rey=3, Dama=2, Jota=1).

*Consejo: Abre tu triunfo más alto primero para sacar los triunfos de los oponentes y establecer control.*

## EN TU TURNO

- El mejor postor abre cualquier carta; su palo se convierte en triunfo.
- Sigue el palo o juega un triunfo; de lo contrario juega cualquier carta.
- El triunfo más alto gana, o la carta de palo abierto más alta si no hay triunfo.

Revés, también conocido como Pitch, es un juego de cartas estadounidense por truco descendiente de Cuatro Puntos. La apertura inicial 'lanza' el palo de triunfo, y los jugadores compiten para capturar puntos de puntuación en varias categorías. Es ampliamente jugado en los Estados Unidos tanto en configuraciones casuales como de torneo.

## Objetivo

Gana la puja y obtén al menos tantos puntos como declaraste. Los puntos provienen de cartas de triunfo específicas y valores de trucos. El primer jugador o equipo en alcanzar la puntuación objetivo gana el juego.

## Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 7 jugadores, individualmente o en asociaciones.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas (algunas variantes usan un mazo eliminado).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 6 cartas (o 9 en algunas variantes).
4. **Pujas:** Cada jugador puja por el número de puntos que espera ganar (típicamente 1-4, o más alto en versiones extendidas). El mejor postor lanza (abre) el primer truco, y el palo de esa carta se convierte en triunfo.

## Juego

1. **Lanza el triunfo:** El mejor postor abre cualquier carta; su palo es triunfo para la mano.
2. **Sigue el palo o haz triunfo:** Los jugadores deben seguir el palo abierto o jugar un triunfo. Si no pueden hacer ninguno de los dos, pueden jugar cualquier carta.
3. **Gana trucos:** El triunfo más alto gana el truco, o la carta más alta del palo abierto si no se juega triunfo.
4. **Completa la mano:** Se juegan todos los trucos, luego se determina la puntuación.

## Puntuación

- **Alto:** Un punto para el jugador que tiene el triunfo más alto en juego.
- **Bajo:** Un punto para el jugador que tiene el triunfo más bajo en juego.
- **Jota:** Un punto para el jugador que captura la jota de triunfos.
- **Juego:** Un punto para el jugador con el valor de punto total de cartas más alto en trucos (Dieces=10, Ases=4, Reyes=3, Damas=2, Jotas=1).
- **Penalidad de revés:** Si el mejor postor no cumple su puja, se 'revesa' por la cantidad de la puja.

## Variaciones

---

- **Pitch de Diez Puntos:** Se expande a 10 categorías de puntuación añadiendo jota-fuera, comodines y otras cartas especiales de puntuación.
- **Pitch de Asociación:** Se juega en equipos fijos con puntuación compartida.
- **Pitch Cutthroat:** Cada jugador compite individualmente.

## Consejos y Estrategias

---

- Puja conservadoramente a menos que tengas múltiples honores de triunfo y puedas controlar la mano.
- Cuando lances, abre tu triunfo más alto para sacar los triunfos de los oponentes y establecer control.
- En juego de asociación, apoya la puja de tu pareja jugando triunfos altos cuando abran.

## Consejos y estrategia

---

Elegir cuándo pujar y cuándo pasar es la decisión crítica. Una mano fuerte de triunfo con el as y varios triunfos de rango medio usualmente justifica una puja.

La penalidad de revés hace que sobreestimar sea costoso. Los jugadores experimentados pujan lo suficiente para ganar la subasta sin sobrecomprometerse, luego juegan para maximizar cada punto.