

Sheepshead

3-5 jugadores

32 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Como repartidor, recoge 61+ puntos de cartas con tu compañero; como defensor, recoge 60+ para derrotar al repartidor.

PREPARACIÓN

- 5 jugadores con una baraja de 32 cartas (Sietes hasta Ases).
- Reparte 6 cartas a cada uno; 2 cartas van boca abajo como el ciego.

PUNTUACIÓN

- As: 11, Diez: 10, Rey: 4, Dama: 3, Jack: 2; cartas más bajas: 0.
- El equipo del repartidor necesita 61+ puntos; schneider a 91+; schwarz por todas las levantadas.
- Los defensores necesitan 60+ puntos para ganar.

Consejo: Reparte el ciego cuando tengas al menos 4 triunfos — el ciego a menudo mejora una mano marginal.

EN TU TURNO

- En orden, recoge el ciego o pasa.
- El repartidor descarta 2 cartas y se asocia secretamente con el tenedor del Jack de Diamantes.
- Juega levantadas siguiendo el palo; los triunfos son todas las Damas, Jacks y Diamantes.
- La carta de triunfo más alta o la carta del palo más alta gana la levantada.

Sheepshead es un juego de levantadas estadounidense con raíces alemanas, jugado principalmente en Wisconsin. Utiliza una baraja de 32 cartas y presenta una jerarquía de triunfos compleja liderada por las Damas y los Jacks.

Objetivo

Como el repartidor, gana suficientes puntos de cartas (61 o más) con tu compañero. Como defensores, reúne al menos 60 puntos para derrotar al equipo que reparte.

Configuración

1. **Jugadores:** 5 jugadores (existen variantes de 3 y 4 jugadores).
2. **Baraja:** Baraja de 32 cartas (Sietes hasta Ases en cuatro palos).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 6 cartas. Dos cartas se colocan boca abajo como el 'ciego'.

Juego

1. **Repartición:** Los jugadores en orden pueden recoger el ciego. El repartidor descarta dos cartas y se convierte en el declarante.
2. **Compañero:** El compañero del repartidor es quien tenga el Jack de Diamantes, aunque esto se mantiene en secreto hasta que se juegue.
3. **Jerarquía de triunfos:** Todas las Damas, luego todos los Jacks, luego todos los Diamantes forman el palo de triunfos de 14 cartas, clasificados como D♣-D♠-D♥-D♦-J♣-J♠-J♥-J♦-A♠-10♦-R♦-9♦-8♦-7♦.
4. **Juego de levantadas:** Sigue el palo si es posible; los triunfos vencen a todas las cartas de otros palos. La carta de triunfo más alta o la carta del palo más alta gana.

Puntuación

- **Valores de cartas:** Ases = 11, Dieces = 10, Reyes = 4, Damas = 3, Jacks = 2. Cartas más bajas = 0.
- **Equipo del repartidor:** Necesita 61+ puntos para ganar. Schneider (91+) y schwarz (todas las levantadas) ganan bonificaciones extra.
- **Defensores:** Necesitan 60+ puntos para derrotar al repartidor.

Variaciones

- **Leaster:** Cuando todos pasan, el jugador que toma la menor cantidad de puntos gana.
- **Doblador:** Una ronda donde los valores de puntos se duplican, típicamente activada cuando todos pasan.
- **Compañero Jack de Diamantes:** Algunos grupos dejan que el repartidor llame a cualquier carta como compañero en lugar de eso.

Consejos y Estrategias

- Reparte el ciego cuando tengas al menos 4 triunfos — el ciego a menudo mejora una mano en la frontera.
- Lidera triunfos temprano para despojar a los defensores de sus cartas de triunfo y controlar las levantadas posteriores.

Consejos y estrategia

Cuenta los triunfos cuidadosamente. Con 14 triunfos en la baraja, saber cuántos quedan es crucial para planificar tu secuencia de levantadas.

Como repartidor, entierra cartas de palo de alto valor en tu descarte para asegurar puntos seguros antes de la primera levantada.