

Sesenta y Seis

2 jugadores

24 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Corta

Sé el primero en alcanzar 66 puntos a través de valores de baza y declaraciones de matrimonio.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja de 24 cartas (9, 10, J, Q, K, A en cada palo).
- Reparte 6 cartas a cada uno de los 2 jugadores.
- Voltea la 13ª carta boca arriba para establecer triunfo; las cartas restantes forman el stock.

PUNTUACIÓN

- Ases: 11, Dieces: 10, Reyes: 4, Reinas: 3, Sotas: 2.
- Reclama 66 para terminar la mano; ganar gana 1-3 puntos de juego.
- El primero en 7 puntos de juego gana el partido.

Consejo: Cierra el stock cuando estés seguro de alcanzar 66 con tus cartas actuales.

EN TU TURNO

- Juega una carta; seguir el palo no es requerido mientras el stock está abierto.
- Después de cada baza, ambos jugadores roban del stock.
- Declara un matrimonio rey-reina después de ganar una baza por 20 (o 40 en triunfos) puntos.
- Cierra el stock en cualquier momento para forzar seguimiento estricto de palos.

Sesenta y Seis es un juego rápido de bazas y fusión de dos jugadores de Alemania. Con una baraja compacta de 24 cartas y un objetivo de 66 puntos por mano, demanda memoria aguda de cartas y temporización táctica al declarar matrimonios y cerrar el stock.

Objetivo

Sé el primer jugador en reclamar que has alcanzado 66 puntos a través de una combinación de valores de baza y declaraciones de matrimonio. Ganar múltiples manos gana puntos de juego, y el primero en siete puntos de juego gana en general.

Preparación

1. **Jugadores:** 2 jugadores.
2. **Baraja:** Una baraja de 24 cartas que consiste en 9, 10, Sota, Reina, Rey y As en cada palo.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 6 cartas. La 13ª carta se coloca boca arriba para determinar el palo de triunfo, y las cartas restantes forman el mazo de stock encima de ella.

Jugabilidad

1. **Juega una carta:** El que no reparte juega la primera baza. Mientras el stock está abierto, los jugadores no necesitan seguir el palo.
2. **Gana bazas:** La carta más alta del palo jugado gana a menos que sea triunfada. Los ganadores de bazas juegan a continuación.
3. **Roba cartas:** Después de cada baza, ambos jugadores roban del stock, el ganador primero, para mantener manos de seis cartas.
4. **Declara matrimonios:** Un jugador que gana una baza puede declarar una pareja rey-reina del mismo palo por 20 puntos (40 en triunfos).
5. **Cierra el stock:** Cualquier jugador puede cerrar el stock en cualquier momento, después del cual se aplican reglas estrictas de seguimiento y no se roban más cartas.
6. **Reclama 66:** Cuando creas que tus puntos acumulados totalizan 66 o más, decláralo para terminar la mano.

Puntuación

- **Ases:** 11 puntos cada uno.
- **Dieces:** 10 puntos cada uno.
- **Reyes:** 4 puntos cada uno.
- **Reinas:** 3 puntos cada uno.
- **Sotas:** 2 puntos cada uno.
- **Puntos de juego:** Ganar una mano gana 1 a 3 puntos de juego dependiendo de cuántos puntos acumuló el oponente.

Variantes

- **Schnapsen:** La variante austriaca con 20 cartas (removiendo los nueves) y reglas ligeramente más estrictas.
- **Bummerl:** Un nombre coloquial para el partido general en la tradición austriaca, jugado a siete puntos de juego.

Consejos y Estrategias

- Cerrar el stock en el momento correcto es la decisión táctica más importante del juego.
- Controla mentalmente las 24 cartas para saber cuándo tus cartas restantes son ganadores garantizados.
- Guarda tu declaración de matrimonio de triunfo para cuando te empuje sobre 66.

Consejos y estrategia

La decisión de cerrar el stock es el corazón del juego. Cierra cuando estés seguro de alcanzar 66 con las cartas que tienes, y ten cuidado de no quedarte corto.

Saber el total de puntos exacto que has acumulado en todo momento es crucial. Un mal conteo puede llevar a una reclamación fallida, que otorga a tu oponente puntos de juego de bonificación.