

# Sjavs

3-4 jugadores

32 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

**Captura cartas que valen la mayoría de puntos a través de juego de truco; necesita 61+ de 120 puntos para ganar.**

## PREPARACIÓN

- Usa un mazo de 32 cartas (7 a As) para 3-4 jugadores.
- Reparte todas las cartas uniformemente entre los jugadores.

## PUNTUACIÓN

- Ases: 11, Dieces: 10, Reyes: 4, Reinas: 3, Jacks: 2.
- Total de 120 puntos en todas las cartas.
- El equipo con 61+ puntos gana la ronda.

*Consejo: Lidera con triunfos fuertes temprano para agotar las Reinas y Jacks de los oponentes y establecer control.*

## EN TU TURNO

- Sigue el palo jugado; todas las Reinas y Jacks son triunfos permanentes.
- Reina de Tréboles es más alta, luego otras Reinas, luego Jacks.
- El triunfo más alto o la carta más alta del palo jugado gana la baza.

Sjavs es un juego de truco tradicional danés estrechamente relacionado con el juego alemán Schafkopf. Usa una jerarquía de triunfo única y presenta asociaciones que pueden cambiar de ronda a ronda, creando una experiencia social dinámica.

## Objetivo

Captura cartas que valen la mayoría de puntos a través de juego de truco. El equipo o jugador que acumula la mayoría de puntos de cartas gana la ronda.

## Configuración

1. **Jugadores:** 3 a 4 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo de 32 cartas (7 a As en cada palo).
3. **Reparto:** Reparte todas las cartas uniformemente entre los jugadores.

## Jugabilidad

1. **Jerarquía de triunfo:** Todas las Reinas y Jacks son triunfos permanentes, clasificados por encima de cartas numéricas de palo de triunfo. El orden es típicamente Reina de Tréboles más alta, luego otras Reinas, luego Jacks en orden similar.
2. **Liderazgo:** El jugador a la izquierda del repartidor lidera la primera baza.
3. **Siguiendo palo:** Los jugadores deben seguir el palo jugado si es posible. Todas las Reinas y Jacks pertenecen al palo de triunfo sin importar su palo impreso.
4. **Ganando bazas:** El triunfo más alto gana, o la carta más alta del palo jugado si no se juega triunfo.

## Puntuación

- **Ases:** 11 puntos cada uno.
- **Dieces:** 10 puntos cada uno.
- **Reyes:** 4 puntos cada uno.
- **Reinas:** 3 puntos cada una.
- **Jacks:** 2 puntos cada uno.
- **Piscina total:** 120 puntos se distribuyen entre todas las cartas. Un equipo necesita 61 o más para ganar la ronda.

## Variaciones

---

- **Sjavs Solo:** Un jugador puede declarar solo, jugando solo contra todos para apuestas más altas.
- **Sjavs con Nolo:** Un jugador puja tomar cero bazas, invirtiendo el objetivo normal.

## Consejos y Estrategias

---

- Mantén un registro de cuáles Reinas y Jacks se han jugado, ya que dominan la jerarquía de triunfo.
- Liderar con triunfos fuertes temprano puede agotar las cartas de triunfo de los oponentes y darte control de bazas posteriores.
- Comunica con tu compañero a través de juego de cartas estratégico, como descartar cartas de alto valor en bazas que están ganando.

## Consejos y estrategia

---

Seguir los triunfos permanentes (Reinas y Jacks) es la clave al éxito. Lidera con tus triunfos más fuertes temprano para establecer control sobre la ronda.

Saber cuándo liderar triunfos versus retenerlos es la tensión estratégica central. Liderazgos de triunfo temprano son agresivos pero pueden fallar si los oponentes sostienen triunfos permanentes más fuertes.