

Skruuvi

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

Cumple tu puja de bazas como declarante o detén al declarante como defensor.

PREPARACIÓN

- 4 jugadores individuales, sin asociaciones fijas.
- Reparte las 52 cartas, 13 para cada jugador.
- Realiza una subasta para determinar el declarante.

PUNTUACIÓN

- El declarante gana o pierde puntos según el éxito del contrato.
- Los defensores marcan puntos por cada baza que debilita al declarante.

Consejo: Cuenta honestamente tus bazas seguras antes de hacer una puja.

EN TU TURNO

- Sigue el palo si es posible, o juega cualquier carta.
- La carta más alta del palo jugado gana a menos que sea triunfada.
- El ganador de la baza lidera la siguiente baza.

Skruuvi es un juego de bazas finlandés derivado del Whist, que cuenta con un elaborado sistema de pujas. Cuatro jugadores compiten individualmente, y el mejor postor intenta cumplir su contrato mientras los demás intentan impedirlo.

Objetivo

Gana el número de bazas especificadas por tu puja, o impide que el declarante cumpla su contrato. El jugador que acumula más puntos en varias rondas gana.

Configuración

1. **Jugadores:** 4 jugadores, cada uno jugando individualmente (sin asociaciones fijas).
2. **Baraja:** Una baraja estándar de 52 cartas con Ases altos.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 13 cartas, repartidas en lotes.

Juego

1. **Paso 1:** Los jugadores pujan por turno, nombrando el número de bazas que tomarán y opcionalmente un palo de triunfo. Las pujas más altas superan a las más bajas.
2. **Paso 2:** El mejor postor se convierte en el declarante y lidera la primera baza.
3. **Paso 3:** Los jugadores deben seguir el palo si es posible. Si no pueden, pueden jugar cualquier carta incluyendo triunfos.
4. **Paso 4:** La carta más alta del palo jugado gana a menos que sea triunfada. El ganador de la baza lidera la siguiente. El juego continúa durante las 13 bazas.

Puntuación

- El declarante gana puntos por cumplir el contrato y pierde puntos por no cumplirlo. Las pujas más altas generan mayores recompensas y sanciones.
- Los defensores ganan puntos por cada baza que toman que empuja al declarante por debajo de su puja.

Variaciones

- **Misere:** Una puja especial donde el declarante intenta ganar cero bazas, sin palo de triunfo.
- **Grand Skruuvi:** La puja más alta posible que requiere que el declarante gane las 13 bazas.

Consejos y Estrategias

- Puja agresivamente solo cuando tengas palos largos y fuertes con honores altos.
- Como defensor, coopera informalmente con los otros defensores para bloquear el contrato.
- Una puja Misere requiere cartas muy débiles distribuidas en todos los palos.

Consejos y estrategia

Evalúa cuidadosamente tu mano antes de pujar, contando bazas seguras y posibles perdedoras. Como defensor, presta atención a lo que los otros defensores juegan para coordinar esfuerzos.

Los palos largos son la columna vertebral de las pujas fuertes. Incluso un palo modesto de seis cartas con honores altos puede generar bazas confiables cuando controlas el triunfo.