

# Smear

4-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

## Captura cartas de puntuación de triunfo para alcanzar el puntaje objetivo.

### PREPARACIÓN

- 4-6 jugadores, reparte 6 cartas a cada uno.
- Puja 2-5 por triunfos.
- El pujador más alto nombra triunfo e inicia.

### PUNTUACIÓN

- Alto, Bajo, Valet, Jick, Juego = 1 punto cada uno.
- El equipo pujador debe cumplir su puja o pierde puntos.

Consejo: Juega triunfos para desalojar el Valet y Jick temprano.

### EN TU TURNO

- Sigue palo si es posible.
- El triunfo más alto o carta del palo jugado más alta gana.
- Captura cartas de puntuación en bazas.

Smear es un juego estadounidense de toma de bazas similar a Pitch. Los jugadores pujan por el derecho de nombrar triunfos e intentan capturar cartas de puntuación incluyendo Alto, Bajo, Valet, Jick y Juego.

## Objetivo

Anota puntos capturando cartas de triunfo específicas en bazas. El primer equipo en alcanzar el puntaje objetivo gana.

## Preparación

1. **Jugadores:** 4-6 jugadores (a menudo en parejas).
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte 6 cartas a cada jugador.

## Juego

1. **Paso 1:** Los jugadores pujan 2-5 por el derecho de nombrar triunfos. El pujador más alto nombra el palo de triunfo e inicia.
2. **Paso 2:** Los jugadores deben seguir palo si es posible. El triunfo más alto o la carta más alta del palo jugado gana.
3. **Paso 3:** El Jick (Valet del mismo color que el triunfo) cuenta como carta de triunfo, creando una 6ª carta de puntuación.
4. **Paso 4:** El juego continúa para todas las bazas. Las cartas de puntuación capturadas se cuentan.

## Puntuación

- Alto (As de triunfo) = 1 punto. Bajo (triunfo más bajo jugado) = 1 punto.
- Valet de triunfo = 1 punto. Jick (Valet del mismo color) = 1 punto. Comodín (si se usa) = 1 punto.
- Juego (puntos de cartas totales más altos) = 1 punto. El equipo pujador debe cumplir su puja o pierde esa cantidad.

## Variaciones

- **Smear de 10 Puntos:** Añade más cartas de puntuación para puntuación más alta.
- **Smear Sin Jick:** Elimina el Jick para juego más simple.

## Consejos y Estrategias

- Puja basándote en tu cantidad de triunfos y qué cartas de puntuación tienes.
- Juega triunfos temprano para desalojar el Valet y Jick.
- Protege la carta de Bajo triunfo si la tienes.

### Consejos y estrategia

El Jick añade un elemento sorpresa. Siempre cuenta cuántas cartas de triunfo permanecen y protege tus cartas de puntuación.

Controlar el palo de triunfo es esencial. El equipo que desaloja y captura la mayoría de cartas de puntuación dominará.