

Snapszli

2 jugadores

20 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Corta

Alcanza 66 puntos antes que tu oponente a través de bazas y declaraciones de matrimonio.

PREPARACIÓN

- Usa un mazo de 20 cartas (10, S, R, K, A en cada palo) con 2 jugadores.
- Reparte 5 cartas cada uno; las cartas restantes forman la baraja.
- Voltea la carta superior de la baraja boca arriba para determinar el triunfo.

PUNTUACIÓN

- As: 11, Diez: 10, Rey: 4, Reina: 3, Sota: 2.
- Anuncia cuando alcances 66 para ganar la mano.
- Oponente por debajo de 33: 2 puntos de juego. Oponente sin puntos: 3 puntos de juego.

Consejo: Cierra la baraja solo cuando puedas garantizar alcanzar 66 con las cartas en tu mano.

EN TU TURNO

- Mientras la baraja está abierta, sin obligación de seguir palo; el ganador roba primero.
- Cierra la baraja para forzar reglas estrictas de seguimiento de palo.
- Declara matrimonios de rey-reina por 20 puntos (40 en triunfo).

Snapszli es un juego de cartas húngaro popular para dos jugadores derivado de la familia más amplia de Schnapsen. Enfatiza la gestión ajustada de manos, declaraciones de matrimonio y el cierre de la baraja en el momento adecuado para asegurar una ventaja.

Objetivo

Alcanza 66 puntos antes que tu oponente a través de una combinación de juego de bazas y declaración de matrimonios. Un jugador que alcanza 66 primero y lo anuncia gana la mano.

Preparación

1. **Jugadores:** 2 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo de 20 cartas (10, Sota, Reina, Rey, As en cada palo).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 5 cartas. Las 10 cartas restantes forman la baraja de robo, con la carta superior boca arriba para determinar el triunfo.
4. **Clasificación de cartas:** As (11), Diez (10), Rey (4), Reina (3), Sota (2).

Juego

1. **Fase de baraja abierta:** Mientras la baraja permanezca, el ganador de la baza roba primero, luego el perdedor. No existe obligación de seguir palo durante esta fase.
2. **Cerrar la baraja:** Un jugador que se sienta confiado puede cerrar la baraja volteando la carta indicadora de triunfo, terminando todos los robos posteriores.
3. **Fase cerrada:** Una vez que la baraja se cierra o se agota, los jugadores deben seguir el palo, trincar si no pueden y ganar la baza si es posible.
4. **Matrimonios:** Declarar un par de rey-reina cuando se lidera suma 20 puntos (40 en triunfo).

Puntuación

- **Alcanzar 66:** Anuncia cuando tus puntos de cartas acumulados y bonificaciones de matrimonio alcancen 66 para ganar la mano.
- **Oponente por debajo de 33:** Si tu oponente tiene menos de 33 puntos cuando ganas, anotas 2 puntos de juego.
- **Oponente sin puntos:** Si tu oponente no ha tomado ninguna baza, anotas 3 puntos de juego.
- **Objetivo del juego:** El primero en alcanzar 7 puntos de juego gana la partida.

Variaciones

- **Schnapsen austriaco:** Casi idéntico pero usa el mazo de 20 cartas exclusivamente y tiene reglas de cierre más estrictas.
- **Bummerl Snapszli:** Se juega como una serie de sets donde cada set se llama Bummerl.

Consejos y Estrategias

- Cierra la baraja cuando estés seguro de que puedes alcanzar 66 con las cartas en tu mano.
- Rastrea todas las 20 cartas cuidadosamente ya que el mazo pequeño hace que el conteo completo de cartas sea factible.
- Los matrimonios en el palo de triunfo son cambio de juego valorados en 40 puntos; prioriza ingeniar situaciones donde puedas declararlos.

Consejos y estrategia

La decisión de cuándo cerrar la baraja es el momento más crítico en cada mano. Cierra demasiado pronto y puedes quedarte corto; cierra demasiado tarde y tu oponente puede vencerte a 66.

Después de cerrar la baraja, cada baza se vuelve crítica. Calcula si tu mano puede garantizar alcanzar 66 antes de cerrar, o arriesgas perder puntos de juego por un cierre fallido.