

# Especulación

3-8 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

**Sostén la carta de triunfo más alta cuando todas las cartas se revelen para ganar el bote.**

## PREPARACIÓN

- Reparte 3 cartas boca abajo a cada jugador.
- Gira una carta para establecer el palo de triunfo.
- Cada jugador apuesta fichas al bote.

## PUNTUACIÓN

- El poseedor del triunfo más alto gana el bote completo.
- Las ganancias también se pueden obtener comprando y vendiendo cartas de triunfo.

*Consejo: Vende la carta ganadora por una ganancia segura si muchas cartas permanecen sin girar y el bote no es lo suficientemente grande como para arriesgar.*

## EN TU TURNO

- Revela la carta superior de tu mano boca arriba.
- Si es un triunfo más alto, ahora posees el bote.
- Cualquier jugador puede negociar comprar o vender el triunfo ganador actual.

Especulación es un juego de cartas histórico inglés centrado en comercio y juego. Los jugadores compran y venden el derecho a ganar el truco actual, siendo la carta de triunfo la clave para ganar.

## Objetivo

Gana fichas manteniendo la carta de triunfo más alta cuando la ronda termina, o gana al comprar y vender cartas de triunfo durante la ronda.

## Preparación

1. **Jugadores:** 3-8 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte 3 cartas boca abajo a cada jugador. Gira la siguiente carta para establecer el palo de triunfo.
4. **Apuesta:** Cada jugador pone un número acordado de fichas en el bote antes del reparto.

## Juego

1. **Paso 1:** La carta de triunfo girada actualmente 'posee' el bote. El crupier sostiene esta carta y su propiedad puede comercializarse.
2. **Paso 2:** Comenzando a la izquierda del crupier, cada jugador gira una carta de su mano. Si es una carta de triunfo más alta que el mejor triunfo actual, se convierte en la nueva mejor y ese jugador ahora posee el bote.
3. **Paso 3:** En cualquier momento cuando aparece un nuevo mejor triunfo, los jugadores pueden ofrecer comprar o vender la carta ganadora actual. Las negociaciones son abiertas y cualquier precio puede acordarse.
4. **Paso 4:** Continúa girando cartas en el sentido de las agujas del reloj. Las cartas de no-triunfo se revelan simplemente y no tienen efecto.
5. **Paso 5:** Cuando todas las cartas se hayan revelado, el jugador que sostiene la carta de triunfo más alta gana todo el bote.

## Puntuación

- El jugador que sostiene la carta de triunfo más alta al final gana todo el bote.
- Los jugadores también pueden obtener ganancias vendiendo una carta de triunfo ganadora por más de lo que pagaron.
- Si no aparecen cartas de triunfo más allá del giro inicial, el crupier gana el bote.

## Variaciones

---

- **Rondas Múltiples:** Juega un número determinado de rondas con crupieres rotatorios, totalizando fichas al final.
- **Especulación Ciega:** Los jugadores pueden comprar cartas boca abajo de otros jugadores, añadiendo más juego al juego.
- **Precios Fijos:** Establece un precio máximo de comercio para limitar el aspecto de juego.

## Consejos y Estrategias

---

- Vender una carta de triunfo ganadora temprano puede garantizar una ganancia, aunque pierdas el bote completo.
- Observa qué cartas se han revelado. Si la mayoría de la baraja se ha volteado y no ha aparecido triunfo más alto, el ganador actual probablemente sea seguro.
- Compra una carta ganadora solo si el valor del bote justifica el precio, contando el riesgo de que un triunfo más alto aún pueda aparecer.

## Consejos y estrategia

---

Calcula las probabilidades antes de comprar una carta de triunfo. Si muchas cartas aún se deben girar, el riesgo de un triunfo más alto que aparezca es mayor, así que negocia un precio más bajo.

El elemento de comercio es donde los jugadores hábiles destacan. Saber cuándo asegurar una ganancia vendiendo versus arriesgar el bote completo es la decisión principal en cada ronda.