

# Spoil Five

2-10 jugadores

52 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Media

**Gana 3 de 5 bazas para tomar el pozo, o arruina el juego para que nadie gane.**

## PREPARACIÓN

- 2-10 jugadores con un mazo estándar de 52 cartas.
- Reparte 5 cartas a cada uno; gira una carta para triunfos.
- Todos los jugadores aportan en el pozo.

## PUNTUACIÓN

- El primero en ganar 3 bazas toma el pozo.
- Si nadie gana 3, el pozo se lleva (arruinado).
- Ganar todas las 5 bazas (jinking) gana un bonificación.

*Consejo: Aprende el sistema de clasificación único y usa renuncia con triunfos superiores en momentos clave.*

## EN TU TURNO

- Sigue palo a triunfos si se lidera. Para no triunfos, puedes seguir palo o triunfar.
- Los tres mejores triunfos (5, J, As de Corazones) pueden renunciar cuando se lidera un triunfo más bajo.
- La carta más alta en el contexto de la baza gana.

Spoil Five es un juego de bazas tradicional irlandés con un sistema de clasificación de cartas únicamente complejo que cambia dependiendo del palo y el color. Cada jugador recibe cinco cartas y debe intentar ganar tres o más bazas; si nadie logra esto, el juego se arruina y el pozo se lleva. Es el juego de cartas nacional de Irlanda y ha sido jugado durante siglos.

## Objetivo

Gana al menos tres de las cinco bazas para tomar el pozo, o impide que otro jugador lo haga (arruinando el juego).

## Preparación

1. **Jugadores:** 2 a 10 jugadores, mejor con 5.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 5 cartas, repartidas en tandas de 2 luego 3 (o 3 luego 2). La siguiente carta se gira boca arriba para establecer el palo de triunfo.
4. **Pozo:** Cada jugador aporta una cantidad acordada en el pozo.

## Clasificación de Cartas

1. **Triunfos (más alto a más bajo):** 5 de triunfos, Jota de triunfos, As de Corazones (siempre tercero mejor triunfo), As de triunfos (si no es corazones), luego triunfos restantes en orden único.
2. **Palos rojos (no triunfo):** K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A (As es bajo en diamantes).
3. **Palos negros (no triunfo):** K, Q, J, A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (los numerales clasifican bajo-a-alto).
4. **Regla clave:** El 5 de triunfos y la Jota de triunfos son siempre las dos cartas más altas. El As de Corazones es siempre el tercer mejor triunfo sin importar el palo de triunfo.

## Juego

---

1. **Robando el triunfo:** Si un jugador tiene el As de triunfos, puede intercambiar cualquier carta de su mano por la carta de triunfo girada. El repartidor, si la carta girada es un As, puede robar descartando antes de que comience el juego.
2. **Salida:** El jugador a la izquierda del repartidor lidera la primera baza.
3. **Seguir palo:** Los jugadores deben seguir palo si se lidera un triunfo. Si se lidera un palo que no es triunfo, los jugadores pueden seguir palo o jugar un triunfo, pero no pueden descartar de un palo diferente que no sea triunfo si pueden seguir o triunfar.
4. **Renunciar:** Los tres mejores triunfos (5, Jota, As de Corazones) tienen un privilegio: no pueden ser forzados por un liderazgo de triunfo más bajo. Un jugador que solo tiene triunfos superiores y ninguna otra carta del palo jugado puede renunciar.
5. **Jinking:** Si un jugador gana las primeras tres bazas, puede reclamar el pozo inmediatamente (jink). Si continúa y falla en ganar todas cinco, pierde el pozo.

## Puntuación

---

1. **Ganador:** El primer jugador en ganar tres bazas toma el pozo.
2. **Arruina:** Si ningún jugador gana tres bazas, la mano está arruinada y el pozo se lleva a la siguiente mano, creciendo más grande.
3. **Bonificación de jink:** Un jugador que jinkea (gana todas cinco bazas) a menudo recibe un pago de bonificación de cada oponente además del pozo.

## Variantes

---

- **Veinticinco:** Una variante de asociación de Spoil Five jugada con equipos, donde los puntos de baza se acumulan a 25.
- **Cuarenta y Cinco:** Una variante popular canadiense y marítima donde los equipos juegan a 45 puntos, anotando 5 puntos por baza ganada.
- **Cuarenta y Cinco de Subasta:** Los jugadores pujan por el derecho a nombrar triunfos, añadiendo un elemento de puja al juego.

## Consejos y Estrategias

---

- Memoriza la clasificación única de triunfos; el 5 y la Jota de triunfos siempre son las dos cartas principales.
- Usa el privilegio de renuncia de los triunfos superiores a tu ventaja manteniéndolos para momentos críticos.
- Si nadie parece fuerte, juega para arruinar en lugar de arriesgar perder tu posición sobrecomprometiéndote.

### Consejos y estrategia

---

Aprende el sistema de clasificación completamente; es el mayor obstáculo para nuevos jugadores. Mantén triunfos superiores para bazas posteriores cuando puedan asegurar una tercera baza. Si ganas dos temprano, espera que los oponentes se alíen para arruinar.

La regla de renuncia es una herramienta estratégica poderosa: mantener un triunfo superior cuando se lidera un triunfo más bajo te permite retener tu mejor carta para un momento más decisivo. Arruinar es una estrategia válida y a menudo correcta.