

# Sueca

4 jugadores

40 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Gana trucos que contengan cartas de alto valor para superar la puntuación de la asociación opuesta.

## PREPARACIÓN

- Usa un mazo de 40 cartas (elimina 8s, 9s y 10s).
- Reparte 10 cartas a cada uno de 4 jugadores en dos asociaciones.
- La última carta del repartidor determina el palo de triunfo.

## PUNTUACIÓN

- Ases: 11, Sietes: 10, Reyes: 4, Jotas: 3, Damas: 2.
- 120 puntos totales por mano; el equipo con más de 60 gana el trato.
- Las cartas se clasifican A-7-R-J-D-6-5-4-3-2 dentro de cada palo.

Consejo: Recuerda que los sietes superan a los reyes; planifica tus jugadas alrededor de su alto valor.

## EN TU TURNO

- El jugador a la derecha del repartidor abre primero.
- Sigue el palo si es posible; de lo contrario juega cualquier carta incluyendo triunfos.
- El triunfo más alto gana, o la carta de palo abierto más alta si no se juega triunfo.

Sueca es un popular juego de cartas portugués por truco en asociación para cuatro jugadores. Jugado con un mazo de 40 cartas, presenta un palo de triunfo determinado por la última carta repartida y enfatiza la habilidad de hacer trucos y la coordinación de asociación.

## Objetivo

Gana trucos que contengan cartas de alto valor. La asociación que acumula más puntos de cartas en una mano gana ese trato. El juego se juega en múltiples manos hasta una puntuación objetivo.

## Configuración

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones fijas.
2. **Mazo:** Un mazo de 40 cartas (elimina 8s, 9s y 10s de un mazo estándar).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 10 cartas.
4. **Triunfo:** La última carta repartida al repartidor determina el palo de triunfo.

## Juego

1. **Apertura:** El jugador a la derecha del repartidor abre el primer truco.
2. **Sigue el palo:** Los jugadores deben seguir el palo abierto si es posible. Si no pueden, pueden jugar cualquier carta incluyendo triunfos.
3. **Gana el truco:** El triunfo más alto gana; de lo contrario, la carta más alta del palo abierto gana.
4. **Ranking de cartas:** Dentro de cada palo, las cartas se clasifican As (más alto), 7, Rey, Jota, Reina, 6, 5, 4, 3, 2.
5. **Juega todos los trucos:** Continúa hasta que se completen los 10 trucos.

## Puntuación

- **Ases:** 11 puntos cada uno.
- **Sietes:** 10 puntos cada uno.
- **Reyes:** 4 puntos cada uno.
- **Jotas:** 3 puntos cada uno.
- **Damas:** 2 puntos cada uno.
- **Total:** 120 puntos están disponibles por mano. El equipo con más de 60 gana el trato.

## Variaciones

- **Sueca Italiana:** Una variante donde se requiere que los jugadores hagan triunfo cuando no pueden seguir el palo.
- **Sueca Abierta:** Una variante de mano abierta a veces usada para enseñanza o como desafío estratégico.

## Consejos y Estrategias

---

- Abre ases temprano para recopilar puntos de forma segura mientras tu pareja puede apoyar con cartas altas.
- Recuerda la clasificación inusual donde los sietes son las segundas cartas más altas después de los ases.
- Comunica implícitamente con tu pareja a través de las cartas que eliges jugar en sus aperturas.

## Consejos y estrategia

---

La clasificación inusual donde 7s superan a Reyes sorprende a novatos. Memoriza el orden de clasificación temprano y planifica tus jugadas alrededor del alto valor de los sietes.

Controlar los triunfos es esencial. Si tu equipo tiene triunfos fuertes, sácalos temprano para hacer que tu as de palo lateral y sietes sean ganadores seguros.