

Tarabish

4 jugadores

36 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

Con tu pareja, alcanza 500 puntos licitando, fusionando y ganando bazas.

PREPARACIÓN

- 4 jugadores en asociaciones con un mazo de 36 cartas (6s a través de Ases).
- Reparte 3 cartas a cada uno, licita por triunfo, luego reparte las 6 cartas restantes.

PUNTUACIÓN

- Triunfo J=20, 9=14, A=11, 10=10, R=4, D=3.
- No-triunfo A=11, 10=10, R=4, D=3, J=2.
- Bonificación de última baza: 10 puntos. Fallo de licitación: pierde cantidad de licitación.

Consejo: Licita confiadamente con el Jack y 9 de tu palo de triunfo en la mano.

EN TU TURNO

- Declara fusiones al comienzo del juego de baza.
- Sigue palo; debe jugar triunfo si está vacío; debe superar si es posible.
- Rango de triunfo: J, 9, A, 10, R, D, 8, 7, 6.
- Anuncia Bella cuando juegas el segundo de R-D de triunfo.

Tarabish es un juego de tomar bazas de asociación de Cabo Bretón, Nueva Escocia. Jugado con un mazo de 36 cartas despojado de un mazo estándar, combina licitación de triunfo, fusión de combinaciones de cartas y juego estratégico de bazas. Los equipos de dos compiten para alcanzar 500 puntos primero.

Objetivo

Trabajando con tu pareja, licita por triunfo, fusiona combinaciones de cartas y gana bazas que contengan cartas valiosas para ser el primer equipo en alcanzar 500 puntos.

Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones, sentados uno frente al otro.
2. **Mazo:** 36 cartas de un mazo estándar (elimina 2s a través de 5s de los cuatro palos, manteniendo 6 a través de As).
3. **Reparto:** Reparte 9 cartas a cada jugador en lotes de 3. Después del primer lote de 3, ocurre la ronda de licitación antes de que se reparten las 6 cartas restantes.

Licitación

1. **Primera ronda:** Después de recibir 3 cartas, los jugadores licitan comenzando a la izquierda del banquero. Las licitaciones comienzan en 20 e incrementan en 10. Los jugadores pueden pasar.
2. **Selección de triunfo:** El licitador ganador declara el palo de triunfo basado en su mano.
3. **Reparto restante:** Después de establecer el triunfo, las 6 cartas restantes se reparten a cada jugador (3 a la vez).
4. **Licitación mínima:** El equipo licitador debe marcar al menos su cantidad de licitación o pierde esa cantidad de puntos.

Fusión

1. **Bella:** Mantener tanto el Rey como la Reina de triunfo vale 20 puntos. Se anuncia cuando se juega la segunda carta.
2. **Corridas:** Una secuencia de 3 cartas del mismo palo (tierce) vale 20 puntos. Cuatro cartas (quart) = 50, cinco o más (quint+) = 100.
3. **Cuatro de un tipo:** Cuatro Jacks = 200, cuatro 9s = 150, cuatro Ases/10s/Reyes/Reinas = 100.
4. **Declaración:** Las fusiones se declaran al comienzo del juego de baza. Solo el equipo con la fusión más alta obtiene puntos en sus fusiones.

Juego

1. **Salida:** El jugador a la izquierda del banquero sale con la primera baza.
2. **Seguir palo:** Los jugadores deben seguir el palo salido. Si no pueden, deben jugar triunfo si tienen alguno. Si un triunfo ya está ganando la baza, deben superarlo si es posible.
3. **Rango de triunfo:** En el palo de triunfo, el Jack es la carta más alta, seguida por el 9, luego As, 10, Rey, Reina, 8, 7, 6.
4. **Rango no-triunfo:** En palos no-triunfo, el rango es As, 10, Rey, Reina, Jack, 9, 8, 7, 6.
5. **Bonificación de última baza:** El equipo que gana la última baza gana 10 puntos de bonificación.

Puntuación

1. **Valores de cartas (triunfo):** Jack = 20, 9 = 14, As = 11, 10 = 10, Rey = 4, Reina = 3.
2. **Valores de cartas (no-triunfo):** As = 11, 10 = 10, Rey = 4, Reina = 3, Jack = 2.
3. **Total disponible:** 162 puntos de cartas más 10 para la última baza = 172 total por ronda.
4. **Fallo de licitación:** Si el equipo licitador falla en cumplir su licitación, pierden esa cantidad de licitación de su puntuación.

Consejos y Estrategias

- Licitas agresivamente cuando sostienes el Jack y 9 de un palo de triunfo fuerte, ya que estas son las dos cartas más poderosas.
- Comunícate con tu pareja a través de tus jugadas: salir un palo señala fortaleza en esa área.
- Cuenta puntos de cartas a través de la mano para saber cuándo tu equipo ha asegurado suficiente para cumplir la licitación.

Consejos y estrategia

El Jack y 9 de triunfo son las cartas más valiosas en el juego. Licitas confiadamente cuando los sostengas y juega defensivamente cuando no.

Salir triunfo temprano para eliminar las cartas de triunfo de los oponentes es una estrategia fuerte cuando tu equipo ha licitado. Cuenta puntos cuidadosamente para saber exactamente cuándo has cumplido tu licitación.