

Tarneeb

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Gana la puja y toma al menos tantas bazas como tu equipo declaró.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja estándar de 52 cartas.
- Reparte 13 cartas a cada uno de 4 jugadores en dos asociaciones.
- Los jugadores pujan el número de bazas que ganarán (mínimo 7); el pujador más alto establece triunfo.

PUNTUACIÓN

- El equipo pujador anota su recuento de bazas si cumplen la puja.
- No cumplir pierde puntos iguales al monto de la puja.
- El equipo defensor anota sus bazas reales ganadas.

Consejo: Juega triunfos temprano como el equipo pujador para despojar a los oponentes de cartas de triunfo.

EN TU TURNO

- El pujador juega la primera baza.
- Sigue el palo jugado si es posible; de lo contrario, juega cualquier carta.
- El triunfo más alto gana, o la carta más alta del palo jugado si no se jugó triunfo.

Tarneeb es un popular juego de bazas de asociación ampliamente jugado en Oriente Medio, especialmente en Líbano, Siria, Jordania y Palestina. Los jugadores pujan por el derecho a establecer el palo de triunfo y deben cumplir su puja para anotar, haciéndolo un juego tanto de estimación como de ejecución.

Objetivo

Gana la subasta de pujas para establecer el palo de triunfo y luego toma al menos tantas bazas como pujaste. La primera asociación en alcanzar una puntuación objetivo, típicamente 31 o 41 puntos, gana el juego.

Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 13 cartas.
4. **Pujas:** Comenzando desde la derecha del repartidor, cada jugador puja el número de bazas que su equipo ganará (mínimo 7), o pasa. El pujador más alto establece el palo de triunfo.

Jugabilidad

1. **Juega:** El jugador que ganó la puja juega la primera baza.
2. **Sigue el palo:** Los jugadores deben seguir el palo jugado si es posible. Si no pueden, pueden jugar cualquier carta incluyendo triunfos.
3. **Ganador de baza:** El triunfo más alto jugado gana, o si no se jugó triunfo, la carta más alta del palo jugado gana.
4. **Continúa:** El ganador de la baza juega la siguiente baza. El juego continúa hasta que se jueguen todas las 13 bazas.

Puntuación

- **Puja cumplida:** Si el equipo pujador gana al menos el número de bazas que pujaron, anotan ese número de puntos.
- **Puja fallida:** Si el equipo pujador queda corto, pierden puntos iguales a su puja.
- **Equipo defensor:** El equipo opuesto anota el número de bazas que realmente ganaron.
- **Ganador del juego:** El primer equipo en alcanzar la puntuación objetivo gana.

Variantes

- **Tarneeb 400:** Usa un sistema de puntuación diferente donde los valores de cartas determinan puntos en lugar de recuentos brutos de bazas.
- **Pujas sin triunfo:** Algunos grupos permiten una puja sin triunfo que se clasifica más alto que pujas de palo.

Consejos y Estrategias

- Puja basándote en tus palos fuertes y longitud de triunfo, no solo en cartas altas.
- Como el equipo pujador, juega triunfos temprano para despojar a los oponentes de sus cartas de triunfo.
- Los defensores deben intentar forzar al declarante a usar triunfos en sus palos fuertes.

Consejos y estrategia

La puja precisa es la base del éxito. Cuenta tus bazas probables basándote en la longitud de triunfo, ases y reyes de palo lateral, y palos cortos que pueden ser triunfados.

Sacar triunfos enemigos temprano como el lado pujador es vital. Una vez que los triunfos se aclaran, los ganadores de palos laterales de tu lado se vuelven seguros para cobrar.