

# Toepen

3-8 jugadores

32 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

**Evita ganar el último truco; el perdedor pierde vidas iguales a la apuesta actual.**

## PREPARACIÓN

- Usa una baraja de 32 cartas (7 a As, 10 es el más alto) para 3-8 jugadores.
- Reparte 4 cartas a cada jugador.
- Cada jugador comienza con 10 o 15 vidas.

## PUNTUACIÓN

- Cada ronda comienza en 1 apuesta de vida.
- Cada golpe añade 1 vida a la apuesta.
- Retirarse cuesta la apuesta actual inmediatamente.
- Alcanzar 0 vidas te elimina del juego.

*Consejo: Golpea agresivamente con una mano débil para asustar a los oponentes a que se retiren antes del último truco.*

## EN TU TURNO

- Sigue el palo si es posible; la carta más alta del palo inicial gana.
- Golpea en cualquier momento para aumentar la apuesta en 1 vida.
- Otros jugadores deben retirarse o quedarse después de un golpe.
- El jugador que gana el 4º truco pierde la ronda.

Toepen es un animado juego holandés de bluffing y toma de trucos donde los jugadores pueden golpear la mesa para aumentar las apuestas en cualquier momento. La combinación de mecánicas simples de toma de trucos con oportunidades audaces de bluffing lo hace un juego de pub amado en toda Holanda.

## Objetivo

Evita perder todas tus vidas. Cada ronda, el jugador que toma el último truco (o se retira a un golpe) pierde una o más vidas. El último jugador con vidas restantes gana.

## Preparación

1. **Jugadores:** 3 a 8 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja de 32 cartas (7 a As, con 10 como el rango más alto).
3. **Reparto:** Reparte 4 cartas a cada jugador.
4. **Vidas:** Cada jugador comienza con un número establecido de vidas, comúnmente 10 o 15.

## Juego

1. **Juego de trucos:** El distribuidor inicia el primer truco. Los jugadores deben seguir el palo si es posible. La carta más alta del palo inicial gana el truco.
2. **Sin triunfo:** No hay palo de triunfo en Toepen. Solo el palo inicial importa.
3. **Golpear (Toepen):** En cualquier momento durante la ronda, un jugador puede golpear la mesa para aumentar las apuestas en una vida. Otros jugadores deben decidir inmediatamente si quedarse o retirarse.
4. **Retirarse:** Un jugador que se retira pierde inmediatamente el valor actual de la apuesta en vidas pero evita más riesgo.
5. **Último truco:** El jugador que gana el cuarto y final truco pierde la ronda y pierde vidas iguales al número final de apuestas.

## Puntuación

- **Apuesta base:** Cada ronda comienza en 1 vida.
- **Golpes:** Cada golpe aumenta la apuesta en 1 vida.
- **Perdedor:** El jugador que toma el último truco pierde vidas iguales a la apuesta final.
- **Eliminación:** Un jugador reducido a 0 vidas es eliminado del juego.

## Variaciones

---

- **Dirty Toepen:** Los jugadores pueden bluffear sobre la fuerza de su mano a través de reacciones exageradas, añadiendo una dimensión psicológica.
- **Team Toepen:** Los compañeros se sientan opuestos el uno al otro y cooperan para forzar a los oponentes a tomar el truco final.

## Consejos y Estrategias

---

- Golpea agresivamente cuando tienes una mano débil para asustar a los oponentes a que se retiren, incluso si podrías perder el último truco.
- Rastrea qué cartas altas se han jugado para estimar si puedes evitar tomar el truco final.
- Retirarse temprano a veces es el movimiento más inteligente, especialmente cuando múltiples golpes han inflado la apuesta.

## Consejos y estrategia

---

El bluffing es todo en Toepen. Un golpe bien cronometrado con una mano terrible puede ganarte la ronda si los oponentes creen que eres fuerte y se retiran.

La paradoja de Toepen es que ganar trucos temprano puede ser peligroso si te deja con cartas que probablemente tomarán el truco final. A veces perder deliberadamente trucos temprano es el mejor camino hacia la supervivencia.