

Tranca

2-4 jugadores

108 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Construye trancas (fusiones de siete cartas) y anota la mayoría de puntos con tu compañero.

PREPARACIÓN

- 4 jugadores en asociaciones usan dos mazos más comodines.
- Reparte 11 cartas cada una; aparta un morto (mano de reserva) por equipo.
- Las cartas restantes forman el stock; una carta inicia la pila de descarte.

PUNTUACIÓN

- Tranca limpia (sin comodines): 200 puntos.
- Tranca sucia (con comodines): 100 puntos.
- Salir: 100 puntos de bonificación.

Consejo: Bloquea la pila de descarte cuando contenga cartas que tus oponentes necesiten para paralizar su fusión.

EN TU TURNO

- Roba del stock o toma la pila de descarte (con restricciones).
- Fusiona grupos de 3+ cartas del mismo rango; extiende para construir trancas.
- Cuando vacíes tu mano, recoge el morto de tu equipo.
- Bloquea la pila de descarte para restringir el acceso de los oponentes.

Tranca es un juego de cartas de asociación brasileño relacionado con Canasta y Buraco, con un mecanismo único de pila bloqueada que da nombre al juego. Los jugadores construyen fusiones y se esfuerzan por formar trancas (grupos de siete cartas completos) mientras manejan una pila de descarte dinámica.

Objetivo

Forma fusiones y construye trancas (grupos de siete cartas) para anotar puntos. El primer equipo en alcanzar la puntuación objetivo en múltiples rondas gana la partida.

Configuración

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones.
2. **Mazo:** Dos mazos estándar de 52 cartas más comodines.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 11 cartas.
4. **Morto:** Una mano de reserva de 11 cartas se aparta para cada equipo, boca abajo.

Jugabilidad

1. **Robar:** Roba del stock o toma la pila de descarte (con restricciones).
2. **Fusionando:** Coloca grupos de tres o más cartas del mismo rango en la mesa.
3. **Construyendo trancas:** Extiende fusiones a siete cartas. Una tranca limpia no usa cartas comodín; una tranca sucia las incluye.
4. **Recogida de morto:** Cuando un jugador se queda sin cartas, recoge el morto de su equipo (mano de reserva) y continúa.
5. **Bloqueando la pila:** Ciertos juegos pueden bloquear la pila de descarte, haciendo más difícil para los oponentes recogerla.

Puntuación

- **Tranca limpia:** 200 puntos.
- **Tranca sucia:** 100 puntos.
- **Salir:** 100 puntos de bonificación.
- **Los valores de cartas varían:** Las cartas altas valen más, las cartas bajas menos.

Variaciones

- **Tranca Abierta:** Una variante abierta donde algunas fusiones son visibles para todos los jugadores.
- **Tranca de Dos Jugadores:** Adaptada para juego cabeza a cabeza con reparto ajustado.

Consejos y Estrategias

- Bloquea la pila de descarte cuando contenga cartas que tus oponentes necesitan. Este movimiento defensivo puede paralizar sus planes de fusión.
- Cronometra la recogida de morto estratégicamente. Salir rápido para agarrar la mano de reserva puede dar a tu equipo una ventaja de cartas significativa.

Consejos y estrategia

El mecanismo de pila bloqueada es la característica definitoria de Tranca. Úsalo agresivamente para negar recursos a los oponentes, y coordina las recogidas de morto con tu compañero para máxima ventaja de equipo.

Equilibrar la fusión ofensiva con el manejo defensivo de pila es la tensión estratégica central. Comprometerse excesivamente a fusiones te deja vulnerable, mientras que acumular cartas ralentiza tu puntuación.