

Trappola

2 jugadores

36 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Captura cartas de alto valor en bazas para alcanzar la puntuación objetivo primero.

PREPARACIÓN

- 2 jugadores usan un mazo de 36 cartas (A, K, R, S, 10, 9, 8, 7, 2 por palo).
- Reparte 9 cartas cada uno en lotes de tres.
- Voltea una carta de la baraja para establecer el palo de triunfo.

PUNTUACIÓN

- Ases 6, Reyes 5, Reinas 4, Sotas 3 puntos cada uno.
- Ganar la última baza gana 6 puntos de bono.

Consejo: Guarda tus triunfos altos para el final del juego cuando la baraja está agotada y el seguimiento de palo es obligatorio.

EN TU TURNO

- El no-repartidor lidera cualquier carta a la baza.
- Sigue el palo si es posible; de lo contrario juega cualquier carta.
- La carta más alta del palo liderado gana a menos que sea triunfada.
- Ambos jugadores roban de la baraja después de cada baza.

Trappola es un juego histórico de bazas que se originó en Italia durante el siglo dieciséis. Utiliza un mazo distintivo de 36 cartas e enfatiza la captura de cartas de alto valor a través de gestión cuidadosa de triunfo. El juego se propagó ampliamente por Europa Central y se convirtió especialmente popular en las tierras checas y Austria.

Objetivo

Gana bazas que contienen cartas valiosas para acumular puntos. El primer jugador en alcanzar la puntuación objetivo acordada gana el juego.

Preparación

1. **Jugadores:** 2 jugadores.
2. **Mazo:** Un mazo especializado de Trappola de 36 cartas, o un mazo estándar reducido a As, Rey, Reina, Sota, 10, 9, 8, 7, 2 en cada palo.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 9 cartas, repartidas en lotes de tres.
4. **Triunfo:** La carta superior de la baraja restante determina el palo de triunfo.

Juego

1. **Liderado:** El no-repartidor lidera cualquier carta a la primera baza.
2. **Seguimiento de palo:** El oponente debe seguir el palo si es posible. Si no puede, puede jugar cualquier carta incluyendo un triunfo.
3. **Ganancia de bazas:** La carta más alta del palo liderado gana a menos que se juegue un triunfo, en cuyo caso el triunfo más alto gana.
4. **Robo:** Después de cada baza, ambos jugadores roban de la baraja hasta que se agota.

Puntuación

- **Ases:** 6 puntos cada uno.
- **Reyes:** 5 puntos cada uno.
- **Reinas:** 4 puntos cada uno.
- **Sotas:** 3 puntos cada uno.
- **Última baza:** El jugador que gana la baza final gana un bono de 6 puntos.

Variaciones

- **Trappola checo:** Usa valores de puntos ligeramente diferentes y permite declaraciones de combinaciones de cartas antes del juego.
- **Trappola austriaco:** Presenta una fase de puja donde los jugadores pueden cambiar cartas con la baraja.

Consejos y Estrategias

- Mantén tus triunfos altos para los estadios posteriores cuando la baraja está agotada y los oponentes deben seguir el palo.
- Mantén un registro de qué cartas de alto valor han sido jugadas para tomar decisiones informadas sobre cuándo presionar tu ventaja.

Consejos y estrategia

Guarda tus triunfos más fuertes para el final cuando seguir palo se vuelve obligatorio. Rastrear qué ases y reyes han caído te ayuda a cronometrar tus grandes juegos efectivamente.

La transición de la fase de robo a juego cerrado es crítica. Construye una mano fuerte mientras la baraja existe, luego domina el final cuando el seguimiento de palo es obligado.