

Trípoli

3-7 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Gana la mayoría de fichas a través de tres fases de juego.

PREPARACIÓN

- Coloca fichas en cada sección del tablero.
- Reparte la baraja completa más una mano extra de lado.
- Verifica tu mano para cartas de corazones bonus.

PUNTUACIÓN

- Recauda pollas de las fases de corazones y póquer.
- El ganador de paradas obtiene la Kitty más una ficha por cada carta restante en las manos de los oponentes.

Consejo: Controla la fase de paradas liderando palos donde sostienes cartas consecutivas.

EN TU TURNO

- Recauda pollas de corazones si sostienes las cartas coincidentes.
- Compara manos de póquer para la polla de póquer.
- Juega secuencias ascendentes por palo en la fase de paradas.

Trípoli es un juego clásico de tablero y cartas que combina tres fases de juego: una fase de colección de corazones, una fase de póquer, y una fase de paradas de Michigan Rummy. Los jugadores colocan fichas en secciones etiquetadas del tablero e intentan ganarlas a través de cada fase.

Objetivo

Gana la mayoría de las fichas al recopilar bonificaciones durante la fase de corazones, ganando la fase de póquer, y jugando cartas primero durante la fase de paradas.

Configuración

1. **Jugadores:** 3 a 7 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador coloca fichas en las secciones del tablero (Rey de Corazones, Reina de Corazones, Jack de Corazones, 10 de Corazones, Póquer, Kitty). Se reparte la baraja completa, incluyendo una mano extra que se deja de lado.

Juego

1. **Paso 1:** Fase de Corazones: Cualquier jugador que tenga As, Rey, Reina, Jack, o 10 de Corazones recauda el fondo de fichas correspondiente del tablero.
2. **Paso 2:** Fase de Póquer: Cada jugador usa su mejor mano de póquer de 5 cartas de las cartas repartidas. La mejor mano de póquer gana la polla de póquer.
3. **Paso 3:** Fase de Paradas: Comenzando con el jugador a la izquierda del repartidor, juega cartas en secuencia ascendente por palo. Cuando nadie puede continuar una secuencia, el último jugador que jugó comienza una nueva secuencia con su carta más baja del color opuesto.
4. **Paso 4:** El primer jugador en jugar todas sus cartas gana la fase de paradas y recauda una ficha por cada carta restante en la mano de cada oponente, más la polla de Kitty.

Puntuación

- Los jugadores recopilan fichas de las pollas del tablero durante las fases de Corazones y Póquer.
- El ganador de la fase de paradas recauda la Kitty más una ficha por cada carta restante en las manos de los oponentes. Las pollas sin reclamar se trasladan a la siguiente ronda.

Variaciones

- **Trípoli sin Póquer:** Omite la fase de póquer para un juego más rápido de dos fases.
- **Kitty de Subasta:** Antes de la fase de paradas, los jugadores pueden pujar fichas para intercambiar su mano con la mano repartida extra.

Consejos y Estrategias

- Presta atención a qué cartas de corazones bonus sostienes para que puedas recopilar pollas inmediatamente.
- En la fase de póquer, recuerda que no puedes reorganizar cartas, así que evalúa tu mano cuidadosamente.
- Durante la fase de paradas, lidera con cartas que crean secuencias solo que tú puedas continuar.

Consejos y estrategia

Enfócate en la fase de paradas ya que generalmente produce la mayoría de fichas. Mantén cartas que te permitan controlar secuencias y bloquear a los oponentes.

Ganar la fase de paradas es a menudo más rentable. Intenta liderar secuencias que puedas ejecutar largo, y evita iniciar secuencias que beneficien a otros jugadores.