

Troefcall

4 jugadores

32 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Gana la mayoría de los trucos eligiendo el palo del triunfo correcto con tu pareja.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja de 32 cartas (7 hasta As) para 4 jugadores en asociaciones.
- Reparte 8 cartas a cada jugador.

PUNTUACIÓN

- El equipo que llama gana 5+ trucos: 1 punto por truco por encima de 4.
- El equipo que llama falla: los defensores marcan 2 puntos más 1 por truco por encima de 4.
- Barrida (los 8 trucos): bonificación de 4 puntos.

Consejo: Solo llama triunfo con al menos cuatro cartas en ese palo incluyendo cartas altas.

EN TU TURNO

- Llama un palo del triunfo o pasa; si todos pasan, el repartidor debe llamar.
- Sigue el palo si es posible; debes jugar triunfo si no puedes seguir.
- Debes sobre-triunfar si el triunfo ha sido jugado y puedes.

Troefcall es un juego holandés de trucos donde el palo del triunfo se determina a través de un proceso de llamada en lugar de un sorteo aleatorio. Los jugadores evalúan sus manos y pujan por el derecho de nombrar el palo del triunfo, haciendo que la evaluación de la mano sea una habilidad crítica.

Objetivo

Gana la mayoría de los trucos eligiendo el palo del triunfo correcto y ejecutando un juego fuerte de trucos. El equipo que llama debe tomar un número mínimo de trucos para evitar perder puntos.

Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones.
2. **Baraja:** Baraja de 32 cartas (7 hasta As).
3. **Reparto:** Reparte 8 cartas a cada jugador.

Juego

1. **Llamada:** Comenzando a la izquierda del repartidor, cada jugador puede pasar o llamar un palo del triunfo. El primer jugador en llamar determina el triunfo. Si todos pasan, el repartidor debe llamar.
2. **Juego de trucos:** El jugador a la izquierda del repartidor lidera. Sigue el palo si es posible; si no puedes, debes jugar triunfo si lo tienes. De lo contrario, juega cualquier carta.
3. **Sobre-triunfar:** Cuando el triunfo ha sido jugado en un truco, los jugadores posteriores deben jugar un triunfo más alto si pueden.
4. **Ganar trucos:** El triunfo más alto gana, o la carta más alta del palo jugado si no se jugó triunfo.

Puntuación

- **El equipo que llama gana 5+ trucos:** Marca 1 punto por truco por encima de 4.
- **El equipo que llama falla (menos de 5 trucos):** El equipo defensor marca 2 puntos más 1 por truco ganado por encima de 4.
- **Barrida (los 8 trucos):** El equipo ganador marca una bonificación de 4 puntos.

Variaciones

- **Troefcall Forzado:** Si todos pasan en la primera ronda, una segunda ronda permite llamar cualquier palo con una recompensa reducida.
- **Troefcall Solo:** Un jugador puede llamar solo, jugando solo contra los otros tres por apuestas dobles.

Consejos y Estrategias

- Solo llama triunfo cuando tengas al menos cuatro cartas en ese palo, incluyendo cartas altas.
- Como equipo que llama, lidera con triunfo temprano para atraer los triunfos de los oponentes y establecer control.
- Los defensores deben intentar forzar al que llama a usar triunfo en trucos de palos laterales, debilitando su tenencia de triunfo.

Consejos y estrategia

Llamar triunfo requiere valor y buen juicio. Un palo del triunfo fuerte de cuatro cartas con soporte de palos laterales es el mínimo para una llamada confiada.

La coordinación de asociación es esencial. Cuando tu pareja llama triunfo, apóyalos liderando palos laterales donde podrían ser capaces de triunfar, y protege su liderazgo jugando cartas altas en sus palos débiles.