

Twenty-Eight

4 jugadores

32 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Como equipo pujador, captura suficientes cartas de punto para alcanzar tu puja.

PREPARACIÓN

- Usa un mazo de 32 cartas con 4 jugadores en dos asociaciones.
- Reparte 4 cartas cada uno, puja, luego reparte 4 cartas más cada uno.
- El ganador de la puja coloca una carta de triunfo boca abajo (triunfo oculto).

PUNTUACIÓN

- Sotas: 3 puntos, Nueves: 2, Ases: 1, Dieces: 1 (28 total por ronda).
- Alcanzar la puja suma el valor de puja; fallar lo resta.
- Reyes, Reinas, 8s y 7s valen 0 puntos.

Consejo: Puja agresivamente cuando tengas múltiples sotas y nueves ya que valen más y clasifican más alto.

EN TU TURNO

- Sigue el palo liderado si es posible; de lo contrario juega cualquier carta.
- Solicita revelación de triunfo cuando no puedas seguir palo.
- El triunfo más alto o la carta más alta del palo liderado gana la baza.

Twenty-Eight es un juego de bazas de Asia del Sur donde sotas y nueves son las cartas de rango más alto, creando una jerarquía de cartas distintiva que sorprende a los principiantes. Popular en India, Bangladesh y Sri Lanka, presenta una fase de puja y palo de triunfo oculto para mayor intriga.

Objetivo

Como equipo pujador, captura suficientes cartas de punto a través de bazas para alcanzar tu puja. Como equipo defensor, impide que los pujadores alcancen su objetivo ganando bazas clave.

Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones.
2. **Mazo:** Mazo de 32 cartas (Sota, 9, As, 10, Rey, Reina, 8, 7 en cada palo).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe inicialmente 4 cartas, luego 4 más después de la puja.
4. **Puja:** Los jugadores pujan sobre cuántos de los 28 puntos disponibles su equipo capturará. La puja mínima es 14.

Clasificación y Valores de Cartas

1. **Sota:** Rango más alto, vale 3 puntos.
2. **Nueve:** Segundo más alto, vale 2 puntos.
3. **As:** Tercero más alto, vale 1 punto.
4. **Diez:** Cuarto más alto, vale 1 punto.
5. **Rey, Reina, 8, 7:** Clasificados en orden descendente, valen 0 puntos.

Juego

1. **Triunfo oculto:** El ganador de la puja selecciona una carta de triunfo de su mano y la coloca boca abajo. El palo de triunfo se revela solo cuando un jugador no puede seguir palo y solicita la revelación.
2. **Seguimiento de palo:** Los jugadores deben seguir el palo liderado. Si no pueden, pueden jugar cualquier carta o solicitar que se revele el triunfo.
3. **Ganancia de bazas:** La carta más alta del palo liderado gana, a menos que se juegue una carta de triunfo, en cuyo caso la carta de triunfo más alta gana.

Puntuación

- **Éxito de puja:** Si el equipo pujador alcanza su puja, anota el valor de la puja.
- **Fracaso de puja:** Si no alcanzan, el valor de la puja se resta de su puntuación.
- **Puntos totales por ronda:** 28 puntos (cuatro sotas a 3 cada una = 12, cuatro nueves a 2 cada una = 8, cuatro ases a 1 cada una = 4, cuatro dieces a 1 cada una = 4).

Consejos y Estrategias

- Puja agresivamente cuando tengas múltiples sotas y nueves, ya que estos son los cartas de mayor valor y controlan las bazas.
- El triunfo oculto añade una capa de engaño; los oponentes deben adivinar el palo de triunfo basándose en patrones de juego.
- Como defensor, fuerza la revelación de triunfo temprano para limitar la ventaja estratégica del equipo pujador.

Consejos y estrategia

Las sotas son tanto la clasificación más alta como la cartas de mayor puntuación. Construir tu estrategia de puja alrededor de tus tenencias de sota es fundamental para el éxito.

El triunfo oculto es tu arma más grande. Juega tus cartas fuera de palo de una manera que disfraza qué palo es triunfo el mayor tiempo posible, maximizando la incertidumbre para defensores.