

Veintitrés

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Gana trucos que contienen suficientes cartas de punto para cumplir la puja de tu equipo.

PREPARACIÓN

- Cuatro jugadores en dos parejas, usando 32 cartas (7 a través de As).
- Reparte 4 cartas a cada uno, puja, luego reparte 4 cartas más a cada uno.
- El pujador ganador declara secretamente el palo de triunfo.

PUNTUACIÓN

- Jotas = 3, Nueves = 2, Ases = 1, Dieces = 1 (28 puntos totales).
- El equipo pujador obtiene la diferencia de 14 si tiene éxito, u oponentes obtienen la puja si falla.

Consejo: Mantén el triunfo oculto hasta un momento crítico cuando revelarlo salvará el truco de tu compañero.

EN TU TURNO

- Lidera cualquier carta; otros deben seguir palo si es posible.
- La carta más alta del palo jugado gana, a menos que sea superada por un triunfo.
- El ganador de cada truco lidera el siguiente.

Veintitrés es un popular juego de toma de trucos de Asia del Sur jugado con 32 cartas de una baraja estándar. Presenta un sistema de puja único y una clasificación de cartas no estándar donde Jotas y Nueves son las cartas más altas.

Objetivo

Gana trucos que contienen suficientes cartas de punto para cumplir o exceder la puja de tu equipo. El juego se juega en parejas, con compañeros sentados uno frente al otro.

Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos parejas.
2. **Baraja:** 32 cartas de una baraja estándar (7, 8, 9, 10, Jota, Reina, Rey, As de cada palo).
3. **Clasificación de Cartas:** Jota (más alta), 9, As, 10, Rey, Reina, 8, 7 (más baja).
4. **Reparto:** Reparte 4 cartas a cada jugador inicialmente. Después de la puja, reparte 4 cartas más a cada jugador.

Juego

1. **Paso 1:** Después de recibir las primeras 4 cartas, comienza la puja. La puja mínima es 15 y la máxima es 28. Los jugadores pujan en sentido de las agujas del reloj, y el equipo del pujador más alto debe lograr esa cantidad de puntos.
2. **Paso 2:** El pujador ganador declara el palo de triunfo (que puede mantenerse secreto hasta que se revela durante el juego).
3. **Paso 3:** Las 4 cartas restantes se reparten a cada jugador, dando a todos 8 cartas en total.
4. **Paso 4:** El jugador a la izquierda del crupier lidera el primer truco. Los jugadores deben seguir palo si es posible. Si son incapaces de seguir palo, pueden jugar cualquier carta incluyendo un triunfo.
5. **Paso 5:** La carta más alta del palo jugado gana a menos que se juegue un triunfo, en cuyo caso el triunfo más alto gana. El ganador de cada truco lidera el siguiente.

Puntuación

- Jota = 3 puntos, Nueve = 2 puntos, As = 1 punto, Diez = 1 punto. Total de 28 puntos disponibles.
- Si el equipo pujador cumple o excede su puja, obtienen la diferencia entre puntos ganados y 14.
- Si el equipo pujador falla, el equipo opuesto obtiene el valor de la puja.
- El juego se juega típicamente a una puntuación objetivo de 6 o 7 puntos.

Variaciones

- **Veinticuatro:** Un juego estrechamente relacionado ampliamente jugado en India, usando las mismas 32 cartas pero con reglas de puja ligeramente diferentes.
- **Cuarenta y Cinco Puntos:** Una variante donde se usan todas las 52 cartas y el total de puntos es más alto.
- **Triunfo Abierto:** Una variante más simple donde el palo de triunfo siempre se declara abiertamente al inicio en lugar de mantenerse secreto.

Consejos y Estrategias

- Puja agresivamente cuando sostienes Jotas y Nueves, ya que valen la mayoría de puntos y ganan trucos.
- Mantén el palo de triunfo oculto el mayor tiempo posible para crear incertidumbre para los oponentes.
- Comunica con tu compañero a través de tu juego de cartas. Liderar un palo señala fortaleza en ese palo.

Consejos y estrategia

Puja fuertemente cuando sostienes múltiples Jotas y Nueves, y mantén el palo de triunfo secreto el mayor tiempo posible para maximizar tu ventaja táctica.

El triunfo oculto es el elemento estratégico definitorio. Revelarlo en el momento correcto, típicamente cuando tu compañero está a punto de perder un truco crítico, puede cambiar una mano completa a tu favor.