

Vira

3-4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

Gana la subasta de puja y toma suficientes bazas para cumplir tu contrato.

PREPARACIÓN

- Usa un mazo de 52 cartas (o 36 cartas) para 3 jugadores.
- Reparte cartas uniformemente con una pequeña cocina apartada.

PUNTUACIÓN

- El contrato cumplido gana puntos proporcionales a la dificultad de puja.
- El contrato fallido pierde puntos; los defensores ganan una bonificación.
- Ganar todas las bazas (Vira) lleva una bonificación sustancial.

Consejo: Usa el intercambio de cocina para crear un vacío en tu palo más débil para oportunidades de triunfo.

EN TU TURNO

- Puja cuantas bazas tomarás y qué palo es triunfo.
- El ganador de puja recoge la cocina y descarta cartas iguales.
- Sigue palo si es posible; el triunfo más alto o palo jugado gana la baza.
- Dos defensores cooperan contra el declarante.

Vira es un juego de truco clásico sueco con un sistema de puja elaborado. Los jugadores compiten para ganar el contrato y luego intentan cumplir su puja tomando el número requerido de bazas, lo que lo convierte en uno de los juegos de cartas tradicionales escandinavos más sofisticados.

Objetivo

Gana la subasta de puja y luego toma suficientes bazas para cumplir tu contrato. Los defensores apuntan a prevenir que el declarante tenga éxito.

Configuración

1. **Jugadores:** 3 jugadores (con variaciones para 4).
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas, a veces reducido a 36 cartas removiendo rangos bajos.
3. **Reparto:** Reparte cartas uniformemente a todos los jugadores, con una pequeña cocina de cartas extra apartada para el ganador de puja.

Jugabilidad

1. **Puja:** Los jugadores pujan en orden ascendente, declarando cuantas bazas pretenden tomar y qué palo será triunfo. Las pujas más altas superan las más bajas.
2. **Intercambio de cocina:** El ganador de la puja recoge la cocina, agrega esas cartas a su mano, y descarta un número igual de cartas no deseadas.
3. **Juego de baza:** El declarante lidera la primera baza. Los jugadores deben seguir palo si es posible. El triunfo más alto gana, o la carta más alta del palo jugado si no se juega triunfo.
4. **Defensa:** Los dos defensores trabajan juntos para prevenir que el declarante alcance su puja.

Puntuación

- **Contrato cumplido:** El declarante gana puntos proporcionales a la dificultad de su puja.
- **Contrato fallido:** El declarante pierde puntos, y los defensores ganan una bonificación más pequeña.
- **Pujas de bonificación:** Ciertas pujas de alto nivel como Vira (ganar todas las bazas) llevan recompensas de bonificación sustanciales.

Variaciones

- **Plansen:** Una estructura de puja simplificada para juego casual.
- **Vira de Cuatro Jugadores:** Agrega un cuarto jugador que se asocia con el declarante o defiende, dependiendo del nivel de puja.

Consejos y Estrategias

- Puja conservadoramente hasta que estés confiado en la fortaleza de tu mano, especialmente respecto a la longitud de triunfo.
- Como defensor, comunica a través de tu juego de cartas para ayudar a tu compañero a identificar tus palos fuertes.
- Usa el intercambio de cocina sabiamente para reforzar palos débiles y crear vacíos para oportunidades de triunfo.

Consejos y estrategia

Evalúa la longitud de tu palo de triunfo y los controles de palo lateral antes de pujar. El intercambio de cocina puede transformar una mano marginal en una ganadora, así que factoriza su potencial.

La creación de vacío a través del intercambio de cocina es la herramienta más poderosa disponible al declarante. Prioriza crear un vacío en tu palo más débil para maximizar oportunidades de triunfo.