

Wiezen

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

Gana la licitación y cumple tu contrato tomando el número requerido de trucos.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja estándar de 52 cartas para 4 jugadores.
- Reparte 13 cartas a cada jugador.
- Las compañías varían dependiendo del tipo de contrato.

PUNTUACIÓN

- Juego básico: puntos basados en trucos adicionales más allá del mínimo.
- Solo: recompensas más altas por jugar solo contra tres.
- Misere: recompensa más alta si tiene éxito, penalización severa si falla.

Consejo: Cuenta tus trucos seguros, probables y posibles por separado antes de comprometerte con un nivel de licitación.

EN TU TURNO

- Licita en dificultad ascendente: básico, solo, o misere.
- Sigue el palo si es posible; el triunfo más alto o el palo inicial gana.
- En misere, no hay triunfo y debes perder cada truco.
- El compañero se revela por quién tiene el As de triunfo.

Wiezen es un juego clásico belga de toma de trucos para cuatro jugadores, estrechamente relacionado con Whist. Cuenta con un elaborado sistema de licitación con múltiples tipos de contrato, que van desde juegos de triunfo simple hasta desafiantes licitaciones en solo y misere.

Objetivo

Gana la subasta de licitación y cumple tu contrato tomando el número requerido de trucos, o como defensor, evita que el declarante tenga éxito.

Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en compañías variables dependiendo del contrato.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte 13 cartas a cada jugador.

Juego

1. **Licitación:** Los jugadores licitan en orden ascendente de dificultad del contrato. Las licitaciones básicas implican elegir el triunfo y apuntar a una mayoría de trucos con un compañero. Las licitaciones más altas incluyen solo (jugando solo) y misere (apuntando a perder todos los trucos).
2. **Compañías:** En contratos estándar, el compañero del licitador se determina por quién tiene una carta específica (a menudo el As de triunfo). Los contratos en solo enfrentan a un jugador contra tres.
3. **Juego de trucos:** Se aplican reglas estándar de toma de trucos. Sigue el palo si es posible; el triunfo más alto o la carta más alta del palo inicial gana.
4. **Juego en misere:** En contratos de misere, no hay triunfo, y el licitador debe perder cada truco.

Puntuación

- **Juego básico:** Se otorgan puntos basados en el número de trucos adicionales más allá del mínimo requerido.
- **Solo:** Recompensas de puntos más altas para completar exitosamente un contrato en solo.
- **Misere:** El contrato de puntuación más alta si tiene éxito, pero igualmente castigador si falla.

Variaciones

- **Kleur Wiezen:** El triunfo debe ser el palo de una carta volteada del stock, eliminando la elección del licitador.
- **Troel:** Un contrato especial donde un jugador que tiene tres o más Ases puede llamar a un tipo de juego único.

Consejos y Estrategias

- Cuenta tus trucos probables cuidadosamente antes de licitar. Licitar en exceso en Wiezen lleva a penalizaciones severas.
- En un contrato de misere, las cartas bajas son oro. Descarta tus cartas altas estratégicamente para evitar ganar trucos.
- Como defensor contra una licitación en solo, coopera estrechamente con tus compañeros defensores a través de juegos de señalización.

Consejos y estrategia

La evaluación precisa de la mano es todo en Wiezen. Cuenta tus trucos seguros, trucos probables y trucos posibles por separado antes de comprometerte con un nivel de licitación.

La mecánica de compañía oculta en contratos básicos significa que podrías no saber quién es tu compañero hasta que el juego lo revele. Observa cuidadosamente el As de triunfo para identificar a tu aliado.