

PINOCHLE 4 jugadores, 2 barajas

Jugadores y cartas

Hay cuatro jugadores; los jugadores de la pareja se sientan uno frente al otro.

La baraja consta de 80 cartas, que contienen A 10 K Q J en cada uno de los cuatro palos y con cuatro copias idénticas de cada carta. Esta baraja se puede formar mezclando dos barajas normales de Pinochle, después de descartar los nueves, o cuatro barajas normales de 52 cartas de las que se eliminan todos los números del 2 al 9.

Mecánica del juego

Después del reparto hay una subasta en la que los jugadores ofertan la cantidad de puntos que su equipo intentará ganar. Quien haga la oferta más alta tiene el privilegio de elegir triunfo y realizar la primera baza. El objetivo del equipo del mejor postor es ganar al menos tantos puntos como la cantidad que ofertaron. Los puntos se pueden sumar de dos maneras:

- anunciando y mostrando combinaciones de cartas que se encuentran en la mano de un jugador;
- ganando ases, dieces y reyes en bazas

El juego lo gana la primera pareja que logre una puntuación de 500 o más. Si ambos lados llegan a 500 en la misma mano, la pareja que ofertó gana.

Reparto de cartas

Se reparte y juega en el sentido de las agujas del reloj. Se reparten todas las cartas a los jugadores, de modo que cada uno tenga 20. La práctica de reparto varía; Los métodos comunes son 4 cartas a la vez, 5 cartas a la vez o 2 cartas para cada jugador y el resto 3 a la vez.

Rango y valor de las cartas

En cada palo, las cartas se clasifican, de mayor a menor, As, Diez, Rey, Dama, Jack. Al final de la jugada, cada bando cuenta los puntos que ha conseguido en bazas. Cada As, Diez y Rey vale un punto, y el equipo que gane la última baza obtiene 2 puntos extra. Por lo tanto, hay un total de 50 puntos disponibles para trucos.

Anuncios

Se pueden obtener puntos por ciertas combinaciones de cartas en la mano de un jugador. Estas combinaciones se llaman anuncios; se muestran a los demás jugadores antes del inicio del juego. Cualquier combinación puede ser simple (solo una de cada carta), doble (dos copias idénticas de cada carta), triple (tres de cada carta) o cuádruple (las cuatro de cada carta).

Hay tres tipos de anuncio. Cualquier carta en particular solo puede pertenecer a una combinación de cada tipo. Las puntuaciones de los anuncios se muestran en la siguiente tabla:

Tipo	Combinación	Simple	Doble	Triple	Cuadruple
Tipo I Escaleras y matrimonios	Escalera - As, 10, Rey, Dama, Jack de triunfo	15	150	225	300
	Matrimonio real - Rey y Dama de triunfo	4	8	12	16
	Matrimonio - Rey y Dama del mismo palo, no triunfo	2	4	6	8
	Nota: La escalera que no es de triunfo no vale, salvo el matrimonio que contiene				
Tipo II - Pinochles	Pinochle - Jack de diamantes & Dama of spades	4	30	60	90
Tipo III Cuartetos	4 ases distinto palo	10	100	150	200
	4 Reyes distinto palo	8	80	120	160
	4 Damas distinto palo	6	60	90	120
	4 Jacks distinto palo	4	40	60	80
	Nota: Cuatro 10 no tienen valor.				

La subasta

La persona a la izquierda del Dealer puja primero. La oferta de apertura debe ser al menos 50, pero puede ser mayor. Se puede pujar de a uno hasta llegar a 60; Las ofertas superiores a 60 deben ser múltiplos de 5 (65, 70, 75, etc.). El orden de la subasta es en sentido horario. Cada oferta debe ser mayor que la anterior, pero un jugador que no desee ofertar puede pasar. Si los primeros tres jugadores pasan, el dealer se ve obligado a ofertar 50. Una vez que pase, no podrá volver a realizar la oferta en un turno posterior. La puja continúa durante tantas rondas como sea necesario hasta que hayan pasado tres jugadores. Quien gane la oferta (oferta más alta) tiene derecho a cantar triunfo y salir.

Elección de triunfo y anuncios

El mayor postor anuncia el palo de triunfo. Debe ser un palo en el que éste tenga al menos un matrimonio. Si el mayor postor no tiene matrimonio, la mano no se juega; en este caso, el mayor postor pierde automáticamente el monto de su oferta y ninguno de las parejas puntúa anuncios.

Una vez que se canta triunfo, todos los jugadores colocan su combinación boca arriba sobre la mesa. Una combinación debe estar completamente dentro de la mano de un jugador para que cuente. Una misma carta puede formar parte de anuncios de distinto tipo, pero no en más de una combinación del mismo tipo. La pareja suma los puntos de sus anuncios.

El juego

El mayor postor comienza el juego iniciando la primera baza y los demás juegan por turnos, en sentido horario. Abierta la baza con cualquier carta, el resto debe asistir y montar. En caso de fallar hay que hacerlo de triunfo y matar un fallo anterior si se puede, en caso de no matar, debe jugarse triunfo obligatoriamente.

Puntuación

Cuando se han jugado todas las cartas, cada equipo cuenta los puntos en las bazas que ha ganado. Si la pareja declarante obtuvo al menos tantos puntos como ofertaron, entonces ambos equipos suman los puntos que obtuvieron a su puntuación acumulada.

Si no cumple la oferta, ésta se resta de su puntuación. Los contrarios anotan los puntos conseguidos.

Si la pareja postora entiende que no puede cumplir la oferta antes de que comience el juego, pueden cantar triunfo y retirarse. En este caso, se les resta la oferta y no puntúan los anuncios. La pareja contraria suma sus anuncios. Esta jugada permite a la pareja declarante evitar perder los puntos de juego frente a sus oponentes.