

El Pináculo

LA BARAJA

Se juega empleando dos barajas inglesas de 52 cartas más dos comodines en cada baraja, que sirven para suplir o representar a cualquier otra carta que falte en una combinación. Además, los ocho doses tienen la misma aplicación que los comodines.

OBJETIVO DEL JUEGO

Consiste en desprenderse de las cartas que se tienen en la mano, exponiéndolas sobre la mesa en combinaciones mínimas de tres cartas, para alcanzar antes que los contrarios, en varios juegos parciales, el mínimo de 1.500 puntos que se requiere para ganar la partida.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

Es el mismo en cualquiera de los cuatro palos.

CADA COMODIN	30 PUNTOS
CADA DOS	15 PUNTOS
CADA AS	15 PUNTOS
CADA K, Q, J, 10, 9 y 8	10 PUNTOS
CADA 7, 6, 5, 4 y 3	5 PUNTOS

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Se extiende sobre la mesa las dos barajas y cada jugador toma una carta. Los dos jugadores que tengan cartas mayores juegan contra los dos jugadores que tienen las cartas menores. Quien sacó la carta más alta elige sitio y es el jugador “mano”, sentándose frente a él su compañero y a su derecha el jugador contrario que sacó la mayor carta.

El jugador anterior en turno al “mano” barajará las cartas y las dará a cortar al compañero del “mano”, quien lo hará cuidadosamente, procurando que el número de las que queden al cortar sea exacto a las precisas para dar a cada jugador once cartas más una que quedará descubierta sobre la mesa. Esto tiene un premio de 50 puntos. El dador, da las cartas de una en una, siendo el sentido juego contrario a las agujas del reloj.

COMBINACIONES QUE PUEDEN EXPONERSE.- Sólo pueden hacerse dos clases de combinaciones, series de cartas iguales o escaleras del mismo palo.

Series de cartas iguales. Es la combinación de tres o más cartas de igual valor y de cualquier palo. Llámese Pináculo a reunir en la mano una serie de 11 cartas iguales, de las que varias serán comodines. Esta jugada, para que sea válida, deberá exponerse en una sola vez.

Escaleras. Es la combinación de tres o más cartas de valor correlativo y de un mismo palo. Puede iniciarse con un mínimo de tres cartas y completarse en las siguientes jugadas, añadiendo cartas correlativas por sus dos extremos. La Escalera completa está constituida por las 12 cartas correlativas de un mismo palo. Hay una señal admitida para iniciar esta jugada y, si el que expone las primeras

cartas de una escalera lo hace a su derecha, indicará con ello a su compañero que dispone, como mínimo, de siete cartas para dicha jugada.

Los doses no tienen valor propio, por ser comodines. El valor de los comodines que estén colocados en los extremos de una escalera completa puede rescatarse al robar la carta que representen, dejándolos en la misma cruzados, para que se distingan al hacer la valoración final. En cambio, los que vayan quedando en el interior, no podrán cambiarse de lugar, por lo que suelen llamarse “Comodines Bloqueados”.

Se llama Escalera limpia a la que no contiene ningún comodín, Escalera semilimpia, a la escalera completa que sólo tenga uno o los dos comodines o doses de su mismo palo y Escalera sucia a la que contenga algún comodín o dos de diferente palo.

No está permitido reunir dos proyectos de escalera expuestos sobre la mesa, aun cuando fueran del mismo palo.

EL JUEGO

Comienza “el mano”, tomando a elección la carta superior del mazo o la carta que quedó descubierta sobre la mesa.

Si en las cartas de su mano ha reunido alguna combinación, puede exponerla si le conviene, terminando su jugada descartándose obligatoriamente de una carta, que dejará descubierta sobre la mesa. Continúa el juego, por turno riguroso, de izquierda a derecha, y cada jugador, al llegarle su turno, deberá tomar la carta superior del mazo o los descartes que van quedando descubiertos sobre la mesa, teniendo en cuenta que tendrá que tomar todos los descartes, aun cuando sólo le interesase alguna de sus cartas. A continuación, hará juego, exponiendo cartas en combinaciones mínimas de tres cartas, bien sea en series de cartas iguales o en escaleras, empleando cuantos comodines se desee y pudiendo también añadir cartas al juego que tuviera expuesto su compañero. El exponer cartas o combinaciones no es obligatorio, pudiendo hacerlo, si lo cree conveniente, en un turno de juego posterior. Terminará su jugada descartándose, obligatoriamente, de una carta. Este descarte deberá hacerse siempre con carta de la mano, nunca con una expuesta sobre la mesa.

Las cartas deberán exponerse descubiertas sobre la mesa delante de uno solo de los jugadores de la pareja, por ser común el juego de ambos, y en forma que sean visibles todos los índices de los naipes, para poder apreciar las jugadas y en especial las escaleras.

Cualquier jugador puede terminar y ganar un juego cuando, al llegarle su turno, consiga desprenderse de todas las cartas de su mano, exponiéndolas sobre la mesa en una o más combinaciones o añadiéndolas a las ya expuestas. Si le quedase una carta sin combinar, podrá igualmente terminar el juego descartándose de ella. Abatir es terminar un juego parcial, exponiendo de una sola vez la mano completa de cartas. Si esta jugada se hace en el primer turno de juego, se llama “abatir de mano”, pudiendo apoyarse en el juego expuesto por su compañero para desprenderse más fácilmente de todas sus cartas.

Cuando un jugador, después de su descarte, se queda solamente con una carta en la mano, deberá avisarlo a los demás jugadores diciendo en voz alta “Pumba”, avisando tanto a su compañero como a los jugadores contrarios que está a punto de terminar. Cuando un jugador esté “Pumba” y no haya sobre la mesa más que un descarte, no lo podrá tomar para terminar el juego, teniendo que haber, por lo menos, dos descartes sobre la mesa; en tal caso tendrá que tomar necesariamente carta del

mazo. Un juego parcial puede terminar también por no quedar cartas en el mazo, aunque es muy raro que se dé este caso.

BARBELE.- Se dice que un jugador o una pareja está Barbele cuando, al terminar un juego parcial, su puntuación alcanza o sobrepasa los 750 puntos. El estar Barbele dificulta la primera salida de cartas de cada juego parcial a los jugadores que hayan alcanzado dicha puntuación ya que deberán tener en su mano cartas combinadas con un valor mínimo de 70 puntos para poder exponer cartas por primera vez. Si uno de los compañeros ha expuesto cartas sobre la mesa abriendo el juego, su compañero podrá, cuando le llegue su turno, exponer sus combinaciones o añadir cartas a las combinaciones ya expuestas, sin tener que cumplir con el requisito de apertura.

TANTEO DEL JUEGO.- Una partida se compone de los juegos parciales necesarios para que una de las parejas alcance o sobrepase los 1.500 puntos, ganando la partida la que primero alcance dicha puntuación. Hay jugadores que prefieren que la duración de la partida sea de ocho juegos parciales, ganando la pareja de jugadores que haya alcanzado mayor puntuación.

El valor de cada juego parcial podrá ser positivo o negativo. Como cada pareja expone su juego en común, la puntuación es común a ambos. Al terminar cada juego parcial, se reúnen las cartas de los dos compañeros para su valoración. Se sumará el valor total de las combinaciones especiales expuestas, el valor de las combinaciones expuestas que no lleguen a tener el carácter de especiales y el valor de los premios. A este total, se le restará el valor de las cartas que quedaron en la mano sin exponer y la penalización de salida.

Una vez aceptada y anotada una puntuación, no puede luego volver a ser discutida. Las puntuaciones obtenidas en cada juego parcial se van sumando, y cuando al finalizar un juego parcial una pareja de compañeros sobrepasa la puntuación de la partida, se hallará la diferencia con la puntuación obtenida por los jugadores contrarios, liquidándose al tanto que se hubiere convenido previamente.

En concepto de premios, un jugador puede anotarse los siguientes puntos.

PREMIOS	PUNTOS
Corte exacto	50 puntos
Ocho cartas iguales sin comodín, que no sean ni figuras ni ases, añaden a su valor	50 puntos
Terminar un juego parcial	20 puntos
Terminar un juego parcial teniendo todas las cartas de color rojo o todas de color negro	1.000 puntos
Terminar con cartas que sólo sean ases, figuras y comodines	1.000 puntos
Terminar con cartas que no sean ni ases ni figuras	1.000 puntos

Por haber hecho alguna de las siguientes combinaciones especiales, el jugador que la realice se anotará los siguientes puntos.

COMBINACIONES ESPECIALES	PUNTOS
Pináculo de mano	3.000 puntos
Pináculo en el curso del juego	1.500 puntos
<i>No pudiendo apoyarse, en ambos casos, en las cartas expuestas por el compañero</i>	
Escalera limpia	1.000 puntos
Escalera semilimpia con un comodín o dos del mismo palo	800 puntos
Escalera semilimpia con los 2 comodines o doses del mismo palo	750 puntos
Escalera sucia	500 puntos
8 ases limpios	1.000 puntos
8 figuras limpias	750 puntos
7 ases limpios	400 puntos
7 figuras iguales	300 puntos
6 ases limpios	300 puntos
6 figuras limpias	200 puntos
6 ases con algún comodín	180 puntos
6 figuras iguales con algún comodín	120 puntos

En todas estas combinaciones no se sumará, el valor intrínseco de las cartas que las formen pero sí se añadirá el valor de los comodines rescatados.

Puede rescatarse el valor de los comodines que haya en una combinación al robar la carta que representen. En las series de cartas iguales, por cada comodín que se rescate, aumenta el valor total de la combinación en 30 puntos y por cada dos que se rescate, aumenta el valor de la misma en el doble del valor de la carta que representaba. En las escaleras, por cada comodín que se rescate, aumenta el valor total de la misma en 30 puntos y por cada dos que se rescate, aumenta el valor total de la escalera en 15 puntos.

En cuanto a las penalidades, se deducirá de la puntuación de un jugador 50 puntos, cuando éste intente hacer la primera salida estando Barbele, sin valor de cartas suficiente.

Además, hay tres jugadas que aumentan el valor intrínseco de las cartas. El valor de las cartas se duplica por abatir de mano con comodín, pudiendo apoyarse en las cartas ya expuestas por el compañero. También se duplica el valor de las cartas por terminar sin comodín en el curso del juego, pudiéndose apoyar sobre las cartas del compañero si no tiene ningún comodín expuesto.

El valor de las cartas se cuadruplica por abatir de mano sin comodín. En este caso, también puede apoyarse sobre las cartas del compañero con tal que no tenga ningún comodín expuesto.

En la primera y tercera jugada no se cuentan los 20 puntos de premio por terminar un juego parcial. En la segunda jugada sí se cuentan los 20 puntos.