

La Pocha

LA BARAJA

Se juega con una baraja española de 40 cartas.

OBJETIVO DEL JUEGO

Acertar las previsiones hechas al principio de cada mano procurando que el número de bazas obtenidas sea lo más alto posible.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden de las cartas en todos los palos, de mayor a menor, es el siguiente: as, rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.

Las cartas no tienen ningún valor en puntos, ya que sólo se tiene en cuenta el número de bazas ganadas o perdidas por cada jugador.

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Se hace un sorteo para determinar a qué jugador le corresponde dar las cartas en primer lugar, siendo “mano”, el jugador situado a la derecha de éste. El que reparte, dará a cortar la baraja al jugador situado a su izquierda. Después, distribuirá las cartas que correspondan a cada jugador en esa mano, de una en una, en sentido contrario a las agujas del reloj, descubriendo la siguiente carta, que es la que señala el palo de triunfo, y que quedará a la vista junto al mazo en el centro de la mesa. En las manos en las que se repartan todas las cartas del mazo, el que reparte enseñará la última de las suyas antes de guardársela para sí, y esa carta designará el palo de triunfo.

EL JUEGO

La Pocha se juega a un número determinado de manos, que previamente se habrá fijado por los jugadores. El jugador que, concluidas esas manos, tenga la puntuación más elevada, será quien gane la partida.

Lo habitual es que se juegue a un número de manos tal que, en la primera, se reparta una carta a cada jugador y se vaya incrementando el número de cartas a razón de una más por mano, hasta llegar a repartir todas las cartas del mazo entre los jugadores. Llegados a este punto, se juegan tantas manos en las que se reparten todas las cartas de la baraja como jugadores haya, y de nuevo el número de cartas por jugador y mano vuelve a decrecer hasta volver a repartir una por jugador. Existen múltiples variantes en función de la duración que se pretenda dar a la partida.

Sale el jugador “mano” de una carta y el resto de jugadores deben jugar por turno una de las suyas asistiendo al palo de salida, montando, si es posible, o fallando, echando triunfo. Si un jugador no tiene triunfo superior al jugado en una baza, podrá echar una carta cualquiera. Si el jugador “mano” sale de triunfo se dice que arrastra y todos los jugadores que tengan alguno deben jugarlo. Si un jugador no tuviera ni carta del palo de salida ni triunfo, podrá echar una carta de cualquiera de los otros dos palos.

El ganador de la baza es el jugador que haya echado el triunfo más alto y si no hay triunfo, el que haya jugado la carta más alta del palo de salida. El que gane la baza, la coloca frente a sí boca abajo siendo “mano” para la baza siguiente.

El juego continúa de esta manera hasta que se hayan jugado todas las cartas que tienen los jugadores en su mano.

Gana la partida el jugador que tuviera la puntuación más alta en el momento de finalizar el cómputo de la última mano. En caso de empate, se juegan nuevas manos con una sola carta hasta deshacerse dicho empate.

PREVISIONES Y PETICIONES.- Cada una de las manos, consta de tantas bazas como cartas tenga cada jugador. Previamente a jugar las cartas, en cada una de las manos, cada jugador deberá indicar cuantas bazas cree que va a llevarse en esa mano concreta, empezando por el jugador “mano”.

Una particularidad importante es que el último en anunciar el número de bazas que cree que se llevará, el que reparte, nunca podrá decir que se llevará un número de bazas tal que sumado a los números anunciados por sus rivales sumen el número de bazas totales de esa mano. Esto provoca que nunca todos los jugadores puedan acertar en sus previsiones ya que por lo menos uno se equivocará.

Esta previsión de las bazas que cada cual se llevará es la base del juego ya que, como se verá, el objetivo no es tanto llevarse bazas como acertar en estas previsiones.

TANTEO DEL JUEGO.- Una vez que se han jugado todas las cartas de una mano, se procederá al recuento de los puntos en función de los aciertos que cada jugador hubiera tenido en el número de bazas realmente llevadas respecto a las bazas previstas. Cada jugador llevará 10 puntos si adivinó el número exacto de bazas que se iba a llevar. Además, los jugadores que hubieran acertado en su previsión, se llevarán 5 puntos por cada baza ganada en esa mano. Los jugadores que no hubieran acertado el número de bazas que iban a llevarse se llevarán 5 puntos negativos por cada baza de diferencia, tanto por exceso como por defecto, entre lo previsto y lo realmente llevado.