

Briscola Chiamata

5 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Équipe du donneur : gagner plus de 60 des 120 points.

MISE EN PLACE

- 5 joueurs, jeu de 40 cartes.
- Distribuer 8 cartes à chacun.
- Enchérir, puis le donneur nomme une carte pour le partenariat secret.

SCORE

- L'équipe du donneur a besoin de 61+ points pour gagner.
- Les gagnants marquent, les perdants ne reçoivent rien.

Conseil: En tant que partenaire secret, aidez subtilement sans vous révéler.

À VOTRE TOUR

- Suivre la couleur si possible.
- L'atout le plus haut ou la carte de couleur jouée gagne.
- Le partenaire secret révélé quand la carte appelée est jouée.

Briscola Chiamata est la version à cinq joueurs de la Briscola où un joueur choisit secrètement un partenaire en nommant une carte spécifique, créant des alliances cachées qui se révèlent au cours du jeu.

Objectif

Le donneur et son partenaire secret essaient de gagner plus de la moitié des points de cartes. Les trois autres joueurs travaillent ensemble pour les en empêcher.

Mise en place

1. **Joueurs** : 5 joueurs.
2. **Paquet** : 40 cartes (jeu standard avec les 8, 9 et 10 retirés).
3. **Distribution** : Distribuer 8 cartes à chaque joueur.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Les joueurs enchérissent en nommant une valeur de points de carte. Le plus haut enchérisseur devient le donneur et nomme une carte spécifique (ex. as de cœur). Le détenteur de cette carte est le partenaire secret.
2. **Étape 2** : Le donneur attaque la première levée. Les joueurs doivent suivre la couleur si possible.
3. **Étape 3** : La couleur de la carte nommée devient la couleur d'atout. L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur jouée gagne.
4. **Étape 4** : Le partenaire secret n'est pas révélé jusqu'à ce que la carte appelée soit jouée, créant tension et déduction.

Décompte des points

- Le jeu contient 120 points au total. L'équipe du donneur a besoin de plus de 60 pour gagner.
- Si l'équipe du donneur gagne, le donneur et le partenaire marquent des points. S'ils perdent, les trois adversaires marquent.

Variantes

- **Enchère Solo** : Le donneur peut choisir de jouer seul sans partenaire pour des points doubles.
- **Briscola Chiamata al Due** : Le donneur nomme une carte de rang 2 ou supérieur pour une alliance plus risquée.

Conseils et stratégies

- Appelez une carte que vous ne détenez pas mais dont vous avez besoin pour les levées.
- En tant que partenaire secret, jouez subtilement pour éviter de vous révéler trop tôt.
- Les adversaires doivent surveiller les jeux inhabituels qui suggèrent une alliance cachée.

Conseils et stratégie

En tant que donneur, nommez une carte qui complète votre main. En tant que partenaire secret, équilibrez l'aide à votre allié avec le maintien de votre couverture.

L'élément de déduction est clé. Lire les jeux des adversaires pour identifier le partenaire secret tôt donne à l'équipe défendante un énorme avantage.