

All Fives

2-4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Fare punti per Alto, Basso, Fante, Cinque di briscola e Partita. Il primo a 11 vince.

PREPARAZIONE

- Da 2 a 4 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuire 6 carte ciascuno. Girare una carta per proporre la briscola.
- I giocatori possono supplicare per cambiare il seme di briscola.

PUNTEGGIO

- Alto (1 pt), Basso (1 pt), Fante (1 pt), Cinque (1 pt), Partita (1 pt).
- Il punto Partita va al giocatore con il valore nominale più alto nelle prese.
- Il primo a 11 punti vince.

Consiglio: Guidare briscole alte presto per proteggere il Fante e il Cinque dalla cattura.

AL TUO TURNO

- Attaccare una carta; seguire il seme se possibile, altrimenti giocare qualsiasi carta.
- La briscola più alta o la carta più alta del seme guidato vince la presa.
- Raccogliere le briscole di punteggio man mano che si vincono le prese.

All Fives è un gioco di carte di prese della famiglia All Fours, che amplia i classici quattro punti (Alto, Basso, Fante, Partita) aggiungendo il Cinque di briscola come quinto elemento di punteggio. Popolare nei Caraibi e in alcune zone del Sud degli Stati Uniti, premia sia la gestione abile della briscola sia l'attenzione al valore delle carte.

Obiettivo

Fare punti vincendo specifiche carte di briscola nelle prese: Alto (briscola più alta distribuita), Basso (briscola più bassa distribuita), Fante di briscola, Cinque di briscola e Partita (maggior valore totale nelle prese).

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 4 giocatori (4 giocatori possono giocare in coppie).
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 6 carte, distribuite in gruppi di 3. La carta successiva viene girata scoperta per proporre la briscola.
4. **Supplica:** Partendo dalla sinistra del mazziere, i giocatori possono accettare il seme girato come briscola o supplicare (chiedere una nuova briscola). Il mazziere può concedere (distribuire 3 carte in più e girarne una nuova) o rifiutare (il gioco prosegue).

Svolgimento del gioco

1. **Attacco:** Il giocatore alla sinistra del mazziere attacca la prima presa.
2. **Seguire il seme:** I giocatori devono seguire il seme se possibile. Se non possono, possono giocare qualsiasi carta inclusa la briscola.
3. **Vincere le prese:** La briscola più alta in una presa vince, oppure la carta più alta del seme guidato se non vengono giocate briscole.
4. **Raccogliere le briscole:** Man mano che le prese vengono vinte, i giocatori mettono da parte le carte di briscola che fanno punti per contarle a fine mano.

Punteggio

1. **Alto:** 1 punto al giocatore cui è stata distribuita la briscola più alta in gioco.
2. **Basso:** 1 punto al giocatore cui è stata distribuita la briscola più bassa in gioco (trattenuto dal detentore originale in alcune varianti, vinto in presa in altre).
3. **Fante:** 1 punto al giocatore che vince il Fante di briscola in una presa.
4. **Cinque:** 1 punto al giocatore che vince il Cinque di briscola in una presa.
5. **Partita:** 1 punto al giocatore le cui prese contengono il valore totale più alto (10 = 10, Assi = 4, Re = 3, Regine = 2, Fanti = 1).
6. **Obiettivo:** Il primo giocatore o squadra a raggiungere 11 punti vince.

Varianti

- **All Fours (originale):** Si assegnano solo quattro punti (Alto, Basso, Fante, Partita), senza il Cinque.
- **California Jack:** La briscola è determinata dalla carta in cima alla pila invece di una carta girata, e dalla pila si pesca dopo ogni presa.
- **Pitch (Setback):** I giocatori fanno un'asta per il diritto di nominare la briscola attaccando (guidando) una carta di briscola.

Consigli e strategie

- Proteggere il Fante e il Cinque di briscola se si tengono; questi sono i bersagli degli avversari che cercano punti facili.
- Guidare briscole alte presto per far uscire le briscole degli avversari e proteggere le proprie carte di punteggio.
- Prestare attenzione ai valori nominali nelle proprie prese per competere per il punto Partita.

Consigli e strategia

La gestione della briscola è fondamentale. Guidare briscole forti per eliminare quelle degli avversari prima che possano catturare il Fante o il Cinque. Contare sempre i valori nominali per sapere se si sta vincendo il punto Partita.

Il punto Partita è spesso trascurato ma può essere decisivo. Raccogliere 10 e Assi nelle proprie prese anche fuori dalla briscola contribuisce a vincerlo. Proteggere il Cinque e il Fante guidando briscole alte per spogliare gli avversari.