

# All Fours

2-4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Fare punti in quattro categorie: Alto, Basso, Fante e Partita.

## PREPARAZIONE

- Usa un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuire 6 carte a ciascuno dei 2-4 giocatori.
- Girare scoperta la carta in cima al mazzo rimanente per proporre il seme di briscola.

## PUNTEGGIO

- Alto: 1 punto per chi detiene la briscola più alta distribuita.
- Basso: 1 punto per chi detiene la briscola più bassa distribuita.
- Fante: 1 punto per chi cattura il fante di briscola.
- Partita: 1 punto per il massimo valore di punti carta nelle prese (Dieci=10, A=4, R=3, D=2, F=1).

Consiglio: Chiedi una nuova briscola quando la tua mano manca di supporto nel seme proposto.

## AL TUO TURNO

- Il non mazziere può accettare la briscola o chiederne una nuova.
- Aprire una carta; seguire il seme se possibile, altrimenti giocare briscola o scartare.
- La briscola più alta vince la presa, o la carta più alta del seme guidato.

All Fours è un storico gioco di carte inglese a prese risalente al XVII secolo. È noto per le sue quattro categorie di punteggio: Alto, Basso, Fante e Partita, che danno il nome al gioco. È stato il progenitore di molti popolari giochi di carte americani.

## Obiettivo

Fare punti in quattro categorie: Alto (avere la briscola più alta), Basso (avere la briscola più bassa), Fante (catturare il fante di briscola) e Partita (vincere il maggior valore di punti carta nelle prese). Il primo giocatore o squadra a raggiungere il punteggio target vince.

## Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 4 giocatori, individualmente o in partnership.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve 6 carte.
4. **Briscola:** la carta in cima al mazzo rimanente viene girata scoperta per proporre il seme di briscola.

## Svolgimento del gioco

1. **Accettare o chiedere:** il non mazziere può accettare la briscola proposta o 'chiedere' una nuova. Se il mazziere rifiuta, la briscola rimane; se il mazziere acconsente, vengono distribuite tre carte in più e viene girata una nuova briscola.
2. **Giocare le prese:** la mano anziana apre. I giocatori devono seguire il seme se possono; altrimenti possono giocare briscola o scartare.
3. **Vincere le prese:** la briscola più alta vince la presa, o la carta più alta del seme guidato se non viene giocata briscola.
4. **Completare la mano:** vengono giocate tutte e sei le prese, poi si conteggia il punteggio.

## Punteggio

- **Alto:** un punto al giocatore a cui è stata distribuita la briscola più alta.
- **Basso:** un punto al giocatore a cui è stata distribuita la briscola più bassa.
- **Fante:** un punto al giocatore che cattura il fante di briscola in una presa.
- **Partita:** un punto al giocatore le cui carte catturate hanno il più alto valore nominale totale (Asso=4, Re=3, Donna=2, Fante=1, Dieci=10).

## Varianti

---

- **California Jack:** una variante per due giocatori dove la pila dello stock è scoperta, fornendo ai giocatori informazioni sulle carte in arrivo.
- **Seven Up:** un discendente americano che usa gli stessi quattro punti di punteggio ma modifica alcune regole di gioco.

## Consigli e strategie

---

- Chiedere una nuova briscola può essere vantaggioso se la mano manca di supporto nel seme proposto.
- Tenere traccia del fante di briscola, poiché è un punto di punteggio conteso che entrambe le parti cercheranno di catturare.
- Contare i valori delle carte nelle prese vinte per competere per il punto Partita.

## Consigli e strategia

---

La meccanica del chiedere è uno strumento strategico. Se la tua mano è debole nella briscola proposta, chiedi una nuova distribuzione per migliorare le tue possibilità in tutte e quattro le categorie di punteggio.

Il punto Partita richiede di tenere traccia dei valori delle carte vinte nelle prese, il che aggiunge uno strato di aritmetica sopra le tattiche standard a prese.