

Auction Forty-Fives

2-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Media

Vincere l'asta e prendere abbastanza prese (5 punti ciascuna) da soddisfare la dichiarazione della squadra.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuire 5 carte a ciascuno dei 2-6 giocatori in partnership.
- Le squadre dichiarano in multipli di 5 (a partire da 15); il vincitore dichiara la briscola.

PUNTEGGIO

- Ogni presa vale 5 punti.
- La squadra dichiarante fa i punti delle prese se soddisfa la dichiarazione; altrimenti perde l'importo della dichiarazione.
- La squadra non dichiarante fa sempre i punti delle proprie prese.
- La prima squadra a 120 punti vince.

Consiglio: Usa la fase di scarto e pesca aggressivamente per rafforzare i tuoi possessori di briscola.

AL TUO TURNO

- Dopo che la briscola è stata impostata, scartare le carte indesiderate e pescare rimpiazzati.
- Seguire il seme se possibile; 5 di briscola, fante di briscola e asso di cuori sono sempre le prime 3 briscole.
- La carta di rango più alto vince ogni presa.

Auction Forty-Fives è un gioco di carte irlandese e canadese a prese con un sistema di classificazione della briscola unico e complesso. Presenta una dichiarazione in partnership, uno scarto strategico e una ricca tradizione nelle comunità del Canada atlantico e irlandesi dove viene giocato competitivamente.

Obiettivo

Vincere l'asta e prendere abbastanza prese da soddisfare la dichiarazione della propria squadra. Ogni presa vale 5 punti, e la prima squadra a raggiungere 120 punti (o un altro target) vince la partita. Le gerarchie uniche delle carte rendono la gestione della briscola particolarmente intricata.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 o 6 giocatori in due partnership (o 2-3 individualmente).
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve 5 carte, distribuite in gruppi di 3 poi 2 (o 2 poi 3).
4. **Dichiarazione:** le squadre dichiarano in multipli di 5, a partire da 15. La squadra vincente dichiara il seme di briscola.

Svolgimento del gioco

1. **Scartare e pescare:** dopo la dichiarazione della briscola, i giocatori possono scartare le carte indesiderate e pescare rimpiazzati dal mazzo per rafforzare le loro mani.
2. **Aprire la prima presa:** il giocatore alla sinistra del mazzini apre.
3. **Regole di seguito:** i giocatori devono seguire il seme se possono, con eccezioni speciali per certe carte di briscola. Se non possono seguire, i giocatori possono giocare qualsiasi carta.
4. **Gerarchia della briscola:** il cinque di briscola è sempre la briscola più alta, seguito dal fante di briscola, poi dall'asso di cuori (sempre la terza briscola migliore indipendentemente dal seme di briscola effettivo).
5. **Vincere le prese:** la carta di rango più alto vince la presa.

Punteggio

- **Valore della presa:** ogni presa vinta vale 5 punti.
- **Dichiarazione soddisfatta:** la squadra dichiarante fa i punti totali delle prese se soddisfa o supera la propria dichiarazione.
- **Dichiarazione fallita:** se la squadra dichiarante non raggiunge il target, perde punti pari alla propria dichiarazione.
- **Squadra in difesa:** la squadra non dichiarante fa sempre i punti delle proprie prese.
- **Target di partita:** la prima squadra a 120 punti vince.

Varianti

- **Twenty-Fives:** il predecessore senza asta con un gioco individuale più semplice e nessuna fase di dichiarazione.
- **Auction Forty-Fives a 6 giocatori:** tre squadre di due competono, aggiungendo una dimensione extra di gestione delle alleanze.

Consigli e strategie

- Imparare a fondo la complessa gerarchia delle briscole prima di giocare. Il cinque, il fante e l'asso di cuori che sono sempre le prime briscole indipendentemente dal seme è la caratteristica distintiva del gioco.
- Usare la fase di scarto e pesca per migliorare aggressivamente i propri possessi di briscola.
- Dichiarare in base alla forza delle briscole e alla probabilità di migliorare la mano attraverso la pesca.

Consigli e strategia

Padroneggiare le insolite gerarchie della briscola è il maggiore ostacolo. Una volta interiorizzato che il 5, il Fante e l'Asso di Cuori sono sempre le prime tre briscole, il resto del gioco diventa molto più gestibile.

La fase di scarto e pesca è dove si vincono o si perdono le mani. Perseguire aggressivamente le carte di briscola durante la pesca aumenta drammaticamente il proprio potere di presa.