

# Baloot

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Media

Vincere prese con carte preziose e superare in punti la coppia avversaria.

## PREPARAZIONE

- Formare due squadre di due, compagni seduti di fronte.
- Usare un mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso).
- Distribuire 8 carte a ciascun giocatore in blocchi da 3-2-3.

## PUNTEGGIO

- Il valore delle carte varia tra seme briscola e non briscola.
- La squadra che licita deve superare gli avversari o perde tutti i punti.

Consiglio: Tieni traccia del Fante e del 9 di briscola, poiché portano il maggior numero di punti.

## AL TUO TURNO

- Seguire il seme se possibile, giocare briscola se non si riesce a seguire.
- Vince la briscola più alta o la carta più alta del seme guidato.
- Il vincitore della presa guida la successiva.

Baloot è il gioco di carte più popolare in Arabia Saudita, un gioco di presa in coppia derivato dalla Belote francese. Giocato da quattro giocatori in due squadre usando un mazzo da 32 carte, combina licita, briscole e dichiarazioni bonus.

## Obiettivo

Vincere prese contenenti carte preziose e raggiungere il punteggio obiettivo prima della squadra avversaria. I punti si guadagnano attraverso catture di carte, dichiarazioni e combinazioni bonus.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie fisse, seduti uno di fronte all'altro.
2. **Mazzo:** 32 carte (dal 7 all'Asso in ogni seme). Rimosse le carte sotto il 7.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 8 carte, distribuite in blocchi da 3, 2 e 3.

## Svolgimento del gioco

1. **Passo 1:** Una carta viene girata a faccia in su e i giocatori licitano per scegliere il seme di briscola o passano. Un secondo turno di licita permette di scegliere un seme diverso.
2. **Passo 2:** I giocatori possono dichiarare combinazioni valide (sequenze o poker) per punti bonus prima della prima presa.
3. **Passo 3:** Il giocatore alla destra del mazziere guida la prima presa. I giocatori devono seguire il seme se possibile e devono giocare briscola se non riescono a seguire il seme.
4. **Passo 4:** La briscola più alta vince la presa, oppure la carta più alta del seme guidato se non vengono giocate briscole. Il vincitore guida la presa successiva.

## Punteggio

- Il valore delle carte differisce tra seme briscola e non briscola. Il Fante di briscola vale 20 punti, il 9 di briscola vale 14.
- La squadra che ha scelto la briscola deve segnare più degli avversari, altrimenti tutti i punti vanno alla squadra avversaria (una penalità chiamata 'caduta').

## Varianti

- **Sole (Ashkal):** Una modalità senza briscola in cui gli Assi sono le carte più alte e tutti i semi sono uguali in valore.
- **Doppio/Controdoppio:** Le squadre possono raddoppiare la posta durante la licita, e gli avversari possono controdoppiare in risposta.

## Consigli e strategie

---

- Guida con briscole forti all'inizio per estrarre le briscole degli avversari.
- Presta attenzione alle dichiarazioni di tutti i giocatori per dedurre le posizioni delle carte rimanenti.
- Comunicati indirettamente con il tuo compagno attraverso giocate e guidate strategiche.

## Consigli e strategia

---

Gestisci le tue briscole con saggezza e tieni traccia delle carte alte già giocate. Coordinarsi con il proprio compagno attraverso guidate strategiche è essenziale.

Contare le carte è fondamentale in Baloot, specialmente tener traccia delle briscole e delle carte ad alto valore. Le coppie forti sviluppano una comunicazione silenziosa attraverso schemi di gioco costanti.