

Barbu

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Lunga

Segnare il minor numero di punti penalità su tutti e sette i contratti.

PREPARAZIONE

- Quattro giocatori, distribuire tutte le 52 carte (13 ciascuno).
- Il mazziere seleziona uno dei propri contratti non giocati.
- I non-mazziere possono raddoppiare il mazziere prima del gioco.

PUNTEGGIO

- I contratti negativi penalizzano prese, cuori, donne, Re di Cuori o l'ultima presa.
- Domino premia chi termina per primo e penalizza chi finisce per ultimo.

Consiglio: Scegli contratti che si adattano alla tua mano e raddoppia il mazziere quando lo vedi in difficoltà.

AL TUO TURNO

- Conduci una carta; gli altri devono seguire il seme se possibile.
- La carta più alta del seme condotto vince la presa.
- Punteggio in base alle regole del contratto attivo.

Barbu è un gioco di carte francese a contratti multipli in cui ogni giocatore deve affrontare sette contratti diversi durante una partita completa. Ogni contratto ha obiettivi unici, che vanno dall'evitare le prese al raccogliere carte specifiche.

Obiettivo

Segnare il minor numero di punti penalità (o il maggior numero di punti bonus) su tutti i sette contratti nel corso della partita. Ogni giocatore ha un turno come mazziere e deve scegliere e giocare tutti e sette i contratti.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuire tutte le 13 carte a ogni giocatore.
4. **Contratti:** Ogni mazziere deve giocare tutti e sette i contratti una volta durante il proprio turno come mazziere. I sette contratti sono: Nessuna Presa, Nessun Cuore, Nessuna Donna, Nessun Re di Cuori, Nessuna Ultima Presa, Barbu (tutti i contratti negativi combinati) e Domino.

Svolgimento del gioco

1. **Passo 1:** Il mazziere seleziona uno dei contratti non ancora giocati per il turno.
2. **Passo 2:** Prima dell'inizio del gioco, ogni non-mazziere può raddoppiare il punteggio del mazziere per questo contratto, e il mazziere può raddoppiare nuovamente qualsiasi singolo giocatore.
3. **Passo 3:** I giocatori giocano a prese standard, seguendo il seme se possibile. La carta più alta del seme condotto vince ogni presa salvo che il contratto non specifichi diversamente.
4. **Passo 4:** Dopo che tutte le 13 prese sono state giocate, i punti vengono conteggiati in base alle regole del contratto scelto.
5. **Passo 5:** La distribuzione ruota dopo che tutti e sette i contratti sono stati giocati dal mazziere attuale.

Punteggio

- Nessuna Presa: -2 punti per ogni presa presa.
- Nessun Cuore: -2 punti per ogni carta di cuori presa.
- Nessuna Donna: -6 punti per ogni donna presa.
- Nessun Re di Cuori: -20 punti per aver preso il Re di Cuori.
- Nessuna Ultima Presa: -20 punti per aver vinto l'ultima presa.
- Barbu: Tutto il punteggio negativo sopra combinato in una sola mano.
- Domino: +5 per chi termina per primo, +2 per il secondo, -2 per il terzo, e -5 per l'ultimo.

Varianti

- **Contratto Briscola:** Alcuni gruppi aggiungono un contratto positivo in cui viene scelto un seme di briscola e si segnano punti per le prese effettuate.
- **Punteggio Modificato:** I valori dei punti possono essere regolati per ogni contratto per cambiare l'equilibrio del gioco.
- **Cinque Contratti:** Una versione più breve che usa solo cinque contratti invece di sette.

Consigli e strategie

- Scegli i contratti strategicamente in base alla tua mano. Se hai pochi cuori, il contratto Nessun Cuore è una buona scelta.
- Usa il raddoppio con saggezza. Se credi che il mazziere avrà difficoltà con un contratto, raddoppiare può far oscillare pesantemente il punteggio.
- Nel contratto Nessuna Presa, cerca di svuotare un seme presto per consentire scarti sulle prossime conduzioni.

Consigli e strategia

Abbina la scelta del contratto alla forza della tua mano. Una mano piena di carte basse è perfetta per Nessuna Presa, mentre una mano senza cuori rende Nessun Cuore facile.

Il meccanismo del raddoppio è il cuore della strategia nel Barbu. Sapere quando raddoppiare il mazziere (e quando non farlo) in base alla propria mano può generare enormi oscillazioni di punteggio.