

Bezique

2 giocatori

64 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Lunga

Ottenere punti dichiarando combinazioni e catturando Assi e Dieci nelle prese per raggiungere 1000.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 64 carte (due mazzi piquet, dal 7 all'Asso).
- Distribuisci 8 carte ciascuno; gira una carta per la briscola.
- Le carte rimanenti formano la pila da cui pescare.

PUNTEGGIO

- Bezique (Q Picche + J Quadri) = 40; Doppio Bezique = 500.
- Sequenza di briscola (A-10-Re-Q-J) = 250 punti.
- Quattro Assi = 100, Re = 80, Q = 60, J = 40.

Consiglio: Vinci le prese in modo strategico per guadagnare opportunità di combinazione, non solo per i punti delle prese.

AL TUO TURNO

- Gioca una carta per la presa; non è necessario seguire il seme durante la fase della pila.
- Chi vince la presa può dichiarare una combinazione a faccia in su prima di pescare.
- Entrambi i giocatori pescano una carta dalla pila dopo ogni presa.

Il Bezique è un elegante gioco francese di prese e combinazioni per due giocatori con un mazzo da 64 carte. I giocatori raccolgono prese per guadagnare opportunità di combinazione, dichiarando preziose combinazioni di carte per punti mentre gestiscono un strategico gioco di prese.

Obiettivo

Ottenere punti dichiarando combinazioni (speciali combinazioni di carte) e catturando Assi e Dieci nelle prese. Il primo giocatore a raggiungere il punteggio obiettivo (di solito 1000) vince.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2 giocatori.
2. **Mazzo:** 64 carte: due mazzi standard con i 2-6 rimossi (A, Re, Q, J, 10, 9, 8, 7 x 2 in ogni seme).
3. **Distribuzione:** 8 carte a ogni giocatore, distribuite in gruppi da 3-2-3. Gira la carta successiva per determinare la briscola.
4. **Pila:** metti le carte rimanenti a faccia in giù come pila da cui pescare.

Svolgimento del gioco

1. **Prese:** il non mazziere guida. Non devi seguire il seme durante la fase della pila. Vince la carta più alta del seme guidato, a meno che non venga giocata una briscola.
2. **Pescare:** dopo ogni presa, entrambi i giocatori pescano una carta dalla pila (prima chi ha vinto la presa).
3. **Combinazioni:** dopo aver vinto una presa (e prima di pescare), puoi dichiarare una combinazione mettendola a faccia in su sul tavolo. Le carte in combinazione rimangono giocabili nelle prese.
4. **Fase finale:** quando la pila è esaurita, i giocatori devono seguire il seme e giocare briscola se possibile per le prese rimanenti.

Combinazioni

1. **Bezique:** Q di Picche + J di Quadri = 40 punti.
2. **Doppio Bezique:** entrambe le Q di Picche + entrambi i J di Quadri = 500 punti.
3. **Matrimonio reale:** Re + Q di briscola = 40 punti.
4. **Matrimonio comune:** Re + Q di seme non di briscola = 20 punti.
5. **Sequenza:** A-10-Re-Q-J di briscola = 250 punti.
6. **Quattro Assi:** 100 punti. Quattro Re = 80. Quattro Q = 60. Quattro J = 40.

Consigli e strategie

- Vinci le prese in modo strategico per guadagnare opportunità di combinazione, non solo per i punti delle prese stesse.
- Tieni traccia di quali combinazioni ad alto valore sono ancora possibili date le carte giocate.
- Conserva le carte di briscola per la fase finale, quando seguire il seme e giocare briscola diventano obbligatori.

Consigli e strategia

La fase della pila riguarda il posizionamento per le combinazioni. La fase finale è pura abilità nelle prese. Padroneggia entrambe le fasi per eccellere nel Bezique.

Gestire quando dichiarare le combinazioni è cruciale. Dichiarare troppo presto rivela la tua mano; aspettare troppo a lungo rischia di perdere l'opportunità prima che la pila si esaurisca.