

Bid Whist

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Vincere almeno il numero di prese che la tua squadra ha offerto.

PREPARAZIONE

- 4 giocatori in partnership, 54 carte.
- Distribuire 12 ciascuno, 6 al kitty.
- Offrire da 3 a 7 prese con uptown, downtown o senza briscola.

PUNTEGGIO

- Offerta realizzata: +1 per ogni presa vinta.
- Offerta fallita: si perde il numero di punti pari all'offerta.

Consiglio: Usa il kitty per azzerare un seme e rafforzare le tue briscole.

AL TUO TURNO

- Rispondere al seme se possibile.
- La briscola più alta o la carta più alta del seme guidato vince.
- Il vincitore guida la presa successiva.

Il Bid Whist è un popolare gioco di prese in partnership nella comunità afroamericana. I giocatori offrono per il diritto di nominare le briscole e devono vincere il numero di prese che hanno offerto, con la possibilità di giocare 'uptown' (dall'alto al basso) o 'downtown' (dal basso all'alto).

Obiettivo

Vincere almeno il numero di prese che la vostra partnership ha offerto. La prima squadra a raggiungere un punteggio obiettivo vince.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due partnership.
2. **Mazzo:** 54 carte (52 standard più 2 jolly).
3. **Distribuzione:** Distribuire 12 carte a ciascun giocatore. Le restanti 6 carte formano il kitty.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** I giocatori offrono da 3 a 7 prese, specificando uptown (Asso alto), downtown (Asso basso) o senza briscola. Vince il maggiore offerente.
2. **Fase 2:** Il vincitore dell'offerta prende il kitty, lo aggiunge alla propria mano e scarta 6 carte coperte.
3. **Fase 3:** Il mazziere nomina il seme di briscola (o conferma senza briscola) e guida la prima presa.
4. **Fase 4:** I giocatori devono rispondere al seme. La briscola più alta o la carta più alta del seme guidato vince ogni presa.

Punteggio

- Se la squadra offerente realizza la propria offerta, segna 1 punto per ogni presa vinta.
- Se fallisce, perde il numero di punti pari all'offerta.

Varianti

- **Rise and Fly:** Una variante in cui la squadra offerente deve vincere tutte le 13 prese per un enorme bonus.
- **Senza kitty:** Alcuni gruppi distribuiscono tutte le carte uniformemente senza kitty.

Consigli e strategie

- Offri in base alla lunghezza della tua briscola e alle carte alte.
- Usa il kitty per rafforzare la tua mano e azzerare un seme.
- Comunica con il tuo partner attraverso le tue guide.

Consigli e strategia

Offri in modo aggressivo quando hai lunghi semi di briscola. Usa il kitty per creare vuoti per tagliare e rafforzare il tuo seme migliore.

Il kitty è il tuo vantaggio più grande come offerente. Usalo per colmare le debolezze e creare una mano che possa dominare il gioco delle prese.