

Big Two

2-5 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Essere il primo a scartare tutte le proprie carte.

PREPARAZIONE

- Distribuisci 13 carte a ciascun giocatore (4 giocatori).
- Il giocatore con il 3 di Quadri inizia.
- Gerarchia semi: Picche > Cuori > Quadri > Fiori.

PUNTEGGIO

- Primo a esaurire le carte = vince.
- Il perdente paga una penalità basata sulle carte rimanenti.

Consiglio: Conserva i 2 per battere le combinazioni forti avversarie.

AL TUO TURNO

- Gioca la stessa combinazione ma di valore superiore.
- Passa se non puoi o non vuoi battere.
- Quando tutti passano, chi ha giocato per ultimo guida il prossimo giro.

Big Two è un gioco a liberarsi popolare in Asia orientale in cui i giocatori a turno giocano carte o combinazioni di valore superiore all'ultima giocata.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a scartare tutte le proprie carte.

Preparazione

Distribuisci tutte le 52 carte equamente tra 4 giocatori (13 carte ciascuno). Il giocatore con il 3 di Quadri inizia.

1. **Players:** Big Two is ideally played with four players, but variations allow for two to five players.
2. **Deck:** Use a standard 52-card deck with jokers removed. In some variations, multiple decks may be combined to accommodate more players or increase the number of cards in play.
3. **Dealing:** The dealer shuffles the deck thoroughly and deals the entire deck evenly among the players, starting with the player to their left and proceeding clockwise.

Gerarchia delle carte

Dal più alto: 2, A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3. Tra i semi: Picche > Cuori > Quadri > Fiori.

- Cards are ranked from highest to lowest: 2 (highest), A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (lowest).
- Suits are ranked from highest to lowest: Spades, Hearts, Clubs, Diamonds. Suit ranking is used to break ties between cards of the same rank.

Sequenza dei turni

Il giocatore inizia con una carta singola, una coppia, un tris, una scala o un full. Gli altri devono giocare la stessa combinazione ma di valore superiore, altrimenti passano.

- The player holding the 3 of Diamonds (the lowest card) typically starts the game, although some regional variants use the 3 of Clubs instead.
- The starting card must be played singly or as part of a combination to start the game.
- Players take turns clockwise, with each turn involving the player playing a valid combination of cards or passing.

Combinazioni valide

Carta singola, coppia, tris, scala (5 carte), full (tris + coppia), colore, poker, scala a colore. Le scale devono avere 5 carte.

- **Single Card:** One card of any rank.
- **Pair:** Two cards of the same rank.
- **Straight:** Five consecutive cards (e.g., 3-4-5-6-7). Must be exactly 5 cards.
- **Flush:** Five cards of the same suit. Must be exactly 5 cards.
- **Full House:** Three of a kind plus a pair (e.g., 3-3-3-7-7). Must be exactly 5 cards.
- **Four of a Kind + 1:** Four cards of the same rank plus one additional card. Must be exactly 5 cards.
- **Straight Flush:** A straight with all cards of the same suit (highest five-card combination). Must be exactly 5 cards.

Progressione del gioco

Quando tutti passano dopo una giocata, il tavolo viene pulito e chi ha giocato per ultimo guida il prossimo giro.

- Players must play a higher-ranking combination than the previous player or pass their turn if they cannot do so.
- Passing consecutively may result in a player being unable to play for the rest of the round, depending on the variation.

Fine del gioco

Il primo a esaurire le carte vince. Il gioco continua fino all'ultimo giocatore con carte.

- The game continues until one player successfully empties their hand of cards.
- The first player to do so wins the game, while the other players' remaining cards are tallied for scoring purposes.

Punteggio per più round

Il perdente paga una penalità basata sul numero di carte rimanenti in mano.

- **Aces:** 1 point each
- **2s (Big Twos):** 2 points each
- **Other numbered cards:** Face value (e.g., a 3 is worth 3 points, a 7 is worth 7 points)
- **Face cards (Jack, Queen, King):** 10 points each

Regole e varianti speciali

I quattro 2 battono qualsiasi altra combinazione in alcune varianti. Il 2 di Picche è sempre la carta singola più alta.

- **Bombs:** Certain combinations, such as four of a kind or straight flushes, may be designated as 'bombs' and can beat any other combination. In standard Big Two, bombs follow normal turn order. Some regional variants allow playing bombs out of turn.
- **Multiple Decks:** To accommodate more players or increase the intensity of the game, multiple decks of cards may be used.
- **Variations in Starting Cards:** While the 3 of Clubs is commonly used as the starting card, variations exist where other specific cards or combinations initiate the game.
- **Three-Player and Five-Player Variants:** In three-player and five-player variants, the deck may be adjusted accordingly to maintain balance and fairness.

Esempio di round

Se il primo giocatore apre con un 5, il successivo può giocare un 8, un J, un A o un 2. Chi ha giocato il 2 guida il prossimo giro.

1. **Dealing:** The dealer shuffles the deck and deals 13 cards to each player.
2. **Starting Card:** The player holding the 3 of Clubs starts the round by playing it, singly or as part of a combination.
3. **Game Progression:** Players take turns clockwise, each playing a higher-ranking combination or passing.
4. **End of Round:** The round continues until one player successfully empties their hand. The winning player leads the next round, starting with any valid combination.

Consigli per il successo

Conserva i 2 per quando hai bisogno di battere combinazioni forti. Impara a riconoscere quando passare per conservare le carte potenti.

- **Strategic Card Management:** Plan your card plays carefully, saving high-ranking combinations for crucial moments while ensuring you have playable cards in hand.
- **Observation:** Pay close attention to the cards played by opponents to anticipate their strategies and adjust your own accordingly.
- **Timing:** Timing is crucial in Big Two, knowing when to play aggressively to assert dominance and when to hold back to avoid exposing vulnerabilities.

Consigli e strategia

Conserva le carte forti per i momenti critici. Osserva le mani degli avversari.

Impara quando giocare le carte forti e quando passare per conservare il vantaggio.