

Binokel

3-4 giocatori

48 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Lunga

Segnare il maggior numero di punti da combinazioni e carte di presa catturate combinate.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo doppio da 48 carte (due di ogni carta dal 7 all'Asso) con 3 o 4 giocatori.
- Distribuisci 12 carte a testa; le carte rimanenti formano un tallone.
- I giocatori fanno offerte sul loro totale previsto; il migliore offerente prende il tallone.

PUNTEGGIO

- Assi: 11, Dieci: 10, Re: 4, Regine: 3, Fanti: 2. Ultima presa: bonus di 10.
- Combinazioni: coppie 20 (40 in briscola), Binokel 40, Binokel doppio 300.
- Fallire l'offerta sottrae l'importo dell'offerta dal tuo punteggio.

Consiglio: Fai l'offerta basandoti su combinazioni garantite più una stima realistica delle prese, piuttosto che sperare in un tallone fortunato.

AL TUO TURNO

- Dichiarare combinazioni (coppie, famiglie, quattro di un tipo, Binokel) per punti prima delle prese.
- Segui il seme; se non puoi, taglia con la briscola; devi sopratagliare se possibile.
- Vince la briscola più alta o la prima carta più alta giocata del seme giocato.

Binokel è un gioco di carte svevo della Germania meridionale che combina il gioco a prese con le combinazioni. Giocato con un caratteristico mazzo doppio da 48 carte, presenta un'elaborata fase di combinazioni in cui i giocatori segnano punti per specifiche combinazioni di carte prima che inizi il gioco a prese.

Obiettivo

Segnare il maggior numero di punti attraverso una combinazione di combinazioni dichiarate prima del gioco e carte con punti catturate durante le prese. Il giocatore o la squadra che raggiunge per primo il totale di punti concordato vince la partita complessiva.

Preparazione

1. **Giocatori:** 3 o 4 giocatori (4 in coppie).
2. **Mazzo:** Mazzo doppio da 48 carte con due copie ciascuna dal 7 all'Asso in tutti e quattro i semi.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 12 carte (3 giocatori) o 12 carte (4 giocatori), distribuite in gruppi. Un tallone di carte rimanenti viene messo da parte.
4. **Licitazione:** I giocatori fanno offerte sul totale di punti che si aspettano di segnare da combinazioni e prese. Il migliore offerente prende il tallone.

Fase delle combinazioni

- **Coppie:** Un re e una regina dello stesso seme valgono 20 punti (40 in briscola).
- **Famiglia:** Re, regina e fante di briscola valgono 150 punti.
- **Binokel:** La regina di picche e il fante di quadri insieme valgono 40 punti. Il Binokel doppio vale 300.
- **Quattro di un tipo:** Quattro assi valgono 100, quattro re 80, quattro regine 60, quattro fanti 40.

Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** Il vincitore dell'offerta apre la prima presa dopo che tutte le combinazioni sono state dichiarate.
2. **Seguire il seme:** I giocatori devono seguire il seme. Se non possono, devono tagliare con la briscola. Se non hanno nessuno dei due, possono giocare qualsiasi carta.
3. **Sopratagliare:** Se è stata giocata la briscola, i giocatori successivi devono giocare una briscola più alta se possibile.
4. **Vincere le prese:** Vince la briscola più alta. Senza briscola, vince la carta più alta del seme giocato. Per carte identiche, ha la precedenza la prima giocata.

Punteggio

- **Assi:** 11 punti ciascuno.
- **Dieci:** 10 punti ciascuno.
- **Re:** 4 punti ciascuno.
- **Regine:** 3 punti ciascuna.
- **Fanti:** 2 punti ciascuno.
- **Ultima presa:** Vale 10 punti aggiuntivi.
- **Fallimento dell'offerta:** Se il licitatore non raggiunge il totale dell'offerta, l'importo dell'offerta viene sottratto dal suo punteggio.

Consigli e strategie

- Fai l'offerta basandoti su combinazioni garantite più una stima realistica dei punti in presa, piuttosto che sperare in un tallone fortunato.
- La combinazione Binokel doppio è estremamente rara ma vale la pena tenerla d'occhio, poiché il suo valore di 300 punti può ribaltare un'intera partita.
- Conta i punti attentamente durante il gioco a prese per sapere se hai raggiunto la tua offerta prima che la manche finisca.

Consigli e strategia

Padroneggia i valori delle combinazioni così da poter valutare rapidamente il potenziale della tua mano durante la licitazione. Offrire troppo è la causa più comune di perdita nel Binokel.

Il momento della presa del tallone è cruciale. I giocatori esperti valutano come le carte del tallone completano le loro combinazioni esistenti prima di decidere quali carte scartare e quale strategia perseguire nelle prese.