

# Black Maria

3-5 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

Evitare di prendere carte con penalità, specialmente la Regina di Picche.

## PREPARAZIONE

- Da 3 a 5 giocatori, distribuire tutte le carte uniformemente.
- Passare 3 carte a sinistra prima di giocare.
- Il giocatore con il fiore più basso guida.

## PUNTEGGIO

- Cuori = 1 punto ciascuno.
- Regina di Picche = 13 punti.

Consiglio: Passa le Picche alte e azzera un seme presto per schivare le prese con penalità.

## AL TUO TURNO

- Rispondere al seme se possibile.
- La carta più alta del seme guidato vince.
- Nessuna briscola.

Black Maria è un gioco britannico di evitamento delle prese in stile Hearts in cui i giocatori cercano di evitare di prendere carte con penalità, specialmente la Regina di Picche (Black Maria) e tutti i Cuori.

## Obiettivo

Evitare di prendere prese che contengono carte con penalità. Il giocatore con il minor numero di punti di penalità dopo tutte le mani vince.

## Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 5 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte (per 3 giocatori, rimuovere il 2 di Fiori).
3. **Distribuzione:** Distribuire tutte le carte in modo uniforme a ciascun giocatore.

## Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** Prima di giocare, ogni giocatore passa 3 carte al giocatore alla sua sinistra.
2. **Fase 2:** Il giocatore con il 2 di Fiori (o il fiore più basso) guida la prima presa.
3. **Fase 3:** I giocatori devono rispondere al seme se possibile. La carta più alta del seme guidato vince la presa.
4. **Fase 4:** Non ci sono briscole. Il gioco continua finché tutte le carte non sono state giocate.

## Punteggio

- Ogni carta di Cuori vale 1 punto di penalità.
- La Regina di Picche (Black Maria) vale 13 punti di penalità.
- Il Re di Picche vale 10 e l'Asso di Picche vale 7 in alcune varianti.

## Varianti

- **Slippery Anne:** Solo la Regina di Picche porta punti di penalità, non i Cuori.
- **Omnibus Hearts:** Aggiunge il Fante di Quadri come carta bonus da +10 punti.

## Consigli e strategie

- Passa le Picche alte per evitare di ritrovarti con la Black Maria.
- Azzera un seme presto per schivare le prese con carte di penalità.
- Attenzione ai giocatori che cercano di 'sparare alla luna' raccogliendo tutte le carte di penalità.

## Consigli e strategia

Passa le Picche alte pericolose e crea vuoti nei semi in cui si nascondono le carte con penalità. Tieni traccia delle carte con penalità già giocate.

Il passaggio delle carte è cruciale. Liberarsi delle Picche alte e creare un seme vuoto ti dà controllo su quali prese prendere.