

Boerenbridge

3-7 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

Ottenere il maggior numero di punti prevedendo correttamente il numero esatto di prese che prenderai ogni manche.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo standard da 52 carte per 3-7 giocatori.
- La dimensione della mano cambia ogni manche (da 1 al massimo, poi torna a 1).
- Girare una carta dopo la distribuzione per determinare la briscola.

PUNTEGGIO

- Puntata esatta: 10 punti più 2 per ogni presa vinta.
- Puntata errata: 0 punti per la manche.
- Alcuni gruppi aggiungono punti negativi per le puntate mancate.

Consiglio: Puntare zero è forte con carte deboli; il bonus di 10 punti per una puntata corretta si accumula nel corso di molte manche.

AL TUO TURNO

- Puntare quante prese ti aspetti di vincere.
- Il mazziere punta per ultimo e non può far sì che il totale delle puntate eguagli la dimensione della mano.
- Seguire il seme se possibile; la briscola più alta o il seme guidato vince.

Boerenbridge, noto anche come 'Bridge del Contadino' in olandese, è un popolare gioco di prese con puntata esatta in cui i giocatori devono prevedere precisamente quante prese vinceranno ogni manche. La dimensione della mano cambia ad ogni manche, creando una sfida in continua evoluzione.

Obiettivo

Ottenere il maggior numero di punti su più manche prevedendo correttamente il numero esatto di prese che prenderai. Sia il sovra-puntare che il sotto-puntare portano a penalità.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 7 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Il numero di carte distribuite cambia ogni manche, tipicamente iniziando da 1, aumentando fino a un massimo, poi diminuendo di nuovo a 1.
4. **Briscola:** Dopo la distribuzione, girare la carta successiva per determinare il seme di briscola per la manche.

Svolgimento del gioco

1. **Puntata:** Ogni giocatore punta quante prese si aspetta di vincere. Il mazziere punta per ultimo ed è limitato dal non poter puntare un numero che renderebbe il totale uguale alla dimensione della mano.
2. **Gioco delle prese:** Il giocatore alla sinistra del mazziere guida. Seguire il seme se possibile; la briscola più alta o la carta più alta del seme guidato vince.
3. **Progressione delle manche:** Dopo ogni manche, la dimensione della mano cambia e viene rivelato un nuovo seme di briscola.

Punteggio

- **Puntata esatta:** 10 punti più 2 punti per ogni presa vinta.
- **Puntata errata:** 0 punti per la manche.
- **Bonus:** Alcuni gruppi assegnano punti negativi per le puntate mancate pari alla differenza tra la puntata e le prese effettive.

Varianti

- **Manche Fisse:** Gioca solo con una dimensione di mano fissa (come 7 carte) ogni manche invece di cambiare dimensioni.
- **Manche Senza Briscola:** Occasionalmente gioca una manche senza alcun seme di briscola per maggiore difficoltà.

Consigli e strategie

- Nelle manche con mani piccole (1-2 carte), la previsione riguarda principalmente il tenere carte di briscola alte.
- Nelle manche con mani più grandi, la gestione attenta dei semi e il conteggio diventano essenziali.
- Puntare zero è una forte opzione con carte deboli, poiché il bonus di 10 punti è sostanziale.

Consigli e strategia

Adatta la tua strategia alla dimensione della mano. Le mani piccole premiano il tenere carte potenti, mentre le mani grandi richiedono un attento monitoraggio dei semi e la gestione della briscola.

La puntata ristretta del mazziere crea un conflitto garantito ogni manche. Come mazziere, pianifica la tua puntata presto nella tua analisi così puoi spostarti su un numero disponibile se la tua puntata preferita è bloccata.