

Briscola Chiamata

5 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Squadra del chiamante: vincere più di 60 dei 120 punti.

PREPARAZIONE

- 5 giocatori, mazzo da 40 carte.
- Distribuire 8 carte ciascuno.
- Offrire, poi il chiamante nomina una carta per la partnership segreta.

PUNTEGGIO

- La squadra del chiamante ha bisogno di 61+ punti per vincere.
- I vincitori segnano, i perdenti non ottengono nulla.

Consiglio: Come partner segreto, aiuta in modo sottile senza rivelarti.

AL TUO TURNO

- Rispondere al seme se possibile.
- La briscola più alta o la carta più alta del seme guidato vince.
- Il partner segreto viene rivelato quando viene giocata la carta chiamata.

La Briscola Chiamata è la versione a cinque giocatori della Briscola in cui un giocatore chiama segretamente un partner nominando una carta specifica, creando alleanze nascoste che vengono svelate durante il gioco.

Obiettivo

Il chiamante e il suo partner segreto cercano di vincere più della metà dei punti carta. Gli altri tre giocatori collaborano per fermarli.

Preparazione

1. **Giocatori:** 5 giocatori.
2. **Mazzo:** 40 carte (mazzo standard con 8, 9 e 10 rimossi).
3. **Distribuzione:** Distribuire 8 carte a ciascun giocatore.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** I giocatori offrono nominando un valore di punti carta. Il maggiore offerente diventa il chiamante e nomina una carta specifica (ad es. l'Asso di Cuori). Chi tiene quella carta è il partner segreto.
2. **Fase 2:** Il chiamante guida la prima presa. I giocatori devono rispondere al seme se possibile.
3. **Fase 3:** Il seme della carta nominata diventa il seme di briscola. Vince la briscola più alta o la carta più alta del seme guidato.
4. **Fase 4:** Il partner segreto non viene rivelato fino a quando non viene giocata la carta chiamata, creando tensione e deduzione.

Punteggio

- Il mazzo contiene 120 punti in totale. La squadra del chiamante ha bisogno di più di 60 per vincere.
- Se la squadra del chiamante vince, sia il chiamante che il partner segnano punti. Se perdono, tutti e tre gli avversari segnano.

Varianti

- **Offerta solitaria:** Il chiamante può scegliere di giocare da solo senza un partner per punti doppi.
- **Briscola Chiamata al Due:** Il chiamante nomina una carta di valore 2 o superiore per un'alleanza più rischiosa.

Consigli e strategie

- Chiama una carta che non tieni ma di cui hai bisogno per le prese.
- Come partner segreto, gioca in modo sottile per evitare di rivelarti troppo presto.
- Gli avversari dovrebbero osservare le giocate insolite che suggeriscono un'alleanza nascosta.

Consigli e strategia

Come chiamante, nomina una carta che completi la tua mano. Come partner segreto, bilancia l'aiuto al tuo alleato con il mantenimento della copertura.

L'elemento di deduzione è fondamentale. Leggere le giocate degli avversari per identificare precocemente il partner segreto dà alla squadra difensiva un enorme vantaggio.