

Bummerl

2 giocatori

20 carte

Difficoltà: Media

Durata: Breve

Raggiungere 66 punti carta attraverso prese e matrimoni prima del tuo avversario.

PREPARAZIONE

- 2 giocatori con un mazzo da 20 carte (dai Dieci agli Assi).
- Distribuire 5 carte ciascuno; girare una carta scoperta per la briscola.
- Le carte rimanenti formano la pila di pesca.

PUNTEGGIO

- Asso: 11, Dieci: 10, Re: 4, Regina: 3, Fante: 2.
- Il perdente prende 1 Bummerl; 2 se sotto 33 punti; 3 se non ha vinto prese.
- Il primo a dichiarare 66 punti vince la mano.

Consiglio: Chiudi la pila quando sei sicuro di poter raggiungere 66 con le carte in mano.

AL TUO TURNO

- Guidare una carta; nessun obbligo di seguire il seme finché la pila rimane.
- Dopo ogni presa, entrambi i giocatori pescano una carta dalla pila.
- Dichiarare matrimoni Re-Regina per 20 punti (40 in briscola).
- Chiudere la pila in qualsiasi momento per applicare rigide regole di seguire il seme.

Bummerl è un tradizionale gioco austriaco di prese a due giocatori strettamente correlato al Sixty-Six. I giocatori gareggiano per accumulare 66 punti carta gestendo una pila di pesca che si riduce.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a raccogliere 66 o più punti carta attraverso prese e matrimoni dichiarati, oppure vincere chiudendo la pila al momento giusto.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2 giocatori.
2. **Mazzo:** 20 carte (Dieci, Fanti, Regine, Re e Assi di tutti e quattro i semi).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 5 carte. Una carta viene girata scoperta per determinare la briscola e le carte rimanenti formano la pila di pesca.

Svolgimento del gioco

1. **Guida:** Il non mazziere guida la prima presa. Finché la pila rimane, i giocatori non devono seguire il seme.
2. **Pescare:** Dopo ogni presa, entrambi i giocatori pescano una carta dalla pila, prima il vincitore.
3. **Matrimoni:** Possedere un Re e una Regina dello stesso seme permette a un giocatore di dichiarare un matrimonio per punti bonus (20 punti, o 40 in briscola).
4. **Chiusura:** Un giocatore può chiudere la pila in qualsiasi momento, dopodiché si applicano rigide regole di seguire il seme e non vengono più pescate carte.
5. **Raggiungere 66:** Una volta che un giocatore ritiene di avere 66 punti, lo dichiara e il gioco si ferma per il punteggio.

Punteggio

- **Punti Bummerl:** Il perdente riceve 1, 2 o 3 Bummerl a seconda di quanti punti ha raccolto.
- **Schneider:** Se il perdente ha meno di 33 punti, il vincitore guadagna 2 Bummerl.
- **Schwarz:** Se il perdente non ha vinto nessuna presa, il vincitore guadagna 3 Bummerl.

Consigli e strategie

- Chiudi la pila quando hai una mano forte e sei vicino a 66: questo blocca il tuo vantaggio.
- Conserva il matrimonio di briscola per un momento critico in cui hai bisogno del bonus di 40 punti.

Consigli e strategia

Tieni traccia mentalmente del tuo totale di punti. Chiudi la pila quando sei sicuro di poter raggiungere 66 con le carte in mano.

Quando il tuo avversario chiude la pila, passa al gioco difensivo: negargli prese può trasformare il suo azzardo in una penalità.