

Calabresella

3 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Vincere prese del valore di almeno 18 dei 36 punti disponibili come giocatore solitario.

PREPARAZIONE

- Rimuovere 8, 9 e 10 dal mazzo.
- Distribuire 12 carte ciascuno, mettere 4 da parte come vedova.
- Offrire per diventare il giocatore solitario.

PUNTEGGIO

- 3, 2 e Asso valgono ciascuno 3 punti. Re, Regina, Fante valgono ciascuno 1 punto.
- L'ultima presa guadagna un punto bonus per un totale di 36.

Consiglio: Usa lo scambio con la vedova per azzerare un seme, ottenendo flessibilità nelle prese successive.

AL TUO TURNO

- Il giocatore solitario scambia carte con la vedova.
- Guidare una carta e tutti i giocatori devono rispondere al seme.
- La carta più alta del seme guidato vince la presa.

La Calabresella è un classico gioco italiano di prese per tre giocatori che usa un mazzo da 40 carte. Prevede un sistema di offerte unico in cui un giocatore gioca da solo contro gli altri due in una partnership temporanea.

Obiettivo

L'obiettivo è vincere prese contenenti carte di valore. Il giocatore solitario punta a catturare più della metà dei punti carte disponibili, mentre i due difensori cercano di impedirlo.

Preparazione

1. **Giocatori:** 3 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte con 8, 9 e 10 rimossi, lasciando 40 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuire 12 carte a ciascun giocatore e mettere le restanti 4 carte coperte come monte (vedova).

Svolgimento del gioco

1. **Offerte:** Partendo dalla destra del mazziniere, ogni giocatore può offrire o passare. Il giocatore che offre diventa il giocatore solitario (il 'chiamante') e gioca contro gli altri due.
2. **Scambio con la vedova:** Il giocatore solitario prende le 4 carte della vedova, le aggiunge alla propria mano e scarta 4 carte coperte. Le eventuali carte di punto scartate contano verso il totale dei difensori.
3. **Gioco delle prese:** Il giocatore alla destra del mazziniere guida la prima presa. I giocatori devono rispondere al seme se possono. Non esiste il seme di briscola. La carta più alta del seme guidato vince la presa.
4. **Graduatoria delle carte:** All'interno di ogni seme, le carte sono classificate dal più alto al più basso: 3, 2, Asso, Re, Regina, Fante, 7, 6, 5, 4.

Punteggio

- Asso = 3 punti, 3 = 3 punti, 2 = 3 punti, Re = 1 punto, Regina = 1 punto, Fante = 1 punto.
- In totale ci sono 35 punti carta, più 1 punto per chi vince l'ultima presa, per un totale di 36.
- Il giocatore solitario ha bisogno di almeno 18 punti per vincere. Se ha successo, ciascun difensore paga il giocatore solitario. In caso contrario, il giocatore solitario paga ciascun difensore.

Varianti

- **Calabresella Aperta:** I difensori possono mostrarsi reciprocamente le carte dopo la prima presa per coordinare il gioco.
- **Solo Senza Vedova:** Un'offerta più alta in cui il giocatore solitario non usa la vedova, guadagnando una posta doppia in caso di successo.

Consigli e strategie

- Come giocatore solitario, usa lo scambio con la vedova per rafforzare il tuo seme più lungo e creare vuoti per scartare strategicamente.
- I difensori dovrebbero cercare di segnalarsi i semi forti attraverso il gioco delle carte.
- Il 3, il 2 e l'Asso sono ugualmente potenti, quindi tenere più carte alte in un unico seme è molto prezioso.

Consigli e strategia

Come giocatore solitario, massimizza lo scambio con la vedova azzerando i semi deboli. Come difensore, coordina il gioco con il tuo partner temporaneo per isolare i semi forti del chiamante.

Controllare il comando è vitale poiché non ci sono briscole. Se riesci a costringere gli avversari a seguire il seme in cui tieni le carte più alte, puoi sistematicamente raccogliere prese di alto valore.