

Call Break

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Vincere almeno tante prese quante dichiarate su cinque manche.

PREPARAZIONE

- 4 giocatori, mazzo standard da 52 carte.
- Distribuire 13 carte ciascuno. Le picche sono sempre briscola.
- Ogni giocatore dichiara (punta) da 1 a 13 prese.

PUNTEGGIO

- Rispettare la dichiarazione: segnare la puntata (+ 0,1 per ogni presa in più).
- Mancare la dichiarazione: perdere la puntata come punti negativi.
- Il punteggio cumulativo più alto dopo cinque manche vince.

Consiglio: Contare le prese sicure prima di dichiarare. È meglio dichiarare meno che troppo.

AL TUO TURNO

- Seguire il seme se possibile. Altrimenti, briscolate con una picca se ne avete una.
- Dovete battere la carta più alta corrente nella presa se potete.
- Vince la picca più alta o la carta più alta del seme aperto.

Call Break (noto anche come Lakdi o Lakadi) è un popolare gioco di presa ampiamente giocato in Nepal, India e Bangladesh. Simile a Spades, ogni giocatore deve dichiarare (chiamare) il numero di prese che prevede di vincere ogni manche. Le picche sono sempre briscola e il gioco si svolge su cinque manche, con il punteggio cumulativo che determina il vincitore.

Obiettivo

Vincere almeno tante prese quante ne hai dichiarate (puntate) ogni manche, e accumulare il punteggio più alto nel corso di cinque manche.

Preparazione

1. **Giocatori:** Esattamente 4 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuire tutte le 52 carte in modo uniforme, dando a ciascun giocatore 13 carte.
4. **Dichiarazione:** A partire dal giocatore alla destra del mazziere, ogni giocatore dichiara (punta) il numero di prese che prevede di vincere (minimo 1, massimo 13).

Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** Il giocatore alla destra del mazziere apre la prima presa.
2. **Seguire il seme:** I giocatori devono seguire il seme aperto se ce l'hanno.
3. **Briscolare:** Se un giocatore non può seguire il seme, deve giocare una picca (briscola) se ne ha una. Le picche sono sempre il seme di briscola.
4. **Vincere le prese:** Vince la picca più alta se ne vengono giocate; altrimenti vince la carta più alta del seme aperto.
5. **Obbligo di battere:** Se puoi battere la carta più alta corrente nella presa (seguendo il seme o briscolando), devi giocare una carta più alta. Questo impone un gioco aggressivo.

Punteggio

- Se vinci almeno tante prese quante la tua dichiarazione, segni il valore della tua dichiarazione (es., dichiari 3, vinci 3 o più, segni 3,0). Ogni presa in più rispetto alla dichiarazione vale 0,1 (es., dichiari 3, vinci 5, segni 3,2).
- Se vinci meno prese della tua dichiarazione, perdi il valore della dichiarazione come punteggio negativo (es., dichiari 4, vinci 2, segni -4,0).
- Dopo cinque manche, vince il giocatore con il punteggio cumulativo più alto.

Varianti

- **Call Break a nove manche:** Versione estesa con nove manche invece di cinque.
- **Call Break senza briscola fissa:** Variante senza seme di briscola permanente; la prima carta giocata determina la briscola ogni manche.
- **Call Break in coppia:** Squadre di due giocano in cooperativa, combinando i loro conteggi di prese.

Consigli e strategie

- Contare attentamente le carte alte e le picche prima di fare la dichiarazione. Le dichiarazioni conservative sono più sicure.
- Aprire con Assi e Re degli altri semi presto per assicurarsi le prese prima che gli avversari possano briscolarne.
- Tenere traccia di quali picche sono state giocate. Conoscere le briscole rimanenti è fondamentale per le decisioni nel finale di partita.

Consigli e strategia

Dichiarare in modo conservativo basandosi sulle carte alte e sul conteggio delle picche. Aprire con i vincitori del seme non-briscola presto prima che possano essere briscolati. Prestare molta attenzione a quali picche sono state giocate per guidare la strategia nel finale di partita.

La regola dell'obbligo di battere nel Call Break crea una dinamica più aggressiva rispetto a Spades. Non si possono evitare facilmente le prese, quindi gestire la distribuzione delle picche è fondamentale. Dichiarare troppo viene punito duramente su cinque manche.