

Court Piece

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

Vincere 7 o più delle 13 prese con il proprio partner per guadagnare un corte.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo standard da 52 carte.
- 4 giocatori formano due coppie fisse.
- Il chiamante di briscola riceve prima 5 carte, sceglie la briscola, poi tutti ricevono 13 carte.

PUNTEGGIO

- Vincere 7+ prese fa guadagnare un corte.
- Vincere le prime 7 prese consecutive può contare come doppio corte.
- La prima squadra al numero di corti concordato vince.

Consiglio: Guida dal tuo seme laterale più lungo per stabilire vincite prima che gli avversari si organizzino.

AL TUO TURNO

- Il chiamante di briscola guida la prima presa.
- Seguire il seme se possibile; altrimenti giocare qualsiasi carta.
- Vince la briscola più alta, o la carta più alta del seme guidato se non è stata giocata briscola.

Court Piece, noto anche come Coat Piece o Rang, è un gioco di carte a prese ampiamente giocato in tutta l'Asia meridionale, specialmente in India e Pakistan. Condivide similitudini con Hokm, con un chiamante di briscola che determina il seme di briscola in base alle proprie carte iniziali.

Obiettivo

Vincere la maggioranza delle prese con la propria coppia. La squadra che vince 7 o più delle 13 prese guadagna un corte. La prima squadra ad accumulare il numero richiesto di corti vince la partita.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie fisse.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Chiamante di briscola:** determinato tagliando il mazzo; il giocatore con la carta più alta chiama la briscola.
4. **Distribuzione:** il chiamante di briscola riceve prima 5 carte, sceglie il seme di briscola, poi tutti i giocatori ricevono le loro 13 carte complete.

Svolgimento del gioco

1. **Guida:** il chiamante di briscola guida la prima presa.
2. **Seguire il seme:** i giocatori devono seguire il seme guidato quando possibile. Altrimenti, possono giocare qualsiasi carta.
3. **Vincere prese:** vince la briscola più alta, o la carta più alta del seme guidato se non sono state giocate briscole.
4. **Completare la mano:** vengono giocate tutte le 13 prese e la squadra con più prese guadagna un corte.

Punteggio

- **Corte:** vincere 7 o più prese in una smazzata fa guadagnare un corte.
- **Bonus corti consecutivi:** alcuni gruppi assegnano corti extra per aver vinto più smazzate di fila.
- **Vittoria di gioco:** la prima squadra a raggiungere un numero di corti concordato vince.

Varianti

- **Double Sar:** se la squadra del chiamante di briscola vince le prime 7 prese consecutive, conta come doppio corte.
- **Badam Satti:** una variante senza briscola a volte giocata insieme a Court Piece per varietà.

Consigli e strategie

- Seleziona un seme di briscola in cui hai lunghezza e almeno un paio di carte alte.
- Guida dal tuo seme laterale più lungo per stabilire vincite prima che la squadra avversaria si organizzi.
- Tieni traccia delle briscole giocate per sapere quando incassare in sicurezza le vincite nei semi laterali.

Consigli e strategia

Scegliere la briscola giusta è fondamentale. Cerca un seme con sia lunghezza sia carte alte e considera quali semi il tuo partner potrebbe supportare.

L'estrazione precoce della briscola è una strategia affidabile quando la tua squadra ha lunghezza di briscola. Questo apre la strada alle tue carte alte nei semi laterali per vincere le prese successive.