

# Cetriolo

2-7 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

## Evitare di perdere l'ultima presa di ogni turno.

### PREPARAZIONE

- Usa un mazzo standard da 52 carte con 2-7 giocatori.
- Distribuire 7 carte a ogni giocatore.
- Le carte si classificano dal 2 (basso) all'Asso (alto).

### PUNTEGGIO

- Solo l'ultima presa conta per il punteggio.
- Chi perde prende punti penalità pari al rango della carta più alta (Asso = 14).
- Superare il limite di punteggio (spesso 21) e sei eliminato.

Consiglio: Vinci una presa intermedia con una carta alta per guadagnare l'apertura, poi gioca basso per evitare l'ultima presa.

### AL TUO TURNO

- Giocare una carta uguale o superiore alla carta più alta corrente.
- Se non riesci a batterla, devi giocare la tua carta più bassa.
- La carta più alta vince la presa e apre la prossima.

Il Cetriolo è un gioco di carte scandinavo di graduale escalation dove ogni giocatore deve o giocare una carta uguale o superiore alla carta più alta corrente, oppure giocare la carta più bassa. L'ultima presa del turno porta tutto il rischio, rendendo essenziali la tempistica e la gestione della mano.

## Obiettivo

Evitare di perdere l'ultima presa di ogni turno. Il giocatore che perde l'ultima presa riceve punti penalità pari al valore della carta più alta giocata in quella presa. Il primo giocatore a superare la soglia di penalità viene eliminato.

## Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 7 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve 7 carte distribuite una alla volta.
4. **Gerarchia delle carte:** le carte si classificano dal 2 (basso) all'Asso (alto).

## Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** il giocatore alla sinistra del mazziere apre qualsiasi carta per iniziare la prima presa.
2. **Giocare più alto o il più basso:** ogni giocatore successivo deve o giocare una carta uguale o superiore alla carta più alta corrente nella presa, oppure giocare la propria carta più bassa.
3. **Vincere la presa:** il giocatore che ha giocato la carta più alta vince la presa e apre la prossima.
4. **Ultima presa:** chi perde l'ultima presa fa punti penalità pari al rango della carta più alta giocata in quella presa.

## Punteggio

- **Punti penalità:** la carta più alta nell'ultima presa determina la penalità. Le carte numeriche valgono il loro valore nominale, il Fante vale 11, la Donna vale 12, il Re vale 13, l'Asso vale 14.
- **Eliminazione:** qualsiasi giocatore il cui punteggio cumulativo supera il limite concordato (spesso 21) viene eliminato.
- **Vincitore:** l'ultimo giocatore rimasto vince la partita.

## Varianti

- **Agurk danese:** usa una struttura di penalità leggermente diversa dove solo chi perde l'ultima presa viene penalizzato.
- **Gurka svedese:** permette ai giocatori di passare invece di giocare la carta più bassa in certe condizioni.

## Consigli e strategie

---

- Tenere in riserva una carta alta per vincere una presa intermedia e guadagnare l'apertura, poi giocare basso per evitare l'ultima presa.
- Tenere traccia di quali carte alte sono già state giocate in modo da sapere quando è sicuro tenere indietro.
- Costringere gli avversari a bruciare le loro carte alte presto aprendo con forza nelle prese iniziali.

## Consigli e strategia

---

La chiave è gestire quando si è costretti a giocare la carta più bassa. Cerca di temporizzare le carte alte in modo da vincere una presa prima dell'ultima, poi svignartela in sicurezza.

Conta attentamente gli assi e i re. Una volta che tutti e quattro gli assi sono comparsi, sai che la penalità massima per l'ultima presa è limitata a 13, il che cambia i tuoi calcoli di rischio.