

# Dou Dizhu

3 giocatori

54 carte

Difficoltà: Media

Durata: Breve

**Padrone: svuota la mano per primo. Contadini: uno dei due svuota la mano prima del Padrone.**

## PREPARAZIONE

- 3 giocatori, mazzo da 54 carte (52 carte + 2 jolly).
- Distribuire 17 carte ciascuno. Mettere 3 da parte per il Padrone.
- Fare un'offerta per il ruolo di Padrone; il vincitore prende le 3 carte extra.

## PUNTEGGIO

- La posta base è uguale all'offerta del Padrone. Le bombe raddoppiano la posta.
- Il Padrone vince: ogni Contadino paga. Il Contadino vince: il Padrone paga entrambi.

*Consiglio: Contare i 2 e i jolly. Chi li controlla controlla il gioco.*

## AL TUO TURNO

- Giocare una combinazione di carte valida (singola, coppia, catena, bomba, ecc.).
- Il giocatore successivo deve batterla con lo stesso tipo a valore più alto, oppure passare.
- Due passaggi consecutivi restituiscono l'apertura all'ultimo giocatore che ha giocato.

*Dou Dizhu (che significa 'Combatti il Padrone') è il gioco di carte più popolare in Cina, giocato da centinaia di milioni di persone sia di persona che online. È un gioco di scalata a tre giocatori dove due Contadini si alleano contro un Padrone, che ha il vantaggio di carte extra. Il gioco combina gestione della mano, gioco in coppia e rapide strategie di combinazione di carte.*

## Obiettivo

Il Padrone cerca di giocare tutte le proprie carte per primo. I due Contadini vincono se uno di loro svuota la mano prima del Padrone.

## Preparazione

1. **Giocatori:** Esattamente 3 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte più 2 jolly (54 carte in totale).
3. **Distribuzione:** Distribuire 17 carte a ciascun giocatore. Le restanti 3 carte vengono messe da parte a faccia in giù.
4. **Offerta:** I giocatori fanno un'offerta per il ruolo di Padrone (0, 1, 2 o 3 punti). Il miglior offerente diventa il Padrone e prende le 3 carte extra, avendo in totale 20 carte.

## Svolgimento del gioco

1. **Gerarchia delle carte:** Jolly colorato (massimo), Jolly nero, 2, A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (minimo).
2. **Apertura:** Il Padrone gioca per primo. Può giocare qualsiasi combinazione valida.
3. **Risposta:** Il giocatore successivo deve giocare lo stesso tipo di combinazione con un valore più alto, oppure passare.
4. **Combinazioni valide:** Carta singola, coppia, tris, tris con jolly (singolo o coppia), scala (5 o più singoli consecutivi), scala di coppie (3 o più coppie consecutive), aeroplano (2 o più tris consecutivi, con o senza jolly) e bomba (poker o entrambi i jolly).
5. **Bombe:** Una bomba (poker) o un razzo (entrambi i jolly) può battere qualsiasi combinazione non-bomba. Una bomba più alta batte una bomba più bassa. Il razzo batte tutte le bombe.
6. **Vincere la manche:** Quando due giocatori consecutivi passano, l'ultimo giocatore che ha giocato apre una nuova combinazione.

## Punteggio

---

- La posta base è determinata dall'offerta del Padrone (1, 2 o 3).
- Ogni bomba o razzo giocato durante la manche raddoppia la posta.
- Se il Padrone vince, ogni Contadino paga al Padrone la posta finale. Se un Contadino vince, il Padrone paga a ciascun Contadino.
- Bonus primavera: Se il Padrone gioca tutte le carte senza che nessun Contadino giochi una sola carta, la posta raddoppia. La primavera inversa funziona allo stesso modo se il Padrone non riesce a giocare dopo l'apertura.

## Varianti

---

- **Dou Dizhu a quattro giocatori:** Un giocatore salta ogni manche o due giocatori formano la squadra del Padrone.
- **Happy Dou Dizhu:** Bonus aggiuntivi per combinazioni speciali di carte nella mano iniziale.
- **Laizi Dou Dizhu:** Jolly designati (laizi) che possono sostituire qualsiasi carta nelle combinazioni.

## Consigli e strategie

---

- Come Padrone, aprire con le catene e le combo più forti per prendere il controllo subito.
- Come Contadino, coordinatevi con il vostro compagno. Tenere le bombe per fermare il Padrone nei momenti critici.
- Contare attentamente le carte, soprattutto i 2 e i jolly, poiché determinano chi controlla il finale di partita.

### Consigli e strategia

---

Come Padrone, aprire aggressivamente con catene e tris per mantenere il ritmo. Come Contadini, cooperare tenendo le carte potenti per interrompere le sequenze del Padrone. Tenere sempre traccia dei 2 e dei jolly rimanenti.

La chiave del Dou Dizhu è il controllo del ritmo. Il Padrone deve scartare le carte in combo efficienti prima che i Contadini possano coordinarsi. I Contadini dovrebbero comunicare attraverso le loro giocate, sacrificando carte individuali per aiutare il compagno a prendere l'apertura.