

# Écarte

2 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Breve

**Essere il primo giocatore a segnare 5 punti vincendo prese e dichiarando il Re di briscola.**

## PREPARAZIONE

- Due giocatori, distribuire 5 carte ciascuno da un mazzo da 32 carte.
- Girare una carta per stabilire il seme di briscola.
- Il non-mazziere decide se proporre uno scambio di carte.

## PUNTEGGIO

- 3-4 prese = 1 punto; tutte le 5 prese (vole) = 2 punti.
- Dichiarare o girare il Re di briscola = 1 punto.

*Consiglio: Proponi quando la tua mano ha meno di 3 vincitori; rifiuta le proposte come mazziere quando la tua mano è forte.*

Écarte è un classico gioco francese di prese a due giocatori giocato con 32 carte. Presenta una fase unica di scambio carte prima dell'inizio del gioco, e il Re è la carta di briscola più alta con un bonus di punteggio speciale.

## Obiettivo

Essere il primo giocatore a segnare 5 punti vincendo la maggioranza delle prese in ogni mano e tenendo o girando il Re di briscola.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 2 giocatori.
2. **Mazzo:** 32 carte di un mazzo standard (7, 8, 9, 10, Fante, Donna, Re, Asso di ogni seme).
3. **Gerarchia delle carte:** Re (più alto), Donna, Fante, Asso, 10, 9, 8, 7 (più basso).
4. **Distribuzione:** Distribuire 5 carte a ogni giocatore in lotti di 2 e 3 (o 3 e 2). Girare la carta successiva per stabilire il seme di briscola.

## AL TUO TURNO

- Conduci una carta; l'avversario deve seguire il seme o giocare briscola se non può.
- La carta più alta del seme condotto vince salvo briscola.
- Il vincitore di ogni presa guida la successiva.

## Svolgimento del gioco

1. **Passo 1:** Il non-mazziere (mano anziana) può proporre uno scambio di carte, o giocare con la mano attuale. Se propone, il mazziere può accettare o rifiutare.
2. **Passo 2:** Se accettato, la mano anziana scarta le carte indesiderate e pesca i rimpiazzati dal mazzo. Poi il mazziere può fare lo stesso. Le proposte possono continuare finché uno dei giocatori è soddisfatto o il mazzo si esaurisce.
3. **Passo 3:** Se il mazziere rifiuta una proposta, il gioco inizia immediatamente. La mano anziana guida la prima presa.
4. **Passo 4:** I giocatori devono seguire il seme se possibile. Se non possono, devono giocare una briscola se ne hanno una. La carta più alta del seme condotto vince salvo briscola.
5. **Passo 5:** Il vincitore di ogni presa guida la successiva. Dopo tutte le 5 prese, i punti vengono assegnati.

## Punteggio

- Vincere 3 o 4 prese vale 1 punto.
- Vincere tutte e 5 le prese (il vole) vale 2 punti.
- Tenere il Re di briscola e dichiararlo prima di giocare vale 1 punto.
- Se la carta girata è il Re di briscola, il mazziere segna 1 punto.
- Se la mano anziana gioca senza proporre e non riesce a prendere 3 prese, il mazziere segna 2 punti invece di 1.

## Varianti

---

- **Écarte a Tre:** Una variante in cui tre giocatori competono, con il mazziere che si siede fuori in ogni mano e gli altri due che giocano l'uno contro l'altro.
- **Écarte a Posta:** Una variante d'azzardo in cui ogni punto vale un importo concordato, con il bonus del vole raddoppiato.
- **Écarte Rapido:** Giocare a 3 punti invece di 5 per una partita più breve.

## Consigli e strategie

---

- Proponi uno scambio quando hai meno di 3 possibili vincitori di presa, poiché migliorare la mano di solito vale la pena.
- Se tieni il Re di briscola, dichiaralo sempre prima del gioco per il punto gratuito.
- Come mazziere, rifiuta una proposta quando la tua mano è forte, costringendo la mano anziana a giocare con una mano più debole.

## Consigli e strategia

---

Valuta attentamente la mano prima di proporre. Tenere due o meno possibili prese significa che dovresti proporre, mentre tre o più vincitori significa che dovresti giocare immediatamente.

La fase di proposta è dove l'Écarte separa i giocatori esperti dai principianti. Sapere quando rifiutare uno scambio come mazziere, intrappolando la mano anziana con una mano debole, è una tattica vincente fondamentale.