

# Euchre

4 giocatori

24 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

**Essere la prima coppia a raggiungere 10 punti vincendo prese.**

## PREPARAZIONE

- Usa un mazzo di 24 carte (9-A). Distribuisci 5 carte a ciascun giocatore.
- Gira una carta per determinare l'atout potenziale.
- I giocatori ordinano o passano per determinare l'atout.

## PUNTEGGIO

- 3-4 prese come dichiarante = 1 punto; 5 prese (marcia) = 2 punti.
- Eucharizzato = 2 punti agli avversari.
- Solo con 5 prese = 4 punti.

*Consiglio: Ordina l'atout solo con almeno un Fante o più carte di atout.*

## AL TUO TURNO

- Il giocatore a sinistra del mazziere guida per primo.
- Rispondi al seme guidato se possibile.
- Il Fante Destro è il più alto; il Fante Sinistro è il secondo.
- Vinci 3+ prese per segnare punti.

L'Euchre è un classico gioco a prese ampiamente giocato in varie parti del mondo, tipicamente da quattro giocatori in coppie.

## Obiettivo

L'obiettivo principale dell'Euchre è essere la prima coppia a raggiungere 10 punti vincendo prese.

## Preparazione

1. **Giocatori:** L'Euchre si gioca con quattro giocatori in due coppie. I partner siedono l'uno di fronte all'altro.
2. **Mazzo:** Si usa un mazzo di 24 carte (9, 10, J, Q, K, A di ogni seme).
3. **Distribuzione:** Il mazziere distribuisce 5 carte a ciascun giocatore.

## Distribuzione

Il mazziere mescola il mazzo e il giocatore alla sua sinistra taglia. Si distribuiscono 5 carte a ciascun giocatore.

- The dealer shuffles the deck, and the player to their right cuts the deck.
- Each player is dealt five cards.

## Scelta dell'atout

1. **Primo turno:** Dopo la distribuzione, la carta superiore del mazzo rimanente viene girata. A partire dal giocatore alla sinistra del mazziere, ciascuno può ordinare (accettare il seme come atout) o passare.
2. **Secondo turno:** Se tutti passano, ciascun giocatore può nominare un altro seme come atout o passare. Il mazziere deve nominare se tutti gli altri passano.

## Gerarchia delle carte

Il **Fante Destro** (Fante del seme di atout) è la carta più alta. Il **Fante Sinistro** (Fante dello stesso colore) è la seconda più alta e viene trattato come atout.

- The **Right Bower** (Jack of the trump suit) is the highest card.
- The **Left Bower** (Jack of the same color as trump) is the second-highest card and is considered part of the trump suit.
- Remaining trump cards rank: A, K, Q, 10, 9.

## Svolgimento del gioco

---

1. **Guidare:** Il giocatore alla sinistra del mazziere guida la prima presa.
2. **Rispondere al seme:** I giocatori devono rispondere al seme guidato se possibile. Il Fante Sinistro è considerato atout.
3. **Vincere la presa:** La carta più alta del seme guidato o l'atout più alto vince la presa.
4. **Giocare da solo:** Un giocatore può scegliere di giocare da solo senza l'aiuto del partner.

## Punteggio

---

1. **I dichiaranti vincono 3-4 prese:** 1 punto.
2. **I dichiaranti vincono tutte le 5 prese (marcia):** 2 punti.
3. **Eucharizzato (meno di 3 prese):** Gli avversari ottengono 2 punti.
4. **Solo con tutte le 5 prese:** 4 punti.

## Fine del gioco

---

Il gioco continua fino a quando una coppia raggiunge il punteggio prestabilito (solitamente 10 punti).

## Consigli per i principianti

---

Presta attenzione al seme di atout, poiché influenza molto il gioco. Comunica con il partner attraverso le tue dichiarazioni.

- Pay attention to the trump suit, as it greatly influences the game.
- Coordinate with your partner in bidding and gameplay.
- Keep track of cards played to anticipate the remaining cards.

## Varianti

---

Esplora varianti come Stick the Dealer o varianti con più mazzi per sfide aggiuntive.

### Consigli e strategia

---

Ordina l'atout solo con una mano forte. Comunica la forza della mano al partner attraverso le scelte di gioco.

Conta le carte di atout rimanenti. Se il tuo partner ha ordinato l'atout, gioca di supporto.