

Femkort

3-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Prevedere correttamente il numero esatto di prese che vincerai su cinque.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo standard da 52 carte per 3-6 giocatori.
- Distribuisci esattamente 5 carte a ogni giocatore.
- Gira la carta successiva a faccia in su per determinare la briscola.

PUNTEGGIO

- Offerta esatta: 10 punti più 2 per ogni presa presa.
- Offerta mancata: 0 punti per la mano.

Consiglio: Offrire zero con una mano debole è sottovalutato; il bonus di 10 punti per un'offerta corretta è molto prezioso.

Il Femkort, che significa 'cinque carte' in svedese, è un gioco di prese rapido e accessibile dove ogni giocatore riceve esattamente cinque carte. I giocatori offrono quante prese si aspettano di vincere, rendendolo un'eccellente introduzione al genere dei giochi di prese.

Obiettivo

Prevedere correttamente e vincere il numero esatto di prese offerto. Vincere più o meno prese dell'offerta comporta punti di penalità.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 6 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuisci esattamente 5 carte a ogni giocatore. Gira la carta successiva a faccia in su per determinare il seme di briscola.

AL TUO TURNO

- Offri quante delle 5 prese ti aspetti di vincere.
- Il mazziere offre per ultimo e non può fare sì che il totale delle offerte sia uguale a cinque.
- Segui il seme se possibile; la briscola più alta o il seme guidato più alto vince.

Svolgimento del gioco

1. **Offerte:** A partire dal giocatore alla sinistra del mazziere, ogni giocatore dichiara quante delle cinque prese si aspetta di vincere. Il mazziere offre per ultimo e non può offrire un numero che farebbe raggiungere il totale delle offerte a cinque.
2. **Gioco delle prese:** Il giocatore alla sinistra del mazziere guida la prima presa. I giocatori devono seguire il seme se possibile; altrimenti possono giocare qualsiasi carta inclusa la briscola.
3. **Vincere le prese:** La briscola più alta vince la presa, oppure la carta più alta del seme guidato se non viene giocata briscola.

Punteggio

- **Offerta esatta:** 10 punti più 2 punti per ogni presa presa.
- **Offerta mancata:** 0 punti per la mano, indipendentemente dalle prese prese.

Varianti

- **Femkort crescente:** Gioca più mani, partendo da 1 carta nella prima mano e aumentando fino a 5, poi di nuovo in discesa.
- **Femkort cieco:** La carta di briscola rimane nascosta fino a quando non viene giocata la prima briscola.

Consigli e strategie

- Con solo cinque prese disponibili, anche un solo errore di calcolo ti costa l'intero punteggio della mano.
- Presta molta attenzione al seme di briscola e conta quante carte di briscola potrebbero essere in gioco.
- Offrire zero può essere una giocata intelligente con una mano debole, poiché il bonus di 10 punti per un'offerta esatta è prezioso.

Consigli e strategia

Offrire zero con una mano debole è spesso sottovalutato. Il bonus di 10 punti per un'offerta corretta rende il gioco conservativo molto premiante nel Femkort.

La posizione del mazziere è allo stesso tempo un vantaggio e un vincolo. Mentre vedi tutte le altre offerte prima di fare la tua, la restrizione ti impedisce di fare un'offerta sicura, richiedendo una valutazione creativa della mano.