

Whist Tedesco

2 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Vincere più della metà delle 26 prese totali in entrambe le fasi.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuire 13 carte ciascuno; posizionare le restanti 26 come pila con la carta superiore scoperta.
- La carta scoperta determina il seme di briscola per l'intero gioco.

PUNTEGGIO

- Tutte e 26 le prese (entrambe le fasi) contano per il totale finale.
- Vincere 14 o più prese per vincere il gioco.

Consiglio: A volte perdere deliberatamente una presa nella Fase 1 per evitare di prendere una carta scoperta debole.

AL TUO TURNO

- Fase 1: giocare le prese; chi vince prende la carta scoperta della pila, chi perde prende la carta nascosta.
- Una nuova carta della pila viene girata scoperta dopo ogni presa.
- Fase 2: giocare le restanti 13 carte come prese standard dopo che la pila è esaurita.

Il Whist Tedesco è un'intelligente adattamento del Whist per due giocatori che aggiunge una fase strategica di acquisizione delle carte prima della competizione principale di prese. I giocatori prima gareggiano per le carte scoperte del mazzetto per rafforzare le proprie mani, poi giocano le restanti prese con le mani migliorate.

Obiettivo

Vincere più della metà delle 26 prese giocate (almeno 14) in entrambe le fasi del gioco.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** 13 carte ciascuno. Posizionare le restanti 26 carte come pila di pesca con la carta superiore scoperta.
4. **Briscola:** la carta scoperta della pila determina il seme di briscola per l'intero gioco.

Fase 1: Fase della pila

1. **Gioco delle prese:** giocare le prese normalmente — seguire il seme, vince la briscola più alta o la carta più alta del seme guidato.
2. **Ricompensa:** chi vince la presa prende la carta scoperta della pila nella propria mano; chi perde prende la carta nascosta sotto di essa.
3. **Nuova carta scoperta:** la prossima carta della pila viene girata scoperta.
4. **Strategia:** a volte conviene perdere una presa se la carta scoperta è debole — la carta nascosta potrebbe essere migliore.
5. **Durata:** questa fase dura 13 prese finché la pila non è vuota.

Fase 2: Fase di gioco

1. **Prese pure:** con la pila esaurita, i giocatori giocano le restanti 13 carte in modo standard.
2. **Stessa briscola:** il seme di briscola stabilito all'inizio rimane in vigore.
3. **Conteggio:** tutte e 26 le prese (di entrambe le fasi) contano per il totale finale.

Consigli e strategie

- Nella Fase 1, perdere deliberatamente le prese per evitare di prendere carte scoperte deboli è una strategia legittima.
- Tenere traccia delle carte acquisite dalla pila da entrambi i giocatori per pianificare la Fase 2.
- Le briscole forti sono preziose in entrambe le fasi — gestirle con attenzione.

Consigli e strategia

La fase della pila è dove il gioco viene realmente vinto. Un giocatore che acquisisce le carte giuste nella Fase 1 dominerà la Fase 2.

La carta visibile della pila crea un'asimmetria informativa unica. Si sa per cosa si gareggia, ma non cosa si ottiene perdendo. Questo rende la perdita intenzionale una decisione complessa.