

Gleek

3 giocatori

52 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Lunga

Ottenere il maggior numero di punti attraverso combinazioni e presa delle carte.

PREPARAZIONE

- Esattamente 3 giocatori con un mazzo da 44 carte (rimuovere 2 e 3).
- Distribuire 12 carte ciascuno. Girare una carta della riserva per la potenziale briscola.
- Fare un'offerta per il diritto di scegliere il seme di briscola (ruff).

PUNTEGGIO

- Combinazioni segnate prima del gioco. I mournival superano i gleek.
- Punti delle prese dalle carte catturate.
- L'ultima presa guadagna un bonus.

Consiglio: Fare un'offerta per la briscola quando si ha una lunga sequenza di briscole forti: controllare le briscole domina il gioco.

AL TUO TURNO

- Dichiarare le combinazioni: gleek (tris) e mournival (poker).
- Giocare 12 prese seguendo il seme; vince la briscola più alta o la carta più alta del seme aperto.
- Raccogliere carte con valore in punti dalle prese vinte (A=4, R=3, Q=2, F=1).

Gleek è un gioco di carte inglese dell'era Tudor per esattamente tre giocatori, che combina offerte, combinazioni e presa di carte in un pacchetto elegante e strategico. Popolare dal XVI al XVIII secolo, si giocava con un mazzo da 44 carte e prevedeva offerte per la briscola (ruff), punti bonus per combinazioni di tre o quattro carte dello stesso valore (chiamate gleek e mournival), e una ricca fase di presa delle carte. Era considerato il principale gioco di carte intellettuale dell'Inghilterra elisabettiana.

Obiettivo

Ottenere il maggior numero di punti attraverso una combinazione di combinazioni (gleek e mournival), vincita di prese e raccolta di carte preziose durante la fase di presa.

Preparazione

1. **Giocatori:** Esattamente 3 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo da 44 carte (mazzo standard da 52 carte con 2 e 3 rimossi).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 12 carte. Le restanti 8 carte formano la riserva (tidy). La carta in cima alla riserva viene girata scoperta per indicare il potenziale seme di briscola.
4. **Offerta per la briscola:** I giocatori fanno un'offerta per il diritto di scegliere il seme di briscola (ruff). Il miglior offerente paga la sua offerta nel piatto e nomina la briscola (o accetta il seme della carta girata).

Combinazioni

1. **Gleek:** Tre carte dello stesso valore. Ogni gleek vale punti bonus a seconda del valore (Assi = valore più alto, poi Re, Regine, Fanti).
2. **Mournival:** Quattro carte dello stesso valore. Un mournival vale significativamente più di un gleek ed è una mano rara e potente.
3. **Tib, Tom, Tid, Tub:** Nomi speciali per gli Assi dei vari semi, che riflettono il vocabolario dell'era Tudor.
4. **Dichiarazione:** Dopo che la briscola è stata determinata, i giocatori dichiarano e segnano le loro combinazioni prima dell'inizio della presa delle carte.

Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** Il giocatore alla sinistra del mazzierie apre la prima presa.
2. **Seguire il seme:** I giocatori devono seguire il seme se possono. Se non possono, possono giocare qualsiasi carta inclusa una briscola.
3. **Vincere le prese:** Vince la briscola più alta, oppure la carta più alta del seme aperto se non vengono giocate briscole.
4. **Punti delle prese:** Alcune carte hanno valori in punti: Assi = 4, Re = 3, Regine = 2, Fanti = 1. Inoltre, l'ultima presa vale punti extra.

Punteggio

1. **Combinazioni:** Gleek e mournival vengono segnati prima della presa delle carte. Un mournival di Assi è la combinazione con punteggio più alto.
2. **Punti delle prese:** I punti dai valori delle carte catturate nelle prese vengono conteggiati dopo tutte le 12 prese.
3. **Bonus ultima presa:** Il vincitore dell'ultima presa guadagna punti bonus aggiuntivi.
4. **Offerta per la briscola:** Il costo dell'offerta per la briscola viene detratto dal punteggio dell'offerente (o pagato dal piatto). Vincere l'offerta vale la pena solo se il vantaggio della briscola lo compensa.

Varianti

- **Post and Pair:** Un gioco Tudor correlato che si concentra maggiormente sulle combinazioni e le puntate rispetto alla presa delle carte.
- **Gleek semplificato:** Una versione ridotta dove le combinazioni vengono omesse e contano solo i punti delle prese.
- **Gleek a posta:** Ogni differenza di punti alla fine di una mano viene liquidata in monete o fiches.

Consigli e strategie

- Fare offerte aggressive per la briscola quando si hanno semi lunghi con carte alte; controllare le briscole vale l'investimento.
- I mournival sono rari ma determinanti; se si tengono tre carte dello stesso valore, considerare le probabilità che la quarta sia nella riserva.
- Gestire attentamente le briscole durante la presa; guidare con briscole presto può privare gli avversari della loro capacità di briscolare.

Consigli e strategia

Fare offerte per la briscola quando si ha una lunga sequenza di briscole e carte alte. Dichiarare accuratamente le combinazioni; trascurare un gleek costa punti preziosi. Guidare con briscole presto per controllare la mano se si ha profondità nel seme di briscola.

L'interazione tra le fasi di offerta, combinazione e presa delle carte rende Gleek profondamente strategico. Fare offerte eccessive per la briscola può essere costoso, ma controllare le briscole con una mano forte può dominare sia la fase di presa che il bonus delle combinazioni.