

# Gops

2 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

**Guadagnare il maggior numero di punti facendo offerte per le carte premio di quadri con le carte della propria mano.**

## PREPARAZIONE

- Separa il mazzo per seme: un giocatore prende i Fiori, l'altro le Picche.
- Mescola i Quadri a faccia in giù come pila premio; i Cuori non vengono usati.

## PUNTEGGIO

- I quadri valgono il loro valore nominale (Asso=1 fino a Re=13, totale 91 punti).
- Il giocatore con più di 45,5 punti vince.

*Consiglio: Evita di essere prevedibile; a volte fare un'offerta eccessiva per un premio basso costringe l'avversario a sprecare carte alte in seguito.*

## AL TUO TURNO

- Rivela il quadro in cima come premio.
- Entrambi i giocatori scelgono segretamente una carta dalla mano e la rivelano simultaneamente.
- L'offerta più alta vince il quadro; i pareggi lo scartano.
- Le carte offerte vengono scartate indipendentemente dall'esito.

*Gops è un gioco di carte di pura strategia senza alcuna fortuna. I giocatori fanno offerte simultanee per le carte premio usando carte della propria mano, rendendolo un affascinante esercizio di psicologia e teoria dei giochi.*

## Obiettivo

Guadagnare il maggior numero di punti facendo offerte per le carte di quadri (che valgono il loro valore nominale) usando le carte della propria mano.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 2 giocatori (espandibile a 3-4).
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte, separato per seme.
3. **Distribuzione:** Un giocatore prende tutti i Fiori, l'altro tutte le Picche. I Quadri sono la pila premio (mescolata). I Cuori non vengono usati.

## Svolgimento del gioco

1. **Rivelazione del premio:** Scopri la carta di quadri in cima come premio.
2. **Offerta simultanea:** Entrambi i giocatori scelgono segretamente una carta dalla propria mano e la rivelano simultaneamente.
3. **Vincere il premio:** L'offerta più alta vince il quadro. In caso di pareggio, il quadro viene scartato (o portato al round successivo).
4. **Rimozione carte:** Le carte offerte vengono scartate indipendentemente dall'esito: ogni carta può essere usata una sola volta.
5. **Continua:** Rivela il quadro successivo e fai un'altra offerta. Gioca attraverso tutti i 13 quadri.

## Punteggio

Conta i valori nominali dei quadri vinti (Asso=1 fino a Re=13). I 91 punti totali vengono divisi; chi supera 45,5 vince.

## Consigli e strategie

---

- Conserva le carte alte per i premi di alto valore, ma la prevedibilità è una debolezza.
- A volte vincere un quadro di poco valore con un'offerta alta vale la pena per costringere l'avversario a sprecare una carta alta più tardi.
- Leggere gli schemi di offerta dell'avversario è l'intero gioco.

## Consigli e strategia

---

La sfida non è sapere quale carta giocare da sola, ma prevedere cosa giocherà l'avversario e rispondere di conseguenza.

La strategia matematicamente ottimale prevede la casualizzazione, ma contro avversari umani, sfruttare schemi e pregiudizi è solitamente più efficace.