

Guinote

2-4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Segnare il maggior numero di punti attraverso prese e combinazioni per raggiungere il punteggio obiettivo.

PREPARAZIONE

- Rimuovere 8, 9 e 10 dal mazzo.
- Distribuire 6 carte ciascuno e scoprire una carta per stabilire la briscola.
- Posizionare il mazzo sopra la carta di briscola.

PUNTEGGIO

- Asso = 11, Tre = 10, Re = 4, Regina = 3, Fante = 2.
- Combinazione Re-Regina di briscola = 40 punti, non-briscola = 20 punti.

Consiglio: Scambia il 7 di briscola con la carta di briscola scoperta presto per assicurarti una mano più forte.

AL TUO TURNO

- Giocare una carta alla presa (regole di seme rilassate finché rimane il mazzo).
- Il vincitore prende la presa e può dichiarare una combinazione Re-Regina.
- Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo.

Il Guinote è un popolare gioco spagnolo di prese che usa un mazzo da 40 carte. Prevede briscole, combinazioni di carte e un meccanismo unico che consente ai giocatori di scambiare la carta indicatore della briscola.

Obiettivo

L'obiettivo è vincere prese contenenti carte di valore e raggiungere il punteggio obiettivo prima degli avversari. Le combinazioni e le catture di carte contribuiscono entrambe al punteggio.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2 o 4 giocatori (4 giocatori in partnership).
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte con 8, 9 e 10 rimossi, lasciando 40 carte. In alternativa, usare un mazzo spagnolo.
3. **Distribuzione:** Distribuire 6 carte a ciascun giocatore. Scoprire la carta successiva per determinare il seme di briscola, quindi posizionare il mazzo rimanente sopra di essa.

Svolgimento del gioco

1. **Guida:** Il giocatore alla destra del mazziere guida la prima presa. Durante la prima fase (finché rimangono carte nel mazzo), i giocatori non devono rispondere al seme.
2. **Pesca:** Dopo ogni presa, il vincitore pesca una carta dal mazzo, seguito dagli altri giocatori. Il vincitore della presa guida la successiva.
3. **Scambio della briscola:** Un giocatore che tiene il 7 di briscola può scambiarlo con la carta di briscola scoperta in fondo al mazzo.
4. **Seconda fase:** Una volta esaurito il mazzo, i giocatori devono rispondere al seme se possibile, devono giocare una carta più alta del seme guidato se possibile, e devono giocare briscola se non riescono a seguire il seme.
5. **Combinazioni (Guinotes):** Un giocatore che tiene sia il Re che la Regina dello stesso seme può dichiararli quando vince una presa, segnando 40 punti per la coppia nel seme di briscola o 20 punti per una coppia non-briscola.

Punteggio

- Asso = 11 punti, 3 = 10 punti, Re = 4 punti, Regina = 3 punti, Fante = 2 punti.
- Le carte 2, 4, 5, 6 e 7 non hanno valore in punti.
- Il totale dei punti carta nel mazzo è 120. L'ultima presa vale 10 punti bonus, per un totale di 130.
- Le combinazioni Re-Regina segnano 40 (seme di briscola) o 20 (seme non-briscola).

Varianti

- **Guinote in coppia:** La versione in partnership per 4 giocatori aggiunge comunicazione di squadra e strategia cooperativa.
- **Variante Arrastre:** In alcune regioni, durante la prima fase i giocatori devono rispettare anche certi obblighi di seme, rendendo il gioco più restrittivo.

Consigli e strategie

- Nella prima fase, usa carte di basso valore per perdere prese strategicamente, conservando le carte forti per la seconda fase più rigida.
- Dichiarare le combinazioni il prima possibile per assicurarti quei punti bonus.
- Tieni traccia delle briscole giocate, specialmente quelle di alto valore, per sapere quando è sicuro guidare con le proprie briscole.

Consigli e strategia

Conserva le briscole alte per la seconda fase in cui seguire il seme è obbligatorio. Dichiarare le combinazioni presto per assicurarti i punti bonus e tieni traccia delle carte chiave giocate.

La struttura in due fasi significa che carte diverse hanno valore diverso in momenti diversi. Assi e 3 dominano la seconda fase, mentre la prima fase riguarda il posizionamento e la raccolta di informazioni.