

# Hazari

2-4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

## Essere il primo a raggiungere 1000 punti.

### PREPARAZIONE

- Distribuisci 13 carte per giocatore (varia con il numero di giocatori).
- Dichiarate un seme di briscola.
- Il giocatore alla destra del mazziere apre per primo.

### PUNTEGGIO

- Assi e 10 valgono 10 punti; le figure valgono 5.
- Bonus di 100 per A-R-Q-F dello stesso seme nelle prese.

Consiglio: Dichiarare la briscola nel tuo seme più forte e giocare presto per svuotare gli avversari.

### AL TUO TURNO

- Segui il seme se puoi.
- Gioca una briscola o scarta se vuoto.
- La briscola più alta o la carta più alta del seme aperto vince.

Hazari (che significa 'mille' in hindi/urdu) è un popolare gioco di carte sudasiatico in cui i giocatori competono per essere i primi a raggiungere 1000 punti. Prevede la presa di carte con briscole e speciali combinazioni bonus.

### Obiettivo

Sii il primo giocatore ad accumulare 1000 punti su più turni vincendo prese e ottenendo combinazioni bonus.

### Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 4 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** distribuisci 13 carte a ogni giocatore (con 2 giocatori, 13 ciascuno e il resto da parte; con 3, 17 ciascuno e uno da parte; con 4, 13 ciascuno).

### Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** prima che il gioco inizi, il mazziere o un giocatore designato nomina il seme di briscola in base alla forza della propria mano.
2. **Fase 2:** il giocatore alla destra del mazziere apre la prima presa giocando qualsiasi carta.
3. **Fase 3:** i giocatori devono seguire il seme se possono. In caso contrario, possono giocare una carta di briscola o scartare qualsiasi carta. La briscola più alta o la carta più alta del seme aperto vince la presa.
4. **Fase 4:** il vincitore della presa apre la successiva. Dopo che tutte le prese sono state giocate, i giocatori contano i punti dalle carte catturate e dalle combinazioni bonus.

### Punteggio

- Gli Assi valgono 10 punti, i Re 5, le Regine 5, i Fanti 5 e i 10 valgono 10 punti. Le altre carte non hanno valore di punti.
- Vengono assegnati punti bonus per combinazioni speciali: una sequenza di Asso-Re-Regina-Fante dello stesso seme nelle proprie prese vale 100 punti bonus.

### Varianti

- **Hazari senza briscola:** si gioca senza seme di briscola per una pura esperienza di presa.
- **Hazari doppio:** il punteggio target è 2000 invece di 1000 per un gioco più lungo.

### Consigli e strategie

- Scegli un seme di briscola in cui possiedi diverse carte forti, in particolare l'Asso e il Re.
- Guida presto con le tue briscole per estrarre le briscole degli avversari e prendere il controllo.
- Cerca di catturare prese contenenti Assi e 10 per il massimo valore di punti.

## Consigli e strategia

---

Scegliere il giusto seme di briscola è fondamentale. Punta a catturare Assi e 10 mentre estrai presto le briscole degli avversari per controllare il gioco finale.

La scelta della briscola definisce l'intero turno. Un forte seme di briscola con lunghezza e carte alte ti permette di controllare il flusso del gioco e catturare le prese più preziose.