

Kachuful

2-8 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

Vincere esattamente il numero di prese licitato ogni turno.

PREPARAZIONE

- Da 2 a 8 giocatori, ciascuno gioca individualmente.
- Distribuire un numero variabile di carte per turno.
- Girare una carta per determinare il seme di briscola.

PUNTEGGIO

- Licita esatta = 10 punti più il valore della licita.
- Licite mancate perdono punti pari alla differenza.

Consiglio: Licita in base alle tue briscole e alle carte alte, non all'ottimismo.

AL TUO TURNO

- Seguire il seme se possibile, altrimenti giocare qualsiasi carta.
- La briscola più alta o la carta più alta del seme guidato prende la presa.
- Continuare finché tutte le carte del turno sono state giocate.

Kachuful è una popolare variante sudasiatica di Oh Hell, ampiamente giocata in India, Nepal e regioni circostanti. I giocatori licitano esattamente il numero di prese che vinceranno ogni turno, guadagnando punti per la precisione e perdendoli per le licite mancate.

Obiettivo

Prevedere con precisione il numero esatto di prese che si vincerà ogni turno. I punti vengono assegnati per le licite corrette e detratti per quelle errate.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 8 giocatori, ciascuno gioca individualmente.
2. **Mazzo:** Un mazzo standard da 52 carte. Per gruppi più numerosi si possono combinare due mazzi.
3. **Distribuzione:** Il numero di carte distribuite cambia ogni turno, iniziando alto, decrementando fino a uno, poi aumentando di nuovo.

Svolgimento del gioco

1. **Passo 1:** Le carte vengono distribuite e la carta in cima al mazzo rimanente viene girata a faccia in su per determinare il seme di briscola.
2. **Passo 2:** A partire dal giocatore alla sinistra del mazziere, ogni giocatore licita il numero esatto di prese che si aspetta di vincere.
3. **Passo 3:** Il giocatore alla sinistra del mazziere guida la prima presa. I giocatori devono seguire il seme se possibile.
4. **Passo 4:** La briscola più alta vince la presa, oppure la carta più alta del seme guidato se non vengono giocate briscole. Il gioco continua fino al completamento di tutte le prese.

Punteggio

- Un giocatore che vince esattamente il numero di prese licitato guadagna 10 punti più il valore della licita.
- Un giocatore che manca la propria licita (in eccesso o in difetto) perde punti pari alla differenza tra la licita e le prese vinte.

Varianti

- **Kachuful Cieco:** I giocatori devono licitare prima di vedere le proprie carte, raddoppiando il premio per una licita cieca corretta.
- **Turni Senza Briscola:** Certi turni si giocano senza seme di briscola, mettendo alla prova la pura abilità nel gioco delle carte.

Consigli e strategie

- Licita in modo conservativo nei primi turni mentre impari gli stili di gioco degli avversari.
- Le carte alte nel seme di briscola sono prese quasi garantite, quindi considerale nella tua licita.
- Nei turni successivi con meno carte, una singola carta briscola può dominare l'intera mano.

Consigli e strategia

Conta attentamente le prese sicure prima di licitare e tieni conto dell'interferenza delle briscole degli avversari. La flessibilità nel gioco a metà turno aiuta ad adattarsi a risultati imprevisti.

Leggere le licite degli avversari fornisce indizi sulle loro mani. Se le licite totali superano le prese disponibili, qualcuno fallirà, quindi gioca in modo aggressivo contro chi ha licitato troppo.