

# Klabberjass

2 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Breve

**Segna più punti del tuo avversario attraverso prese e dichiarazioni.**

## PREPARAZIONE

- 2 giocatori, 32 carte.
- Distribuisce 6 ciascuno, scopri una carta candidata alla briscola.
- Offerta per la briscola, poi distribuisce altre 3 ciascuno.

## PUNTEGGIO

- Jass (F di briscola) = 20, Menel (9 di briscola) = 14.
- Ultima presa = 10 bonus. Chi sceglie la briscola deve superare l'avversario.

*Consiglio: Scegli la briscola solo con carte di briscola forti, specialmente il Jass o il Menel.*

## AL TUO TURNO

- Devi seguire il seme e battere il vincitore attuale se possibile.
- Dichiarare le sequenze prima delle prese per i bonus.
- Vince la briscola più alta o la carta più alta del seme guidato.

*Klabberjass (anche Clob o Klob) è un classico gioco di prese per due giocatori con 32 carte in cui il Fante e il 9 di briscola sono le due carte più potenti. I giocatori fanno offerte, scambiano carte e dichiarano combinazioni prima delle prese.*

## Obiettivo

Segna più punti del tuo avversario attraverso le prese, i valori delle carte e le dichiarazioni bonus.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 2 giocatori.
2. **Mazzo:** 32 carte (dal 7 all'Asso di ogni seme).
3. **Distribuzione:** Distribuisce 6 carte a ciascun giocatore in gruppi da 3. Scopri la carta successiva per proporre un seme di briscola.

## Svolgimento del gioco

1. **Passo 1:** Il non-mazziere può accettare il seme scoperto come briscola, passare, o fare 'schmeiss' (proporre una nuova distribuzione). Se entrambi passano, un secondo turno consente di nominare qualsiasi altro seme.
2. **Passo 2:** Distribuisce altre 3 carte a ciascun giocatore (9 in totale). I giocatori possono dichiarare sequenze di 3 o più carte consecutive dello stesso seme per punti bonus.
3. **Passo 3:** Il non-mazziere guida la prima presa. I giocatori devono seguire il seme e battere la carta vincente attuale se possibile.
4. **Passo 4:** Fante di briscola (Jass) = 20 punti, 9 di briscola (Menel) = 14. Le altre briscole e le carte non di briscola hanno i valori standard della Belote.

## Punteggio

- Punti carta: Jass (F di briscola) = 20, Menel (9 di briscola) = 14, Asso = 11, Dieci = 10, Re = 4, Donna = 3, Fante = 2 (non briscola).
- Bonus ultima presa = 10 punti. Chi ha scelto la briscola deve superare il punteggio dell'avversario altrimenti l'avversario ottiene tutti i punti.

## Varianti

- **Variante Belote:** Dichiarare Re-Donna di briscola per 20 punti bonus.
- **Jo-Jotte:** Una variante con regole di dichiarazione più elaborate.

## Consigli e strategie

- Accetta la briscola solo con un forte possesso di briscole, specialmente il Jass o il Menel.
- Le dichiarazioni possono variare significativamente il punteggio, quindi conta attentamente le tue sequenze.
- Se hai scelto la briscola, gioca aggressivamente per evitare di perdere tutti i punti.

## Consigli e strategia

---

Il Jass e il Menel valgono insieme 34 punti. Accetta la briscola solo se tieni almeno una di queste carte più briscole di supporto.

Scegliere la briscola è un impegno. Se non riesci a superare il tuo avversario, lui ottiene tutti i punti, quindi valuta attentamente la tua mano prima di accettare.