

Whist con Eliminazione

2-7 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

Vincere almeno una presa ogni round per evitare l'eliminazione; l'ultimo giocatore rimasto vince.

PREPARAZIONE

- Distribuisci 7 carte a ogni giocatore al primo round.
- Gira la carta successiva per determinare il seme di briscola.
- Ogni round successivo, distribuisci una carta in meno per giocatore.

PUNTEGGIO

- Vinci almeno una presa per sopravvivere al round.
- Non vincere nessuna presa significa l'eliminazione.
- L'ultimo giocatore rimasto vince la partita.

Consiglio: Conserva la tua migliore briscola per una presa garantita; ne basta una sola per sopravvivere.

AL TUO TURNO

- Segui il seme se possibile; altrimenti gioca qualsiasi carta.
- Vince la briscola più alta, oppure la carta più alta del seme guidato.
- Il giocatore che ha vinto più prese nell'ultimo round apre per primo.

Il Knock-Out Whist è un semplificato gioco di prese con formato di eliminazione progressiva. I giocatori iniziano con sette carte e il numero diminuisce ogni round. Non riuscire a vincere una presa significa l'eliminazione.

Obiettivo

Vincere almeno una presa ogni round per evitare l'eliminazione. L'ultimo giocatore rimasto vince la partita.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 7 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** al primo round, distribuisci 7 carte a ogni giocatore. Gira la carta successiva per determinare il seme di briscola.
4. **Mani ridotte:** ogni round successivo, distribuisci una carta in meno per giocatore (6, poi 5, poi 4, ecc.).

Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** il giocatore che ha vinto più prese nel round precedente apre per primo. Al primo round, apre il giocatore alla sinistra del mazziere.
2. **Seguire il seme:** devi giocare una carta del seme guidato se ne hai una. Se non puoi seguire il seme, puoi giocare qualsiasi carta, inclusa una briscola.
3. **Vincere le prese:** la briscola più alta vince la presa. Se non è stata giocata nessuna briscola, vince la carta più alta del seme guidato.
4. **Eliminazione:** qualsiasi giocatore che non riesce a vincere almeno una presa in un round viene eliminato dalla partita.

Round finale

Quando rimangono solo due giocatori e ognuno ha una carta, vince la briscola più alta o la carta più alta. Se più giocatori sopravvivono a un round con una sola carta, chi vince la presa vince la partita.

Consigli e strategie

- Ti basta una sola presa per sopravvivere: non sprecare carte alte cercando di vincere prese extra.
- Conserva la tua migliore briscola per una presa garantita verso la fine del round.
- Man mano che le mani si riducono, ogni decisione sulle prese diventa più critica.

Consigli e strategia

La sopravvivenza è più importante del predominio. Non impegnare carte forti nelle prime prese se hai già una carta vincente garantita per dopo.

Nei round iniziali con mani più ampie, identifica la tua unica carta vincente certa e pianifica attorno ad essa.

Nei round successivi, ogni carta conta e leggere gli avversari diventa cruciale.