

Kratzen

3-6 giocatori

32 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

Vincere la maggioranza delle prese per rivendicare il piatto, oppure abbandonare per preservare la propria posta.

PREPARAZIONE

- Da 3 a 6 giocatori con un mazzo da 32 carte (dai Sette agli Assi).
- Distribuire 5 carte ciascuno; la carta in cima alla pila determina la briscola.
- Ogni giocatore versa la puntata iniziale nel piatto centrale.

PUNTEGGIO

- Il giocatore con 3 o più prese vince l'intero piatto.
- I giocatori rimasti che hanno perso devono aggiungere fiches extra al piatto successivo.
- L'abbandono fa perdere solo la puntata iniziale per quel turno.
- I turni in pareggio portano il piatto al turno successivo con nuove puntate iniziali aggiunte.

Consiglio: Conta quanti giocatori restano: meno avversari significa che le mani più deboli sono più praticabili.

AL TUO TURNO

- Decidere se restare o kratzen (abbandonare) per il turno.
- I giocatori rimasti giocano 5 prese con obbligo di seguire il seme e di briscola.
- Vincere almeno 3 delle 5 prese per prendere il piatto.

Kratzen è un vivace gioco di carte austriaco d'azzardo in cui i giocatori devono decidere ad ogni turno se restare e competere per il piatto o 'grattare' (abbandonare) per evitare di perdere fiches.

Obiettivo

Vincere la maggioranza delle prese ad ogni turno per rivendicare il piatto, oppure abbandonare saggiamente per preservare la propria posta.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 6 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo da 32 carte (dai Sette agli Assi in tutti e quattro i semi).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 5 carte. La carta in cima alla pila rimanente determina il seme di briscola.
4. **Piatto:** Ogni giocatore versa una puntata fissa nel piatto centrale prima della distribuzione.

Svolgimento del gioco

1. **Decisione:** Iniziando dalla prima mano, ogni giocatore decide se restare (giocare) o 'kratzen' (grattare/abbandonare).
2. **Gioco delle prese:** I giocatori rimasti competono in cinque prese. Si applicano le regole standard di presa con obbligo di seguire il seme e di giocare briscola.
3. **Vincere il turno:** Il giocatore che vince il maggior numero di prese (almeno 3 su 5) prende il piatto.
4. **Pareggi:** Se nessuno vince una chiara maggioranza, il piatto passa al turno successivo con nuove puntate iniziali aggiunte.

Punteggio

- **Vincitore del piatto:** Il giocatore con 3 o più prese rivendica l'intero piatto.
- **Penalità:** I giocatori che sono rimasti ma non hanno vinto abbastanza prese devono aggiungere fiches extra al piatto successivo.
- **Abbandono:** I giocatori che hanno grattato perdono solo la loro puntata iniziale per quel turno.

Varianti

- **Bettler:** Un contratto speciale in cui un giocatore tenta di perdere tutte e cinque le prese invece di vincerle.
- **Schnapser:** In alcuni gruppi, un giocatore con carte molto forti può dichiarare Schnapser per alzare la posta.

Consigli e strategie

- Abbandona presto con mani deboli per ridurre al minimo le perdite: sopravvivere è più importante che scommettere su carte marginali.
- Conta quanti giocatori restano; meno avversari significa che le mani più deboli sono più praticabili.

Consigli e strategia

Sii selettivo riguardo alle mani che giochi. Abbandonare con carte marginali risparmia fiches nel lungo periodo.

Quando il piatto è grande per i riporti, anche una mano leggermente superiore alla media vale la pena di giocare perché la ricompensa supera il rischio.