

Loo (Lanterloo)

3-8 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Vincere almeno una delle tre prese per evitare di pagare una penalità loo nel piatto.

PREPARAZIONE

- Da 3 a 8 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuire 3 carte ciascuno più una mano di riserva (Miss). Girare la carta successiva per la briscola.
- Tutti i giocatori versano nel piatto.

PUNTEGGIO

- Ogni presa vale un terzo del piatto.
- I giocatori che hanno giocato ma non vinto prese sono 'loood' e devono pagare nel piatto successivo.

Consiglio: Ritirarsi con mani deboli liberamente — essere 'loood' è molto peggio che perdere un piccolo piatto.

AL TUO TURNO

- Dichiarare: giocare la propria mano, prendere Miss o ritirarsi.
- Attaccare una carta; gli altri devono seguire il seme, tagliare se privi e superare la presa se possibile.
- Vince la briscola più alta o la carta più alta del seme guidato.

Loo, noto anche come Lanterloo, è un classico gioco di carte di prese inglese che fu enormemente popolare dal XVII al XIX secolo. Ogni giocatore riceve tre carte e deve seguire il seme; i giocatori 'loood' pagano una penalità nel piatto. Il gioco combina prese semplici con un accattivante meccanismo di accumulo del piatto che può creare colpi di scena drammatici.

Obiettivo

Vincere almeno una delle tre prese per evitare di essere 'loood' e dover pagare nel piatto per il turno successivo.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 8 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 3 carte, distribuite una alla volta. Viene distribuita una mano extra chiamata Miss, coperta sul tavolo. La carta successiva viene girata scoperta per determinare il seme di briscola.
4. **Piatto:** Ogni giocatore versa una quota concordata nel piatto prima della distribuzione.

Svolgimento del gioco

1. **Dichiarazione:** Partendo dalla sinistra del mazziere, ogni giocatore deve dichiarare se vuole giocare, prendere Miss (scambiando l'intera mano con la mano di riserva) o passare e ritirarsi.
2. **Attacco:** Il giocatore alla sinistra del mazziere attacca qualsiasi carta alla prima presa. In alcune versioni, chi ha l'Asso di briscola deve attaccarlo per primo.
3. **Seguire il seme:** I giocatori devono seguire il seme se possibile. Se non possono, devono giocare una briscola se ne hanno una. I giocatori devono anche superare la presa (giocare una carta più alta) se possibile.
4. **Vincere le prese:** Vince la briscola più alta, oppure la carta più alta del seme guidato se non vengono giocate briscole. Ogni presa vinta fa guadagnare un terzo del piatto.

Punteggio

1. **Divisione del piatto:** Il piatto viene diviso equamente tra le prese, quindi ogni presa vale un terzo del piatto totale.
2. **Penalità loo:** Ogni giocatore che ha giocato ma non ha vinto nessuna presa viene 'loood' e deve pagare una somma pari al piatto attuale nel piatto del turno successivo.
3. **Loo illimitato vs. limitato:** Nel Loo Illimitato, la penalità equivale all'intero piatto. Nel Loo Limitato, la penalità è fissata a un importo massimo.

Varianti

- **Loo a cinque carte:** Ogni giocatore riceve 5 carte invece di 3 e deve vincere almeno una presa. I colori (5 carte dello stesso seme) vincono automaticamente il piatto.
- **Irish Loo:** La carta di briscola non viene girata; invece il primo giocatore a guidare sceglie la briscola con la carta che attacca.
- **Loo Limitato:** La penalità loo è fissata a un importo prestabilito indipendentemente dalla dimensione del piatto, mantenendo le puntate gestibili.

Consigli e strategie

- Restare in gioco solo se si tiene almeno una briscola forte o una carta che probabilmente vince una presa; ritirarsi è gratuito ma essere 'loeed' è costoso.
- Prendere Miss se la mano è debole ma si sospetta che la mano di riserva contenga briscole.
- Nei turni iniziali quando il piatto è piccolo, rischiare di più; quando il piatto cresce, giocare in modo conservativo a meno che non si abbia una mano molto forte.

Consigli e strategia

Ritirarsi con mani deboli per evitare la penalità loo. Con una briscola forte, giocarla su una presa che si è certi di vincere. Prendere Miss è un rischio ma può salvare una mano incerta.

La decisione chiave nel Loo è se giocare o ritirarsi. Con il piatto che cresce ogni volta che qualcuno viene 'loeed', il calcolo rischio-rendimento cambia a ogni turno. Le briscole forti sono essenziali per restare in gioco.