

Malilla

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Catturare il maggior numero di punti carta come partnership per raggiungere il punteggio obiettivo.

PREPARAZIONE

- Rimuovere 8 e 10 per creare un mazzo da 40 carte.
- Distribuire tutte le 10 carte a ciascuno dei 4 giocatori.
- L'ultima carta del mazziniere viene mostrata per stabilire il seme di briscola.

PUNTEGGIO

- Asso = 12, Malilla (9) = 11, Re = 4, Regina = 3, Fante = 2.
- Il bonus dell'ultima presa è di 2 punti, per un totale di 130.

Consiglio: Non sottovalutare mai il 9. Batte ogni carta tranne l'Asso e può cambiare l'esito di una mano.

AL TUO TURNO

- Rispondere al seme guidato se possibile.
- Giocare qualsiasi carta (includere briscole) se non si può rispondere al seme.
- La carta più alta del seme guidato o la briscola più alta vince.

La Malilla è un gioco di prese popolare in Spagna e Messico, giocato in partnership di due con un mazzo da 40 carte. Il gioco presenta una classificazione distintiva delle carte in cui il 9 (la Malilla) è la seconda carta più alta dopo l'Asso.

Obiettivo

L'obiettivo è che la tua partnership catturi prese contenenti carte di valore e raggiunga il punteggio obiettivo prima della squadra avversaria. La prima squadra ad accumulare il numero di punti concordato vince.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due partnership, seduti uno di fronte all'altro.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte con 8, 10 e Jolly rimossi, lasciando 40 carte. Il 9 viene mantenuto ed è una carta chiave.
3. **Distribuzione:** Distribuire 10 carte a ciascun giocatore in modo che l'intero mazzo sia distribuito. L'ultima carta distribuita al mazziniere viene mostrata scoperta per determinare il seme di briscola.

Svolgimento del gioco

1. **Graduatoria delle carte:** Dal più alto al più basso: Asso, 9 (Malilla), Re, Regina, Fante, 7, 6, 5, 4, 3, 2.
2. **Guida:** Il giocatore alla destra del mazziniere guida la prima presa.
3. **Risposta al seme:** I giocatori devono rispondere al seme guidato se possibile. Se non possono, possono giocare qualsiasi carta inclusa una briscola.
4. **Vincere le prese:** La carta più alta del seme guidato vince, a meno che non sia stata giocata una briscola, nel qual caso vince la briscola più alta.
5. **Segnalazione:** I partner possono usare segnali concordati per comunicare sulle proprie mani, il che è una parte tradizionale e accettata del gioco.

Punteggio

- Asso = 12 punti, 9 (Malilla) = 11 punti, Re = 4 punti, Regina = 3 punti, Fante = 2 punti.
- Tutte le altre carte (7, 6, 5, 4, 3, 2) valgono zero punti.
- Il totale dei punti carta in gioco è 128, più 2 punti bonus per l'ultima presa, per un totale di 130.
- Le partite si giocano tipicamente a un numero fisso di mani o a un obiettivo di punti cumulativo.

Varianti

- **Malilla Messicana:** Usa regole leggermente diverse per la segnalazione e può includere una fase di offerte per determinare la briscola.
- **Malilla con briscola obbligatoria:** Alcune versioni richiedono ai giocatori di giocare briscola quando non possono rispondere al seme, anziché consentire qualsiasi carta.

Consigli e strategie

- Il 9 (Malilla) è quasi altrettanto potente dell'Asso, quindi trattalo con lo stesso rispetto nella tua strategia.
- Usa la segnalazione efficacemente con il tuo partner per coordinare quali semi guidare e quali evitare.
- Cerca di contare gli Assi e le Malille già giocate per sapere quando le tue carte alte di rango inferiore sono sicure da guidare.

Consigli e strategia

Sii sempre consapevole della Malilla (9), poiché si classifica appena sotto l'Asso. Coordinati con il partner usando segnali e conta le carte alte per sapere quando la tua mano è dominante.

Poiché tutte le 40 carte vengono distribuite, non ci sono informazioni nascoste oltre a quelle che gli avversari tengono in mano. Contare le carte giocate è essenziale e controllare quale seme viene guidato dà alla tua partnership un vantaggio enorme.