

Mariage

2-3 giocatori

32 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Segnare punti vincendo prese con carte di valore e dichiarando matrimoni re-regina.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso in ogni seme).
- Distribuisci una mano a ciascuno dei 2-3 giocatori.
- Gira una carta a faccia in su per stabilire il seme di briscola; le carte rimanenti formano la pila.

PUNTEGGIO

- Assi: 11, Dieci: 10, Re: 4, Regine: 3, Fanti: 2.
- Matrimonio di briscola: 40 punti; matrimonio non di briscola: 20 punti.
- Il primo giocatore a raggiungere il punteggio obiettivo vince.

Consiglio: Tieni i matrimoni fino a quando la pila è quasi esaurita, così gli avversari hanno meno possibilità di rispondere.

AL TUO TURNO

- Vinci una presa per guidare la prossima; seguire il seme è facoltativo finché la pila rimane.
- Dichiarare un matrimonio re-regina dopo aver vinto una presa per punti bonus.
- Dopo ogni presa, entrambi i giocatori pescano dalla pila per reintegrare la mano.

Mariage è un gioco di carte a prese dell'Europa centrale in cui i giocatori guadagnano punti sia vincendo prese sia dichiarando 'matrimoni', ovvero coppie re-regina dello stesso seme. È ampiamente giocato in paesi come la Repubblica Ceca, la Germania e la Polonia con vari nomi regionali.

Obiettivo

Accumulare punti vincendo prese contenenti carte di valore e dichiarando coppie re-regina (matrimoni) in mano. Il primo giocatore a raggiungere un totale di punti predeterminato vince la partita.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 3 giocatori.
2. **Mazzo:** un mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso in ogni seme) o da 24 carte a seconda della variante regionale.
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve una mano di carte e si gira una carta a faccia in su per stabilire il seme di briscola.
4. **Pila di pesca:** le carte rimanenti formano un mazzetto da cui pescare fino all'esaurimento.

Svolgimento del gioco

1. **Guidare una carta:** chi vince la presa guida qualsiasi carta per iniziare la presa successiva.
2. **Seguire il seme:** finché rimangono carte nella pila, i giocatori non sono obbligati a seguire il seme. Una volta esaurita la pila, i giocatori devono seguire il seme e giocare briscola se non possono seguire.
3. **Dichiarare matrimoni:** quando si vince una presa, si può dichiarare un matrimonio mostrando un re e una regina dello stesso seme. Un matrimonio di briscola vale più di un matrimonio non di briscola.
4. **Pescare:** dopo ogni presa, finché dura la pila, entrambi i giocatori pescano una carta per reintegrare le loro mani.

Punteggio

- **Assi:** 11 punti ciascuno.
- **Dieci:** 10 punti ciascuno.
- **Re:** 4 punti ciascuno.
- **Regine:** 3 punti ciascuno.
- **Fanti:** 2 punti ciascuno.
- **Matrimonio di briscola:** 40 punti.
- **Matrimonio non di briscola:** 20 punti.

Varianti

- **Tysiac (Mille):** una popolare variante polacca a tre giocatori in cui i giocatori fanno offerte per il diritto di dichiarare la briscola e puntano a 1000 punti.
- **Schnapsen:** la variante austriaca a due giocatori con un mazzo più ristretto di 20 carte e regole più severe sul gioco delle prese.

Consigli e strategie

- Tieni i tuoi matrimoni fino al momento più vantaggioso per dichiararli.
- Mentre la pila è aperta, usa carte basse per sondare le carte dell'avversario prima di impegnare le tue carte alte.
- Tieni traccia di quali carte di alto valore sono già state giocate per sapere quando le tue carte rimanenti sono vincenti sicuri.

Consigli e strategia

Scegli con cura il momento delle dichiarazioni di matrimonio per massimizzare l'impatto. Tieni traccia da vicino delle carte alte una volta esaurita la pila, poiché le regole rigide di seguire il seme entrano in vigore e il conteggio delle carte diventa decisivo.

Il passaggio dal gioco a pila aperta al gioco chiuso è il momento più critico. Preparati tracciando quali carte alte sono già state catturate.