

Mighty

5 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Squadra del dichiarante: cattura abbastanza carte punto per raggiungere l'offerta.

PREPARAZIONE

- 5 giocatori, 53 carte (con Jolly).
- Distribuisci 10 ciascuno, 3 nel kitty.
- Offerta, poi il dichiarante nomina la briscola e chiama una carta partner.

PUNTEGGIO

- Carte punto: A, Re, Regina, Fante = 1 punto ciascuno.
- La squadra del dichiarante deve raggiungere la propria offerta.

Consiglio: La Mighty è imbattibile. Pianifica tutta la tua mano intorno ad essa.

AL TUO TURNO

- Segui il seme se possibile.
- La Mighty vince qualsiasi presa. Il Jolly vince a meno che non venga giocata la Mighty.
- Il vincitore guida il turno successivo.

Mighty è il gioco di carte più popolare in Corea del Sud, un gioco di prese per 5 giocatori in cui il dichiarante seleziona segretamente un partner chiamando una carta specifica. La carta Mighty (Asso di Picche) e il Jolly hanno poteri speciali.

Obiettivo

Il dichiarante e il suo partner segreto mirano a catturare almeno il numero di carte punto che hanno offerto. I tre difensori cercano di impedirlo.

Preparazione

1. **Giocatori:** 5 giocatori.
2. **Mazzo:** 53 carte (mazzo standard da 52 più 1 Jolly).
3. **Distribuzione:** Distribuisci 10 carte a ciascun giocatore. Le restanti 3 carte formano il kitty.

Svolgimento del gioco

1. **Passo 1:** I giocatori offrono da 13 a 20 punti. Il miglior offerente diventa il dichiarante, prende il kitty, scarta 3 carte e nomina un seme di briscola.
2. **Passo 2:** Il dichiarante chiama una carta specifica (es. Asso di Cuori). Il possessore di quella carta è il partner segreto.
3. **Passo 3:** Il dichiarante guida la prima presa. I giocatori devono seguire il seme se possibile.
4. **Passo 4:** La Mighty (Asso di Picche, o Asso di Fiori se le Picche sono briscola) vince sempre qualsiasi presa. Il Jolly può essere giocato in qualsiasi momento e vince a meno che non venga giocata la Mighty.

Punteggio

- Le carte punto sono Assi (1 pt ciascuno), Re, Regina e Fanti (tutti 1 pt ciascuno). Il Jolly e i Dieci non hanno punti.
- La squadra del dichiarante deve catturare il numero offerto di carte punto. Se riescono, segnano; se falliscono, perdono.

Varianti

- **Nessun amico:** Il dichiarante gioca da solo contro quattro difensori per posta più alta.
- **Inversione Mighty:** La carta Mighty cambia in un Asso diverso in base alle regole della casa.

Consigli e strategie

- Chiama una carta che ti serve per la tua strategia, creando un'alleanza potente.
- La Mighty non può essere battuta, quindi pianifica attentamente intorno ad essa.
- Come partner segreto, gioca con discrezione per evitare di essere scoperto presto.

Consigli e strategia

La carta Mighty vince qualsiasi presa, quindi costruisci la tua strategia intorno ad essa. Come dichiarante, chiama una carta che completi la tua mano per creare la partnership più forte.

La partnership segreta crea un livello di deduzione sociale. I difensori devono leggere attentamente le giocate per identificare e isolare il partner del dichiarante.