

Pedro

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Catturare abbastanza carte-punto nelle prese per soddisfare la propria dichiarazione; prima coppia a 62 vince.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuire 9 carte a testa a 4 giocatori in due coppie.
- Dichiarare da 7 a 14; chi dichiara più alto nomina il seme di briscola.

PUNTEGGIO

- Ogni Pedro (5 di briscola e 5 dello stesso colore) = 5 punti ciascuno.
- Asso, 2, Fante e 10 di briscola = 1 punto ciascuno; totale = 14.
- Non soddisfare la propria dichiarazione deduce l'importo dichiarato dal punteggio.

Consiglio: Aprire presto con briscole alte per far uscire i Pedro degli avversari prima che possano proteggerli.

AL TUO TURNO

- Scartare le carte non-briscola e ripescare fino a 6 dopo che la briscola è nominata.
- Seguire il seme se possibile; la briscola più alta vince la presa.
- Catturare le carte-punto (Asso, 2, Fante, 10 e entrambi i 5) nelle prese.

Il Pedro è un gioco di prese americano in cui i giocatori dichiarano su quanti dei 14 punti disponibili la loro coppia riesce a vincere. I punti derivano dalla cattura di carte specifiche piuttosto che dal vincere il maggior numero di prese, creando una competizione strategica e mirata.

Obiettivo

Insieme al proprio compagno, catturare abbastanza carte-punto nelle prese da soddisfare la propria dichiarazione. La prima coppia a raggiungere il punteggio obiettivo (solitamente 62) vince la partita.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie.
2. **Mazzo:** Mazza standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** 9 carte a testa.
4. **Dichiarazioni:** I giocatori dichiarano da 7 a 14 su quanti punti catturerà la propria coppia. Chi dichiara più alto nomina il seme di briscola.

Carte-punto (in briscola)

1. **Alto:** Asso di briscola = 1 punto.
2. **Basso:** 2 di briscola = 1 punto.
3. **Fante:** Fante di briscola = 1 punto.
4. **Gioco:** 10 di briscola = 1 punto.
5. **Cinque di briscola (Pedro):** 5 punti.
6. **Cinque dello stesso colore (Pedro secondario):** 5 punti — questa carta conta come briscola per la mano.
7. **Totale disponibile:** 14 punti.

Svolgimento del gioco

1. **Scarto:** Dopo che la briscola è nominata, tutti i giocatori scartano le carte non-briscola e ripescano fino a 6 carte.
2. **Gioco delle prese:** Chi ha vinto la dichiarazione apre per primo. Seguire il seme se possibile. La briscola più alta vince la presa.
3. **Catturare punti:** Le carte-punto vengono assegnate alla coppia che le cattura nelle prese.

Consigli e strategie

- I due Pedro (5 di briscola e 5 dello stesso colore) valgono 10 dei 14 punti — controllarli è fondamentale.
- Dichiarare con prudenza a meno che non si possieda un Pedro o più briscole alte.
- Aprire con briscole alte per far uscire le briscole degli avversari prima che possano catturare i vostri Pedro.

Consigli e strategia

Proteggere i propri Pedro a tutti i costi. Se si possiede un Pedro, usare le altre briscole per spianare la strada prima di giocarlo. Se gli avversari possiedono un Pedro, farlo uscire con briscole alte.

Le dichiarazioni sono dove si vincono e si perdono le partite. Dichiarare troppo alto obbliga la coppia a catturare carte-punto difficili, mentre dichiarare troppo basso regala punti agli avversari.