

Pepper

4 giocatori

24 carte

Difficoltà: Media

Durata: Breve

Totalizzare punti vincendo il numero di prese dichiarato; la prima coppia a 30 vince.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo da 24 carte (dal 9 all'Asso).
- Distribuire 6 carte a testa a 4 giocatori in due coppie.
- Dichiarare da 1 a 5 oppure Pepper (tutte e 5 per 10 punti); chi dichiara più alto nomina la briscola.

PUNTEGGIO

- Soddisfare la dichiarazione per totalizzare il numero di prese vinte; fallire fa perdere l'importo dichiarato.
- Dichiarazione pepper: +10 per vincere tutte e 5, -10 in caso di fallimento.
- Il Bower destro (Fante di briscola) è il più alto; il Bower sinistro (Fante dello stesso colore) è il secondo.

Consiglio: Tentare una dichiarazione pepper solo con entrambi i Bower e almeno un'altra briscola.

AL TUO TURNO

- Chi vince la dichiarazione apre la prima presa.
- Seguire il seme; il Bower sinistro appartiene al seme briscola.
- Vince la briscola più alta oppure la carta più alta del seme aperto.

Il Pepper è un gioco di prese frenetico del Midwest americano che usa solo 24 carte. Parente semplificato dell' Euchre, presenta dichiarazioni aggressive e una dichiarazione 'pepper' in cui il dichiarante punta a vincere tutte e cinque le prese per un grande guadagno.

Obiettivo

Totalizzare punti soddisfacendo le dichiarazioni di prese con il proprio compagno. La prima coppia a raggiungere 30 punti vince. Non soddisfare una dichiarazione fa perdere l'importo dichiarato.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie.
2. **Mazzo:** 24 carte (dal 9 all'Asso in ogni seme).
3. **Distribuzione:** 6 carte a testa, usando l'intero mazzo.
4. **Dichiarazioni:** I giocatori dichiarano da 1 a 5 su quante prese vincerà la propria coppia, oppure 'Pepper' (tutte e 5 per 10 punti). Chi dichiara più alto nomina la briscola.

Gerarchia delle carte

1. **In briscola:** Bower destro (Fante di briscola) > Bower sinistro (Fante dello stesso colore) > Asso > Re > Regina > 10 > 9.
2. **Fuori briscola:** Asso > Re > Regina > Fante > 10 > 9.
3. **Nota:** Il sistema dei Bower è identico a quello dell'Euchre.

Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** Chi vince la dichiarazione apre la prima presa.
2. **Seguire il seme:** Seguire il seme se possibile. Il Bower sinistro appartiene al seme briscola, non al suo seme stampato.
3. **Vincere le prese:** Vince la briscola più alta, oppure la carta più alta del seme aperto.
4. **Punteggio:** Soddisfare la dichiarazione e totalizzare il numero di prese vinte. Non riuscirci fa perdere l'importo dichiarato. Le dichiarazioni pepper sono tutto o niente: vincere tutte e 5 vale +10, fallire vale -10.

Consigli e strategie

- Il sistema dei Bower significa che il Fante del seme dello stesso colore della briscola è la seconda carta più alta — non dimenticarlo.
- Le dichiarazioni pepper sono rischiose ma potenti. Tentarle solo con entrambi i Bower e almeno una briscola aggiuntiva.
- Con solo 6 carte a testa, le mani si esauriscono rapidamente — dichiarare con accuratezza.

Consigli e strategia

L'accuratezza delle dichiarazioni è tutto nel Pepper. La dimensione ridotta della mano (6 carte) fa sì che ogni scelta di carta sia enormemente importante.

Con solo 6 carte, si riesce spesso a dedurre le mani degli avversari dopo appena 2-3 prese. Usare queste informazioni per pianificare con precisione le giocate finali.