

# Pilotta

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

Arrivare per primi a 151 punti vincendo prese e dichiarando combinazioni.

## PREPARAZIONE

- Formare due partnership di due giocatori ciascuna.
- Usare 32 carte (dal 7 all'Asso di ogni seme).
- Distribuire 8 carte a ciascun giocatore.

## PUNTEGGIO

- Fante di briscola = 20, Nove di briscola = 14, Asso = 11, Dieci = 10.
- Il bonus dell'ultima presa vale 10 punti.

Consiglio: Tenetevi il Fante e il Nove di briscola il più a lungo possibile per controllare il finale di partita.

## AL TUO TURNO

- Offrire per la briscola o passare.
- Dichiarare combinazioni valide prima della prima presa.
- Giocare le prese, rispondendo al seme o giocando briscola come richiesto.

La Pilotta è un popolare gioco cipriota di prese giocato in partnership di due. È strettamente imparentato con il gioco francese Belote e prevede offerte, briscola e dichiarazioni bonus.

## Obiettivo

L'obiettivo è segnare punti vincendo prese che contengono carte di valore e dichiarando combinazioni valide. La prima partnership a raggiungere 151 punti vince la partita.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due partnership, seduti uno di fronte all'altro.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte, usando solo 32 carte (dal 7 all'Asso). Rimuovere le carte dal 2 al 6.
3. **Distribuzione:** Distribuire 8 carte a ciascun giocatore in blocchi da 3, 2 e 3.

## Svolgimento del gioco

1. **Offerte:** A partire dal giocatore alla sinistra del mazziere, ogni giocatore può offrire o passare. Le offerte partono da 80 e aumentano a incrementi di 10. Il maggiore offerente nomina il seme di briscola.
2. **Dichiarazioni:** Prima della prima presa, i giocatori possono dichiarare combinazioni valide come sequenze di tre o più carte dello stesso seme, o quattro carte dello stesso valore. Solo la squadra con la dichiarazione più alta segna i propri punti.
3. **Gioco delle prese:** Il giocatore alla sinistra del mazziere guida la prima presa. I giocatori devono rispondere al seme se possibile. Se non possono, devono giocare una briscola se ne hanno una. La briscola più alta o la carta più alta del seme guidato vince la presa.
4. **Bonus Pilotta:** Se un giocatore tiene sia il Re che la Regina di briscola, può dichiarare 'Pilotta' quando gioca la seconda delle due carte, guadagnando 20 punti bonus.

## Punteggio

- Valori delle carte nei semi non-briscola: Asso = 11, Dieci = 10, Re = 4, Regina = 3, Fante = 2. Le altre carte valgono zero.
- Valori delle carte nel seme di briscola: Fante = 20, Nove = 14, Asso = 11, Dieci = 10, Re = 4, Regina = 3.
- L'ultima presa vale 10 punti bonus.
- Se la squadra offerente raggiunge o supera la propria offerta, entrambe le squadre mantengono i propri punti. Se fallisce, segna zero e la squadra avversaria segna 162 più le eventuali dichiarazioni.

## Varianti

---

- **Offerta senza briscola:** Alcuni gruppi consentono un'offerta senza briscola in cui nessun seme è briscola e i valori delle carte seguono la graduatoria non-briscola.
- **Offerta tutta briscola:** Un'opzione in cui tutti i semi usano la graduatoria delle carte di briscola.

## Consigli e strategie

---

- Comunicate con il vostro partner attraverso il gioco delle carte, segnalando i semi forti fin dall'inizio.
- Offrite in modo aggressivo quando si tiene il Fante e il Nove di un potenziale seme di briscola, poiché sono le carte più potenti.
- Tenete traccia delle carte alte già giocate per ottimizzare il potenziale di vittoria delle prese nei turni finali.

## Consigli e strategia

---

Concentratevi sull'assicurarsi il Fante e il Nove di briscola, poiché sono le carte di valore più alto. Coordinatevi con il partner attraverso un gioco di segnalazione coerente.

Contare i punti già acquisiti da ciascuna squadra è essenziale per decidere se giocare in modo aggressivo o conservativo nelle prese finali. Guidare la briscola presto può privare gli avversari delle loro carte di briscola.