

Primiera

2-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Avere la miglior combinazione di 4 carte o indurre gli avversari a passare con il bluff.

PREPARAZIONE

- Da 2 a 6 giocatori con un mazzo da 40 o 52 carte.
- Distribuire 4 carte ciascuno. Tutti i giocatori versano la posta nel piatto.

PUNTEGGIO

- Chorus > Flusso > Primiera > Numerus.
- 7 = 21 punti (il più alto), 6 = 18, A = 16, poi decrescente.
- Le combinazioni si classificano prima per tipo, poi per totale di punti.

Consiglio: Raccogliere i 7: valgono 21 punti ciascuno e costituiscono la base delle mani più forti.

AL TUO TURNO

- Opzionalmente scambiare carte con la riserva.
- Puntare, chiamare, rilanciare o passare.
- Confronto: la miglior combinazione vince il piatto.

La Primiera è un gioco di carte dell'era rinascimentale ampiamente considerato il diretto antenato del moderno poker. Giocato ampiamente in Italia, Spagna, Francia e Inghilterra durante il XV e XVI secolo, era il gioco preferito di Enrico VIII ed è stato menzionato da Shakespeare nelle *Allegre comari di Windsor*. Ogni giocatore riceve quattro carte e punta sulla miglior combinazione, con tipi di mano speciali che includono Primiera (una carta per ogni seme), Flusso e Chorus (più carte dello stesso valore).

Obiettivo

Vincere il piatto avendo la migliore combinazione di quattro carte, o inducendo tutti gli avversari a passare con il bluff. Il gioco combina valutazione delle carte, formazione di combinazioni e puntate.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 6 giocatori.
2. **Mazzo:** Un mazzo da 40 carte (mazzo standard senza 8, 9 e 10). In alcune versioni si usa un mazzo completo da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 4 carte, distribuite una o due alla volta.
4. **Posta iniziale:** Tutti i giocatori versano una posta concordata nel piatto prima della distribuzione.

Valori delle carte

1. **Valori speciali:** Le carte hanno valori in punti diversi dal loro valore nominale. Il 7 vale 21 punti (la carta singola più alta), il 6 vale 18, l'Asso vale 16, il 5 = 15, il 4 = 14, il 3 = 13, il 2 = 12.
2. **Figure:** Re, Regine e Fanti valgono ciascuno 10 punti.
3. **Moltiplicatore di seme:** In alcune versioni, ogni seme moltiplica in modo diverso ai fini del punteggio.

Combinazioni (dalla migliore alla peggiore)

1. **Chorus (Poker):** Quattro carte dello stesso valore. Eccezionalmente raro e la mano migliore.
2. **Flusso (Flush):** Quattro carte dello stesso seme. Valutato dalla somma dei punti delle carte.
3. **Primiera:** Una carta per ognuno dei quattro semi. Valutata dalla somma dei punti delle carte.
4. **Numerus (basato sulle coppie):** Due o tre carte dello stesso seme (non tutte e quattro). Vengono sommati i punti delle migliori due, tre o singole carte.

Svolgimento del gioco

1. **Puntata:** Dopo aver ricevuto le carte, i giocatori a turno decidono di puntare (fare una scommessa), chiamare (pareggiare la scommessa corrente), rilanciare (aumentare la scommessa) o passare (ritirarsi e perdere la posta iniziale).
2. **Scambio di carte:** In alcune versioni, prima della puntata i giocatori possono scartare e pescare carte di sostituzione dalla riserva per migliorare la mano.
3. **Confronto:** Quando tutti i giocatori rimasti hanno pareggiato la scommessa più alta, le mani vengono rivelate. La miglior combinazione vince il piatto.
4. **Bluff:** Un giocatore può puntare aggressivamente su una mano debole per costringere gli avversari a passare, simile al poker.

Varianti

- **Primera spagnola:** Usa un mazzo spagnolo da 48 carte e valori delle carte leggermente diversi.
- **Primera italiana:** La versione originale con il mazzo italiano da 40 carte.
- **Prime francese:** L'adattamento francese che ha influenzato lo sviluppo del Breton e in definitiva del Poker.

Consigli e strategie

- Il 7 è la carta più preziosa nella Primera; cercare di tenere i 7 in mano quando possibile.
- Una Primera (una carta per seme) è più facile da ottenere di un Flusso ma spesso di valore inferiore; valutare attentamente le probabilità.
- Il bluff è essenziale; una puntata aggressiva su un Numerus può costringere gli avversari con mani marginali a passare.

Consigli e strategia

Concentrarsi sulla raccolta di 7, che sono le carte di valore più alto. Un Flusso batte una Primera di uguale valore in punti, quindi puntare ai flussi quando arrivano carte dello stesso seme. Bluffare con sicurezza; la Primera premia il gioco aggressivo.

Comprendere l'insolita valutazione delle carte è fondamentale: i 7 valgono più dei Re. Questo sistema di valori invertito significa che le mani che sembrano deboli secondo gli standard moderni possono in realtà essere forti nella Primera.