

Put

2-4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Vincere 2 delle 3 prese, o convincere l'avversario a ritirarsi chiamando Put.

PREPARAZIONE

- 2 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuire 3 carte ciascuno. Ranking: 3 (alta), 2, A, R, D, F, 10...4 (bassa).

PUNTEGGIO

- Vincere 2 prese = 1 punto. Vincere dopo Put accettato = 2 punti.
- L'avversario si ritira dopo Put = 1 punto a chi ha chiamato.
- Il primo a 5 punti vince la partita.

Consiglio: Bluffare con sicurezza anche con mani mediocri; l'avversario non può vedere le tue carte.

Put è un antico gioco di carte inglese di bluff e audacia, risalente al XVI secolo. È un gioco di prese ingannevolmente semplice in cui due giocatori ricevono tre carte ciascuno e devono vincere due delle tre prese o convincere con il bluff l'avversario a ritirarsi. Il fascino del gioco risiede nella combinazione di fortuna, nervi e psicologia piuttosto che in complesse tecniche di gioco.

Obiettivo

Vincere due delle tre prese, oppure costringere l'avversario a ritirarsi chiamando 'Put', sfidandolo a continuare o cedere.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2 giocatori (adattabile per 3 o 4).
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte. Il ranking delle carte è: 3 (più alta), 2, Asso, Re, Donna, Fante, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4 (più bassa).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 3 carte, distribuite una alla volta.
4. **Puntata:** I giocatori concordano una posta per punto di partita. Il gioco si gioca tipicamente fino a 5 punti.

AL TUO TURNO

- Attaccare qualsiasi carta (niente briscole, nessun obbligo di seme).
- La carta più alta vince la presa.
- In qualsiasi momento, chiamare Put per sfidare l'avversario: continua per il doppio o si ritira.

Svolgimento del gioco

1. **Attacco:** Chi non è mazziere attacca qualsiasi carta alla prima presa. Non ci sono briscole né obbligo di seguire il seme.
2. **Vincere le prese:** La carta di valore più alto vince la presa. Se entrambi i giocatori giocano la stessa carta, la presa è un pareggio e viene scartata.
3. **Chiamare Put:** In qualsiasi momento durante il gioco (prima o dopo aver giocato una carta), un giocatore può chiamare 'Put!' Questo sfida l'avversario: deve continuare a giocare per una posta doppia o cedere la mano immediatamente.
4. **Mani pareggiate:** Se ciascun giocatore vince una presa e la terza è pareggiata, o se tutte e tre le prese sono pareggiate, la mano è un pareggio e non vengono assegnati punti.

Punteggio

1. **Vittoria normale:** Vincere 2 prese vale 1 punto.
2. **Put accettato:** Se viene chiamato Put e l'avversario continua a giocare, il vincitore segna 2 punti invece di 1.
3. **Put rifiutato:** Se l'avversario si ritira dopo che viene chiamato Put, chi ha chiamato segna 1 punto senza finire la mano.
4. **Partita:** Il primo giocatore a raggiungere 5 punti vince la partita.

Varianti

- **Put a tre giocatori:** Distribuire 3 carte ciascuno; chi vince 2 prese segna. Se tutti e tre vincono una presa ciascuno, la mano è rovinata.
- **Put a quattro giocatori (in partnership):** Due squadre di due; i partner siedono di fronte. Le prese vinte si sommano per la squadra.
- **Trut:** Una variante scandinava con meccanismi simili ma ranking delle carte diverso e un seme di briscola.

Consigli e strategie

- Il 3 è la carta più potente del gioco. Tenere una coppia di 3 garantisce quasi sempre la vittoria.
- Usare la chiamata Put come bluff quando si ha una mano debole ma l'avversario sembra incerto.
- Prestare attenzione al livello di sicurezza dell'avversario quando gioca; l'esitazione è un segno di debolezza.

Consigli e strategia

Il bluff è il cuore del Put. Chiamare Put con sicurezza anche con mani rischiose; l'avversario non può vedere le tue carte. Il 3 è la carta più alta, quindi averne uno dà una base solida.

Poiché non ci sono briscole né obblighi di seme, il gioco riguarda esclusivamente il valore delle carte e i nervi. Una chiamata Put ben calibrata su una mano mediocre può sottrarre punti a un avversario cauto.