

Quadrille

4 giocatori

40 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Media

Come dichiarante, vinci la maggioranza delle prese con o senza un alleato segreto.

PREPARAZIONE

- 4 giocatori usano un mazzo da 40 carte (8, 9, 10 rimossi).
- Distribuisci 10 carte a ciascun giocatore.
- I giocatori fanno l'offerta per il diritto di nominare la briscola.

PUNTEGGIO

- Offerta riuscita: il dichiarante riscuote da ciascun avversario.
- Offerta fallita: il dichiarante paga ciascun avversario.
- Vole (tutte le 10 prese) guadagna un sostanziale bonus.

Consiglio: Quando chiami un re, scegli un seme in cui hai carte di supporto per assistere il tuo alleato segreto.

AL TUO TURNO

- Il dichiarante nomina la briscola e può chiamare un re per ottenere un alleato segreto.
- Segui il seme guidato quando possibile.
- Il dichiarante vince se la sua parte prende abbastanza prese.

Il Quadrille è un elegante gioco di prese a quattro giocatori evolutosi dal gioco spagnolo Ombre. È diventato il gioco di carte dominante nella raffinata società europea a metà del Settecento, apprezzato per il suo sistema di aste e le dinamiche di alleanza.

Obiettivo

Come dichiarante, vinci almeno la maggioranza delle prese. Gli altri giocatori collaborano per impedirlo, sebbene le alleanze cambino in base alle offerte di ogni turno.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori.
2. **Mazzo:** Un mazzo da 40 carte con 8, 9 e 10 rimossi da un mazzo standard.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 10 carte.
4. **Asta:** I giocatori fanno l'offerta per il diritto di nominare la briscola e giocare come dichiarante.

Svolgimento del gioco

1. **Scelta della briscola:** Il miglior offerente nomina il seme di briscola per il turno.
2. **Chiamata di un re:** Il dichiarante può chiamare un re specifico, e chi lo possiede diventa il suo alleato segreto per quella mano.
3. **Gioco delle prese:** Si applicano le regole standard delle prese. I giocatori devono seguire il seme guidato quando possibile.
4. **Risoluzione:** Il dichiarante vince se lui e il suo alleato (se presente) ottengono abbastanza prese.

Punteggio

- **Offerta riuscita:** Il dichiarante riscuote un pagamento da ciascun avversario.
- **Offerta fallita:** Il dichiarante paga ciascun avversario.
- **Vole:** Vincere tutte e dieci le prese guadagna un sostanziale bonus.

Varianti

- **Mediateur:** Una variante che introduce ulteriori livelli di offerta e un punteggio più complesso.
- **Quintille:** Un adattamento per cinque giocatori con distribuzione e aste modificate.

Consigli e strategie

- Quando chiami un re, scegli un seme in cui possiedi diverse carte di supporto così da poter aiutare il tuo alleato segreto.
- Presta molta attenzione a quale giocatore sembra aiutare il dichiarante per identificare la partnership nascosta.

Consigli e strategia

Padroneggiare l'arte di chiamare il re giusto è essenziale. Scegli un seme in cui le tue carte complementano il potenziale re dell'alleato, e osserva le mosse degli avversari per smascherare le partnership nascoste.

Identificare rapidamente l'alleato segreto dà ai difensori un enorme vantaggio. Osserva segnali sottili come i semi che un giocatore guida e le prese che sembra desiderare di vincere.