

# Ramsli

3-5 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Vincere il maggior numero di prese, oppure ritirarsi per evitare rischi.

## PREPARAZIONE

- Distribuisci 9 carte a ogni giocatore.
- Volta una carta per stabilire il seme di briscola.
- Ogni giocatore dichiara se gioca o si ritira.

## PUNTEGGIO

- Chi fa più prese vince il piatto.
- Zero prese significa pagare una penalità.

Consiglio: Ritirati se la tua mano manca di forza in briscola piuttosto che rischiare la penalità da zero prese.

## AL TUO TURNO

- Segui il seme, gioca briscola se vuoto, sovra-briscola se possibile.
- La briscola più alta o la carta più alta del seme aperto vince.
- Il vincitore della presa apre la successiva.

Ramsli (noto anche come Ramsch o Rams) è un gioco di prese tedesco in cui i giocatori possono scegliere di ritirarsi o giocare ogni turno. Chi gioca deve vincere almeno una presa per evitare una penalità, e il giocatore che prende più prese vince.

## Obiettivo

Vinci il maggior numero di prese in ogni turno evitando di essere il giocatore che gioca ma non riesce a prendere nessuna presa, il che comporta una pesante penalità.

## Preparazione

1. **Giocatori:** da 3 a 5 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte (tradizionalmente un mazzo Piquet da 32 carte, ma giocabile con 52).
3. **Distribuzione:** distribuisci 9 carte a ogni giocatore. Volta la carta successiva per determinare il seme di briscola. I giocatori decidono poi se giocare o ritirarsi.

## Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** dopo aver visto le carte e la briscola, ogni giocatore dichiara se giocherà o si ritirerà. I giocatori ritirati mettono da parte le loro carte.
2. **Fase 2:** il giocatore alla sinistra del mazziere apre la prima presa. I giocatori devono seguire il seme, devono giocare briscola se vuoti nel seme, e devono sovra-briscolare se possibile.
3. **Fase 3:** la briscola più alta vince la presa, oppure la carta più alta del seme aperto se non vengono giocate briscole. Il vincitore della presa apre la successiva.
4. **Fase 4:** dopo che tutte le prese sono state giocate, il giocatore attivo con più prese vince il turno. Qualsiasi giocatore attivo che ha preso zero prese paga una penalità nel piatto.

## Punteggio

- Il giocatore che vince più prese raccoglie il piatto.
- Qualsiasi giocatore che ha giocato ma non ha vinto nessuna presa deve pagare una penalità pari al valore attuale del piatto.

## Varianti

- **Ramsli obbligatorio:** tutti i giocatori devono giocare, senza possibilità di ritirarsi.
- **Ramsli doppia penalità:** la penalità per non aver vinto nessuna presa viene raddoppiata, aumentando le poste.

## Consigli e strategie

---

- Rimani nel turno solo se hai una forte dotazione di briscole o carte alte in più semi.
- Ritirati presto se la tua mano è debole per evitare la costosa penalità da zero prese.
- Guida con il tuo seme più forte per costringere gli avversari a seguire o sprecare briscole.

## Consigli e strategia

---

Impegnati a giocare solo quando la tua mano ha un affidabile potenziale di vincere prese. Ritirarsi è una strategia valida quando la tua mano è debole.

La decisione di giocare o ritirarsi è la scelta più importante in Ramsli. Valuta la lunghezza della tua briscola, le carte alte e il numero di avversari che rimangono prima di impegnarti.