

Sedma

2-4 giocatori

32 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Vincere prese contenenti assi e dieci per superare in punti la coppia avversaria.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso) con 4 giocatori in due coppie.
- Distribuisci 4 carte a testa; distribuisce altre 4 dopo che il primo gruppo è stato giocato.

PUNTEGGIO

- Assi: 10 punti ciascuno. Dieci: 10 punti ciascuno.
- Vincere l'ultima presa guadagna un bonus di 10 punti.
- 90 punti totali disponibili ogni manche.

Consiglio: Conserva i tuoi sette per le prese contenenti assi o dieci per massimizzare i punti catturati.

AL TUO TURNO

- Gioca qualsiasi carta; abbinare il valore della carta di apertura o giocare un 7 può catturare la presa.
- I sette sono jolly e prolungano la presa per ulteriori catture.
- L'ultimo giocatore a giocare una carta abbinata o un sette vince la presa.

Sedma è un gioco a prese ceco e slovacco in cui i sette hanno un potere speciale, permettendo ai giocatori di concatenare le giocate e prolungare le prese. Si gioca tipicamente in quattro giocatori divisi in due coppie e premia sia il gioco tattico delle carte sia il coordinamento di squadra.

Obiettivo

Vincere prese contenenti dieci e assi, che sono le uniche carte che assegnano punti. La coppia che accumula più punti nel numero concordato di manche vince.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie seduti di fronte ai rispettivi compagni.
2. **Mazzo:** Mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso per ogni seme).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 4 carte. Dopo che queste vengono giocate, altre 4 carte vengono distribuite a ciascun giocatore per la seconda metà della manche.

Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** Il giocatore alla sinistra del mazziere gioca qualsiasi carta per iniziare una presa.
2. **Abbinamento del valore:** I giocatori possono giocare qualsiasi carta, ma una carta con lo stesso valore della carta di apertura oppure un sette può catturare la presa.
3. **I sette sono jolly:** Un sette può essere giocato in qualsiasi momento e funziona come una carta abbinata all'apertura, conferendogli un potere speciale di cattura.
4. **Prolungare le prese:** Se viene giocato un sette o una carta abbinata, la presa continua in giro al tavolo, consentendo potenzialmente ulteriori catture.
5. **Vincere la presa:** L'ultimo giocatore a giocare una carta abbinata o un sette vince l'intera presa.

Punteggio

- **Assi:** 10 punti ciascuno.
- **Dieci:** 10 punti ciascuno.
- **Bonus ultima presa:** La coppia che vince l'ultima presa segna 10 punti aggiuntivi.
- **Totale per manche:** 90 punti disponibili ogni manche.

Varianti

- **Sedma per due giocatori:** Adattato per il gioco testa a testa con dimensioni di mano ridimensionate.
- **Sedma con licitazione:** Alcuni gruppi aggiungono una fase di licitazione in cui le coppie predicono il loro totale di punti.

Consigli e strategie

- Conserva i tuoi sette per i momenti critici in cui assi o dieci di alto valore sono in gioco.
- Coordinati con il tuo compagno per concatenare le carte abbinata e prolungare le prese per catturare più punti.
- Tieni d'occhio quali dieci e assi sono stati giocati per calcolare le opportunità di punteggio rimanenti.

Consigli e strategia

Il tempismo dei sette è tutto. Usarne uno troppo presto ne spreca il potenziale, mentre tenerlo troppo a lungo può significare perdere l'occasione di catturare una presa di alto valore.

Le coppie forti sviluppano segnali sottili sui loro punti di forza. Aprire con un dieci presto può adescare gli avversari a spendere i loro sette prima delle prese critiche finali.