

Sergeant Major

3 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Raggiungere o superare il proprio obiettivo di prese: mazziere = 8, giocatore alla sinistra = 5, terzo giocatore = 3.

PREPARAZIONE

- 3 giocatori con un mazzo da 52 carte (rimuovere una carta bassa per avere 51 carte).
- Distribuire 17 carte ciascuno. Il mazziere sceglie il seme di briscola.

PUNTEGGIO

- Tenere traccia del surplus e deficit di prese rispetto al proprio obiettivo per ogni turno.
- Chi fa surplus dà le carte peggiori a chi è in deficit nel turno successivo e riceve le migliori.
- Vince chi ha il maggior surplus cumulativo dopo il numero di turni stabilito.

Consiglio: Come mazziere, scegliere la briscola nel seme più lungo e forte per raggiungere l'obiettivo di 8 prese.

AL TUO TURNO

- Il giocatore alla sinistra del mazziere attacca per primo.
- Seguire il seme se possibile; altrimenti giocare qualsiasi carta.
- La briscola più alta vince; se non ci sono briscole, vince la carta più alta del seme guidato.
- Giocare tutte le 17 prese.

Sergeant Major, noto anche come 3-5-8 o 8-5-3, è un gioco di prese per tre giocatori in cui ciascun giocatore ha un numero diverso di prese da conquistare. Il mazziere deve vincere 8 prese, il giocatore alla sinistra del mazziere deve vincerne 5, e il terzo giocatore deve vincerne 3. Chi supera il proprio obiettivo acquisisce un vantaggio nel turno successivo.

Obiettivo

Raggiungere o superare il proprio obiettivo di prese per il turno. I giocatori che vincono prese extra rispetto al proprio obiettivo scambiano carte con chi è rimasto sotto nella distribuzione successiva, creando un sistema di vantaggio dinamico.

Preparazione

1. **Giocatori:** 3 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte con una carta rimossa (tipicamente il 2 di Fiori), lasciando 51 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuire 17 carte a ciascun giocatore.
4. **Obiettivi:** Il mazziere deve vincere 8 prese, il giocatore alla sinistra del mazziere deve vincerne 5, il terzo giocatore deve vincerne 3.

Scelta dell'atout

1. **Il mazziere sceglie:** Il mazziere esamina la propria mano e dichiara il seme di briscola.
2. **Variante con mazzo residuo:** In alcune versioni, la carta rimossa non è predeterminata; invece il mazziere prende le carte rimanenti dopo la distribuzione.

Svolgimento del gioco

1. **Attacco:** Il giocatore alla sinistra del mazziere attacca la prima presa.
2. **Seguire il seme:** I giocatori devono seguire il seme guidato se possono. Se non possono, possono giocare qualsiasi carta, inclusa la briscola.
3. **Vincere la presa:** La briscola più alta vince la presa. Se non vengono giocate briscole, vince la carta più alta del seme guidato.
4. **Continuare:** Chi vince la presa attacca quella successiva. Si giocano tutte le 16 prese (una carta rimane inutilizzata).

Scambio di carte

1. **Prese extra:** Dopo tutte le prese, i giocatori che hanno vinto più prese del loro obiettivo annotano il surplus.
2. **Prese mancate:** I giocatori che non hanno raggiunto il loro obiettivo annotano il deficit.
3. **Scambio:** Nel turno successivo, chi ha fatto surplus dà le proprie carte peggiori a chi ha il deficit e riceve in cambio le carte migliori di quest'ultimo. Il numero di carte scambiate corrisponde al surplus/deficit.
4. **Nuovi obiettivi:** Gli obiettivi rimangono gli stessi (8, 5, 3) in base a chi distribuisce, ma la distribuzione ruota.

Punteggio

1. **Totale progressivo:** Tenere traccia del surplus o deficit cumulativo di ciascun giocatore tra i turni.
2. **Fine partita:** Giocare un numero stabilito di turni (spesso 9 o 12). Il giocatore con il maggior numero di prese surplus cumulative vince.
3. **Alternativa:** Alcuni gruppi giocano finché un giocatore raggiunge un surplus prefissato (es. +10).

Varianti

- **9-5-2:** Una distribuzione degli obiettivi alternativa che assegna al mazziere 9 prese, al secondo giocatore 5 e al terzo 2.
- **Senza scambio:** Alcuni gruppi casuali saltano lo scambio di carte tra i turni.
- **Mazzo completo:** Giocare con tutte le 52 carte, distribuendone 17 a testa con 1 carta messa da parte senza essere vista.

Consigli e strategie

- Come mazziere, scegliere un seme di briscola in cui si ha lunghezza e carte alte, poiché si devono vincere 8 prese.
- Come giocatore che deve vincere solo 3 prese, concentrarsi sul vincerle con briscole alte ed evitare di esporsi troppo.
- Dopo lo scambio, adattare la strategia in base alle carte forti ricevute da chi era in deficit.

Consigli e strategia

Come mazziere, scegliere la briscola nel seme più lungo e forte. Lo scambio di carte crea un effetto valanga, quindi raggiungere il proprio obiettivo fin dal primo turno è fondamentale per non restare indietro.

Il meccanismo di scambio delle carte fa sì che le buone prestazioni si sommino nel tempo. Un giocatore che raggiunge costantemente il proprio obiettivo riceverà carte sempre più forti, creando un circolo virtuoso.