

Sheepshead

3-5 giocatori

32 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Come raccoglitore, collezioni 61+ punti carte con il tuo partner; come difensore, collezioni 60+ per sconfiggere il raccoglitore.

PREPARAZIONE

- 5 giocatori con un mazzo da 32 carte (dal Sette all'Asso).
- Distribuisce 6 carte ciascuno; 2 carte vengono poste coperte come il cieco.

PUNTEGGIO

- Asso: 11, Dieci: 10, Re: 4, Regina: 3, Fante: 2; carte inferiori: 0.
- La squadra del raccoglitore ha bisogno di 61+ punti; schneider a 91+; schwarz per tutte le prese.
- I difensori hanno bisogno di 60+ punti per vincere.

Consiglio: Raccogli il cieco quando hai almeno 4 briscole — il cieco spesso migliora una mano incerta.

AL TUO TURNO

- A turno, raccogli il cieco o passa.
- Il raccoglitore scarta 2 carte e si allea segretamente con chi possiede il Fante di Quadri.
- Si giocano le prese seguendo il seme; le briscole sono tutte le Regine, i Fanti e i Quadri.
- La briscola più alta o la carta del seme più alta vince la presa.

Sheepshead è un gioco americano di prese con origini tedesche, giocato principalmente nel Wisconsin. Usa un mazzo di 32 carte e presenta una complessa gerarchia di briscola guidata dalle Regine e dai Fanti.

Obiettivo

Come raccoglitore, vinci abbastanza punti carte (61 o più) con il tuo partner. Come difensore, raccogli almeno 60 punti per sconfiggere la squadra del raccoglitore.

Preparazione

1. **Giocatori:** 5 giocatori (esistono varianti a 3 e 4).
2. **Mazzo:** Mazzo da 32 carte (dal Sette all'Asso in quattro semi).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 6 carte. Due carte vengono poste coperte come il 'cieco'.

Svolgimento del gioco

1. **Raccolta:** I giocatori a turno possono raccogliere il cieco. Il raccoglitore scarta due carte e diventa il dichiarante.
2. **Partner:** Il partner del raccoglitore è chi possiede il Fante di Quadri, ma questo rimane segreto fino a quando non viene giocato.
3. **Gerarchia di briscola:** Tutte le Regine, poi tutti i Fanti, poi tutti i Quadri formano il seme di briscola da 14 carte, nell'ordine R♠-R♠-R♥-R♦-F♠-F♠-F♥-F♦-A♦-10♦-Re♦-9♦-8♦-7♦.
4. **Gioco delle prese:** Si segue il seme se possibile; la briscola batte tutte le carte dei semi normali. Vince la briscola più alta o la carta del seme più alta.

Punteggio

- **Valori delle carte:** Assi = 11, Dieci = 10, Re = 4, Regina = 3, Fanti = 2. Carte inferiori = 0.
- **Squadra del raccoglitore:** Ha bisogno di 61+ punti per vincere. Schneider (91+) e schwarz (tutte le prese) valgono punti extra.
- **Difensori:** Hanno bisogno di 60+ punti per sconfiggere il raccoglitore.

Varianti

- **Leaster:** Quando tutti passano, vince il giocatore che prende il minor numero di punti.
- **Raddoppio:** Un turno in cui i valori dei punti sono raddoppiati, solitamente attivato quando tutti passano.
- **Partner con il Fante di Quadri:** Alcuni gruppi permettono al raccoglitore di chiamare qualsiasi carta come partner.

Consigli e strategie

- Raccogli il cieco quando hai almeno 4 briscole — il cieco spesso migliora una mano incerta.
- Gioca le briscole all'inizio per privare i difensori delle loro carte di briscola e controllare le prese successive.

Consigli e strategia

Conta le briscole con attenzione. Con 14 briscole nel mazzo, sapere quante ne rimangono è fondamentale per pianificare la sequenza delle prese.

Come raccoglitore, seppellisci le carte a seme di alto valore nel tuo scarto per garantirti punti sicuri prima della prima presa.