

Sessantasei

2 giocatori

24 carte

Difficoltà: Media

Durata: Breve

Essere il primo a raggiungere 66 punti attraverso valori di prese e dichiarazioni di matrimonio.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 24 carte (9, 10, F, Q, R, A in ogni seme).
- Distribuisci 6 carte a ciascuno dei 2 giocatori.
- Gira la 13^a carta a faccia in su per stabilire la briscola; le carte rimanenti formano la pila.

PUNTEGGIO

- Assi: 11, Dieci: 10, Re: 4, Regine: 3, Fanti: 2.
- Dichiarare 66 per terminare la mano; vincere fa guadagnare 1-3 punti partita.
- Il primo a 7 punti partita vince la partita.

Consiglio: Chiudi la pila quando sei sicuro di raggiungere 66 con le carte che hai in mano.

AL TUO TURNO

- Guida una carta; seguire il seme non è obbligatorio mentre la pila è aperta.
- Dopo ogni presa, entrambi i giocatori pescano dalla pila.
- Dichiarare un matrimonio re-regina dopo aver vinto una presa per 20 (o 40 in briscola) punti.
- Chiudi la pila in qualsiasi momento per forzare il seguire rigido del seme.

Sessantasei è un veloce gioco di carte a prese e meld a due giocatori proveniente dalla Germania. Con un mazzo compatto da 24 carte e un obiettivo di 66 punti per mano, richiede un'acuta memoria delle carte e un tempismo tattico nel dichiarare matrimoni e nel chiudere la pila.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a dichiarare di aver raggiunto 66 punti attraverso una combinazione di valori di prese e dichiarazioni di matrimonio. Vincere più mani fa guadagnare punti partita e il primo a sette punti partita vince complessivamente.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2 giocatori.
2. **Mazzo:** un mazzo da 24 carte composto da 9, 10, Fante, Regina, Re e Asso in ogni seme.
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve 6 carte. La 13^a carta viene girata a faccia in su per determinare il seme di briscola e le carte rimanenti formano la pila di pesca sopra di essa.

Svolgimento del gioco

1. **Guidare una carta:** il non-mazziere guida la prima presa. Mentre la pila è aperta, i giocatori non devono seguire il seme.
2. **Vincere prese:** la carta più alta del seme guidato vince a meno che non venga giocata una briscola. Chi vince guida la presa successiva.
3. **Pescare carte:** dopo ogni presa, entrambi i giocatori pescano dalla pila, prima chi ha vinto, per mantenere mani da sei carte.
4. **Dichiarare matrimoni:** un giocatore che vince una presa può dichiarare una coppia re-regina dello stesso seme per 20 punti (40 in briscola).
5. **Chiudere la pila:** uno dei due giocatori può chiudere la pila in qualsiasi momento; da quel punto si applicano regole rigide di seguire il seme e non si pescano più carte.
6. **Dichiarare 66:** quando ritieni che i tuoi punti accumulati siano 66 o più, dichiaralo per terminare la mano.

Punteggio

- **Assi:** 11 punti ciascuno.
- **Dieci:** 10 punti ciascuno.
- **Re:** 4 punti ciascuno.
- **Regine:** 3 punti ciascuno.
- **Fanti:** 2 punti ciascuno.
- **Punti partita:** vincere una mano fa guadagnare da 1 a 3 punti partita a seconda di quanti punti ha accumulato l'avversario.

Varianti

- **Schnapsen:** la variante austriaca con 20 carte (rimuovendo i nove) e regole leggermente più severe.
- **Bummerl:** un nome colloquiale per la partita complessiva nella tradizione austriaca, giocata a sette punti partita.

Consigli e strategie

- Chiudere la pila al momento giusto è la decisione tattica più importante nel gioco.
- Tieni traccia mentalmente di tutte le 24 carte per sapere quando le tue carte rimanenti sono vincenti garantiti.
- Salva la dichiarazione del matrimonio di briscola per quando ti porterà sopra 66.

Consigli e strategia

La decisione di chiudere la pila è il fulcro del gioco. Chiudi quando sei sicuro di raggiungere 66 con le carte che hai e fai attenzione a non rimanere a corto.

Conoscere esattamente il totale dei punti accumulati in ogni momento è fondamentale. Un errore di conteggio può portare a una dichiarazione fallita, il che assegna all'avversario punti partita bonus.