

Sjavs

3-4 giocatori

32 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Catturare carte di alto valore attraverso le prese; servono 61+ dei 120 punti per vincere.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso) per 3-4 giocatori.
- Distribuisci tutte le carte in modo uniforme tra i giocatori.

PUNTEGGIO

- Assi: 11, Dieci: 10, Re: 4, Regine: 3, Fanti: 2.
- Totale di 120 punti tra tutte le carte.
- La squadra con 61+ punti vince la mano.

Consiglio: Guida con briscole forti presto per far uscire le Regine e i Fanti degli avversari e stabilire il controllo.

AL TUO TURNO

- Segui il seme guidato; tutte le Regine e i Fanti sono briscole permanenti.
- La Regina di Fiori è la più alta, poi le altre Regine, poi i Fanti.
- La briscola più alta o la carta più alta del seme guidato vince la presa.

Il Sjavs è un tradizionale gioco di prese danese strettamente imparentato con il gioco tedesco Schafkopf. Utilizza una gerarchia di briscola unica e presenta partnership che possono variare da mano a mano, creando un'esperienza sociale dinamica.

Obiettivo

Catturare carte di alto valore attraverso le prese. La squadra o il giocatore che accumula la maggioranza dei punti carta vince la mano.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 4 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso in ogni seme).
3. **Distribuzione:** Distribuisci tutte le carte in modo uniforme tra i giocatori.

Svolgimento del gioco

1. **Gerarchia della briscola:** Tutte le Regine e i Fanti sono briscole permanenti, classificate sopra le carte numeriche del seme di briscola. L'ordine è tipicamente Regina di Fiori la più alta, poi le altre Regine, poi i Fanti in ordine simile.
2. **Guida:** Il giocatore alla sinistra del mazziere guida la prima presa.
3. **Seguire il seme:** I giocatori devono seguire il seme guidato se possibile. Tutte le Regine e i Fanti appartengono al seme di briscola indipendentemente dal seme stampato.
4. **Vincere le prese:** La briscola più alta vince, oppure la carta più alta del seme guidato se non viene giocata briscola.

Punteggio

- **Assi:** 11 punti ciascuno.
- **Dieci:** 10 punti ciascuno.
- **Re:** 4 punti ciascuno.
- **Regine:** 3 punti ciascuna.
- **Fanti:** 2 punti ciascuno.
- **Totale:** 120 punti distribuiti tra tutte le carte. Una squadra ha bisogno di 61 o più per vincere la mano.

Varianti

- **Sjavs in solitaria:** Un giocatore può dichiarare la solitaria, giocando da solo contro tutti gli altri per poste più alte.
- **Sjavs con Nolo:** Un giocatore offre di prendere zero prese, invertendo l'obiettivo normale.

Consigli e strategie

- Tieni traccia di quali Regine e Fanti sono stati giocati, poiché dominano la gerarchia della briscola.
- Guidare con briscole forti presto può far uscire le carte di briscola degli avversari e darti il controllo delle prese successive.
- Comunica con il tuo partner attraverso il gioco strategico delle carte, come scartare carte di alto valore sulle prese che stanno vincendo.

Consigli e strategia

Tenere traccia delle briscole permanenti (Regine e Fanti) è la chiave del successo. Guida con le tue briscole più forti presto per stabilire il controllo sulla mano.

Sapere quando guidare con le briscole rispetto a tenerle in riserva è la tensione strategica centrale. Guidare con le briscole presto è aggressivo ma può ritorcersi contro se gli avversari tengono briscole permanenti più forti.