

# Skruuvi

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Lunga

Soddisfare la propria puntata di prese come dichiarante oppure fermare il dichiarante come difensore.

## PREPARAZIONE

- 4 giocatori individuali, nessuna coppia fissa.
- Distribuire tutte le 52 carte, 13 a ciascun giocatore.
- Condurre un'asta per determinare il dichiarante.

## PUNTEGGIO

- Il dichiarante guadagna o perde punti in base al successo del contratto.
- I difensori segnano per ogni presa che manda sotto il dichiarante.

Consiglio: Conta onestamente le tue prese sicure prima di fare una puntata.

## AL TUO TURNO

- Seguire il seme se possibile, oppure giocare qualsiasi carta.
- La carta più alta del seme guidato vince a meno che non venga briscola.
- Il vincitore della presa guida la presa successiva.

Skruuvi è un gioco di prese finlandese derivato dal Whist, caratterizzato da un elaborato sistema di puntate. Quattro giocatori competono individualmente, con il miglior offerente che tenta di soddisfare il proprio contratto mentre gli altri cercano di impedirlo.

## Obiettivo

Vincere il numero di prese specificato dalla propria puntata, oppure impedire al dichiarante di soddisfare il contratto. Il giocatore che accumula più punti in più mani vince.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori, ognuno gioca individualmente (nessuna coppia fissa).
2. **Mazzo:** Un mazzo standard da 52 carte con gli Assi alti.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 13 carte, distribuite in gruppi.

## Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** I giocatori puntano a turno, dichiarando il numero di prese che prenderanno e opzionalmente un seme di briscola. Le puntate più alte battono quelle più basse.
2. **Fase 2:** Il miglior offerente diventa il dichiarante e guida la prima presa.
3. **Fase 3:** I giocatori devono seguire il seme se possibile. Se non possono, possono giocare qualsiasi carta comprese le briscole.
4. **Fase 4:** La carta più alta del seme guidato vince a meno che non venga briscola. Il vincitore della presa guida la presa successiva. Il gioco continua per tutte le 13 prese.

## Punteggio

- Il dichiarante guadagna punti per aver soddisfatto il contratto e perde punti se fallisce. Le puntate più alte danno premi e penalità maggiori.
- I difensori guadagnano punti per ogni presa che spinge il dichiarante al di sotto della sua puntata.

## Varianti

- **Misere:** Una puntata speciale in cui il dichiarante punta a vincere zero prese, senza seme di briscola.
- **Grand Skruuvi:** La puntata più alta possibile che richiede al dichiarante di vincere tutte e 13 le prese.

## Consigli e strategie

---

- Punta in modo aggressivo solo quando hai semi lunghi e forti con gli onori in cima.
- Come difensore, coopera informalmente con gli altri difensori per affossare il contratto.
- Una puntata Misere richiede carte molto deboli distribuite su tutti i semi.

## Consigli e strategia

---

Valuta la tua mano con attenzione prima di puntare, contando le prese sicure e le possibili perdite. Come difensore, presta attenzione a ciò che giocano gli altri difensori per coordinare gli sforzi.

I semi lunghi sono la base delle puntate forti. Anche un seme modesto di sei carte con gli onori in cima può generare prese affidabili quando controlli la briscola.