

# Smear

4-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

## Cattura le carte punto di briscola per raggiungere il punteggio target.

### PREPARAZIONE

- 4-6 giocatori, distribuisce 6 carte ciascuno.
- Offerta da 2 a 5 per la briscola.
- Il miglior offerente nomina la briscola e guida.

### PUNTEGGIO

- Alto, Basso, Fante, Jick, Partita = 1 punto ciascuno.
- La squadra offerente deve raggiungere l'offerta o perde punti.

*Consiglio: Guida con la briscola per stanare il Fante e il Jick presto.*

### AL TUO TURNO

- Segui il seme se possibile.
- Vince la briscola più alta o la carta più alta del seme guidato.
- Cattura le carte punto nelle prese.

Smear è un gioco di prese americano simile al Pitch. I giocatori fanno offerte per il diritto di nominare la briscola e cercano di catturare carte punto tra cui Alto, Basso, Fante, Jick e Partita.

## Obiettivo

Segna punti catturando specifiche carte di briscola nelle prese. La prima squadra a raggiungere il punteggio target vince.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 4-6 giocatori (spesso in coppie).
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuisce 6 carte a ciascun giocatore.

## Svolgimento del gioco

1. **Passo 1:** I giocatori offrono da 2 a 5 per il diritto di nominare la briscola. Il miglior offerente nomina il seme di briscola e guida.
2. **Passo 2:** I giocatori devono seguire il seme se possibile. Vince la briscola più alta o la carta più alta del seme guidato.
3. **Passo 3:** Il Jick (Fante dello stesso colore della briscola) conta come carta di briscola, creando una 6<sup>a</sup> carta punto.
4. **Passo 4:** Il gioco continua per tutte le prese. Le carte punto catturate vengono conteggiate.

## Punteggio

- Alto (Asso di briscola) = 1 punto. Basso (la briscola più bassa giocata) = 1 punto.
- Fante di briscola = 1 punto. Jick (Fante dello stesso colore) = 1 punto. Jolly (se usato) = 1 punto.
- Partita (il totale più alto di punti carta) = 1 punto. La squadra offerente deve raggiungere la propria offerta o perdere quel valore.

## Varianti

- **Smear a 10 punti:** Aggiunge più carte punto per un punteggio più alto.
- **Smear senza Jick:** Rimuove il Jick per un gioco più semplice.

## Consigli e strategie

- Offri in base al numero di briscole che possiedi e alle carte punto che tieni.
- Guida con la briscola presto per stanare il Fante e il Jick.
- Proteggi la carta Basso di briscola se la tieni.

### Consigli e strategia

Il Jick aggiunge un elemento sorpresa. Conta sempre quante carte di briscola rimangono e proteggi le tue carte punto.

Controllare il seme di briscola è essenziale. La squadra che stana e cattura il maggior numero di carte punto dominerà.