

# Snapszli

2 giocatori

20 carte

Difficoltà: Media

Durata: Breve

## Raggiungere 66 punti prima dell'avversario tramite prese e dichiarazioni di matrimoni.

### PREPARAZIONE

- Usare un mazzo da 20 carte (10, F, D, R, A in ogni seme) con 2 giocatori.
- Distribuire 5 carte a testa; le carte rimanenti formano il mazzo.
- Girare la carta in cima del mazzo a faccia in su per determinare la briscola.

### PUNTEGGIO

- Asso: 11, Dieci: 10, Re: 4, Regina: 3, Fante: 2.
- Annunciare quando si raggiungono 66 per vincere la mano.
- Avversario sotto 33: 2 punti di gioco. Avversario senza prese: 3 punti di gioco.

Consiglio: Chiudi il mazzo solo quando puoi garantire di raggiungere 66 con le carte in mano.

### AL TUO TURNO

- Finché il mazzo è aperto, non c'è obbligo di seguire il seme; chi vince pesca per primo.
- Chiudere il mazzo per imporre le regole di stretta sequenza del seme.
- Dichiarare matrimoni re-regina per 20 punti (40 in briscola).

Snapszli è un popolare gioco di carte ungherese per due giocatori derivato dalla più ampia famiglia dello Schnapsen. Enfatizza una gestione precisa della mano, le dichiarazioni di matrimoni e la chiusura del mazzo al momento giusto per consolidare un vantaggio.

### Obiettivo

Raggiungere 66 punti prima dell'avversario attraverso una combinazione di prese e dichiarazioni di matrimoni. Il giocatore che raggiunge 66 per primo e lo annuncia vince la mano.

### Preparazione

1. **Giocatori:** 2 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo da 20 carte (10, Fante, Regina, Re, Asso in ogni seme).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 5 carte. Le restanti 10 carte formano la pila del mazzo; la carta in cima viene girata a faccia in su per determinare la briscola.
4. **Ordine delle carte:** Asso (11), Dieci (10), Re (4), Regina (3), Fante (2).

### Svolgimento del gioco

1. **Fase con mazzo aperto:** Finché il mazzo è disponibile, chi vince la presa pesca per primo, poi pesca il perdente. Non c'è obbligo di seguire il seme durante questa fase.
2. **Chiusura del mazzo:** Un giocatore che si sente sicuro può chiudere il mazzo girando la carta indicatrice di briscola, terminando tutte le pescate successive.
3. **Fase chiusa:** Una volta che il mazzo è chiuso o esaurito, i giocatori devono seguire il seme, giocare briscola se non possono seguire e vincere la presa se possibile.
4. **Matrimoni:** Dichiarare una coppia re-regina quando si apre il turno vale 20 punti (40 in briscola).

### Punteggio

- **Raggiungimento di 66:** Annunciare quando i propri punti carta accumulati e i bonus matrimonio raggiungono 66 per vincere la mano.
- **Avversario sotto 33:** Se l'avversario ha meno di 33 punti quando si vince, si ottengono 2 punti di gioco.
- **Avversario a zero prese:** Se l'avversario non ha vinto nessuna presa, si ottengono 3 punti di gioco.
- **Obiettivo di partita:** Chi raggiunge prima 7 punti di gioco vince il match.

## Varianti

---

- **Schnapsen austriaco:** Quasi identico ma usa esclusivamente il mazzo da 20 carte e ha regole di chiusura più severe.
- **Bummerl Snapszli:** Giocato come serie di set in cui ogni set viene chiamato Bummerl.

## Consigli e strategie

---

- Chiudi il mazzo quando sei sicuro di poter raggiungere 66 con le carte in mano.
- Tieni traccia di tutte le 20 carte attentamente, poiché il mazzo piccolo rende possibile contare tutte le carte.
- I matrimoni nel seme di briscola cambiano le sorti della partita valendo 40 punti; dai priorità alle situazioni in cui puoi dichiararli.

## Consigli e strategia

---

La decisione di quando chiudere il mazzo è il momento più critico in ogni mano. Chiudere troppo presto potrebbe non bastare; chiudere troppo tardi potrebbe permettere all'avversario di battere sul tempo.

Dopo aver chiuso il mazzo, ogni presa diventa critica. Calcola se la tua mano può garantire il raggiungimento di 66 prima di chiudere, altrimenti rischi di perdere punti di gioco per una chiusura fallita.