

# Speculazione

3-8 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

**Tenere la carta di briscola più alta quando tutte le carte sono rivelate per vincere il piatto.**

## PREPARAZIONE

- Distribuire 3 carte coperte a ogni giocatore.
- Girare una carta per stabilire il seme di briscola.
- Ogni giocatore mette fiches nel piatto.

## PUNTEGGIO

- Chi detiene la briscola più alta vince l'intero piatto.
- Si può anche trarre profitto comprando e vendendo carte di briscola.

*Consiglio: Vendi la carta vincente per un profitto sicuro se molte carte rimangono scoperte e il piatto non è abbastanza grande da giustificare il rischio.*

## AL TUO TURNO

- Rivela la carta in cima alla propria mano scoperta.
- Se è una briscola più alta, ora possiedi il piatto.
- Qualsiasi giocatore può trattare per comprare o vendere la briscola migliore attuale.

Speculazione è uno storico gioco di carte inglese incentrato sullo scambio e sull'azzardo. I giocatori comprano e vendono il diritto di vincere il piatto del turno attuale, con la carta di briscola che è la chiave per vincere.

## Obiettivo

Vincere fiches tenendo la carta di briscola più alta in gioco quando il turno finisce, o trarre profitto comprando e vendendo carte di briscola durante il turno.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 3-8 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuire 3 carte coperte a ogni giocatore. Girare la carta successiva per stabilire il seme di briscola.
4. **Posta:** Ogni giocatore mette un numero concordato di fiches nel piatto prima della distribuzione.

## Svolgimento del gioco

1. **Passo 1:** La carta di briscola girata 'possiede' attualmente il piatto. Il mazziere detiene questa carta e la sua proprietà può essere scambiata.
2. **Passo 2:** Partendo dalla sinistra del mazziere, ogni giocatore scopre una carta dalla propria mano. Se è una carta di briscola più alta dell'attuale briscola migliore, diventa la nuova migliore e quel giocatore ora possiede il piatto.
3. **Passo 3:** In qualsiasi momento in cui appare una nuova briscola migliore, i giocatori possono offrirsi di comprare o vendere la carta vincente attuale. Le trattative sono aperte e qualsiasi prezzo può essere concordato.
4. **Passo 4:** Continua a scoprire carte in senso orario. Le carte non di briscola vengono semplicemente rivelate e non hanno effetto.
5. **Passo 5:** Quando tutte le carte sono state rivelate, il giocatore che detiene la carta di briscola più alta vince l'intero piatto.

## Punteggio

- Il giocatore che detiene la carta di briscola più alta alla fine vince il piatto.
- I giocatori possono anche trarre profitto vendendo una carta di briscola vincente a più di quanto l'hanno pagata.
- Se non appaiono carte di briscola oltre alla carta inizialmente girata, il mazziere vince il piatto.

## Varianti

---

- **Turni Multipli:** Giocare un numero stabilito di turni con mazzieri a rotazione, conteggiando le fiches totali alla fine.
- **Speculazione Cieca:** I giocatori possono acquistare carte coperte da altri giocatori, aggiungendo più azzardo al gioco.
- **Prezzi Fissi:** Stabilire un prezzo massimo di scambio per limitare l'aspetto di azzardo.

## Consigli e strategie

---

- Vendere presto una briscola vincente può garantire un profitto, anche se si perde l'intero piatto.
- Osserva le carte che sono state rivelate. Se la maggior parte del mazzo è scoperta e non è apparsa una briscola più alta, il vincitore attuale è probabilmente al sicuro.
- Acquista una carta vincente solo se il valore del piatto giustifica il prezzo, tenendo conto del rischio che possa ancora apparire una briscola più alta.

## Consigli e strategia

---

Calcola le probabilità prima di acquistare una carta di briscola. Se molte carte sono ancora coperte, il rischio che appaia una briscola più alta è maggiore, quindi tratta per un prezzo più basso.

L'elemento di scambio è dove eccellono i giocatori esperti. Sapere quando bloccare un profitto vendendo rispetto all'azzardarsi a vincere l'intero piatto è la decisione centrale in ogni turno.