

Spoil Five

2-10 giocatori

52 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Media

Vincere 3 delle 5 prese per prendere il piatto, o rovinare il gioco in modo che nessuno vinca.

PREPARAZIONE

- Da 2 a 10 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuire 5 carte ciascuno; girare una carta per la briscola.
- Tutti i giocatori versano nel piatto.

PUNTEGGIO

- Il primo a vincere 3 prese prende il piatto.
- Se nessuno vince 3, il piatto passa (rovinato).
- Vincere tutte le 5 prese (jinking) fa guadagnare un bonus.

Consiglio: Imparare il sistema di ranking unico e usare il rifiuto con le briscole alte nei momenti chiave.

AL TUO TURNO

- Seguire il seme se viene guidata una briscola. Per i semi non-briscola, si può seguire il seme o tagliare.
- Le tre briscole più alte (5, F, Asso di Cuori) possono rifiutarsi quando viene guidata una briscola inferiore.
- Vince la carta più alta nel contesto della presa.

Spoil Five è un tradizionale gioco di carte di prese irlandese con un sistema di ranking delle carte straordinariamente complesso che cambia a seconda del seme e del colore. Ogni giocatore riceve cinque carte e deve cercare di vincere tre o più prese; se nessuno ci riesce, il gioco è 'rovinato' (spoiled) e il piatto passa al turno successivo. È il gioco di carte nazionale dell'Irlanda ed è giocato da secoli.

Obiettivo

Vincere almeno tre delle cinque prese per prendere il piatto, oppure impedire a qualsiasi altro giocatore di farlo (rovinare il gioco).

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 10 giocatori, meglio in 5.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 5 carte, distribuite in gruppi di 2 poi 3 (o 3 poi 2). La carta successiva viene girata scoperta per fissare il seme di briscola.
4. **Piatto:** Ogni giocatore versa una quota concordata nel piatto.

Ranking delle carte

1. **Briscole (dalla più alta alla più bassa):** 5 di briscola, Fante di briscola, Asso di Cuori (sempre terza briscola più alta), Asso di briscola (se non è Cuori), poi le briscole rimanenti in ordine unico.
2. **Semi rossi (non briscola):** R, D, F, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A (l'Asso è basso a Quadri).
3. **Semi neri (non briscola):** R, D, F, A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (i numerali hanno valore crescente).
4. **Regola chiave:** Il 5 di briscola e il Fante di briscola sono sempre le due carte più alte. L'Asso di Cuori è sempre la terza briscola più alta indipendentemente dal seme di briscola.

Svolgimento del gioco

1. **Rubare la briscola:** Se un giocatore tiene l'Asso di briscola, può scambiare qualsiasi carta dalla propria mano con la carta di briscola scoperta. Il mazziere, se la carta girata è un Asso, può rubare scartando prima che il gioco inizi.
2. **Attacco:** Il giocatore alla sinistra del mazziere attacca la prima presa.
3. **Seguire il seme:** I giocatori devono seguire il seme se viene guidata una briscola. Se viene guidato un seme non-briscola, i giocatori possono seguire il seme o giocare una briscola, ma non possono scartare da un seme non-briscola diverso se possono seguire o tagliare.
4. **Rifiuto di giocare (reneging):** Le tre briscole più alte (5, Fante, Asso di Cuori) hanno un privilegio: non possono essere forzate a uscire da un attacco di briscola inferiore. Un giocatore che tiene solo briscole alte e nessun'altra carta del seme guidato può rifiutarsi.
5. **Jinking:** Se un giocatore vince le prime tre prese, può reclamare immediatamente il piatto (jink). Se continua e non riesce a vincere tutte e cinque, perde il piatto.

Punteggio

1. **Vincere:** Il primo giocatore a vincere tre prese prende il piatto.
2. **Rovinare:** Se nessun giocatore vince tre prese, la mano è rovinata (spoiled) e il piatto passa alla distribuzione successiva, crescendo.
3. **Bonus jink:** Un giocatore che fa jink (vince tutte e cinque le prese) riceve spesso un pagamento bonus da ciascun avversario in aggiunta al piatto.

Varianti

- **Twenty-Five:** Una variante in partnership dello Spoil Five giocata a squadre, in cui i punti delle prese si accumulano fino a 25.
- **Forty-Five:** Una popolare variante canadese e marittima in cui le squadre giocano fino a 45 punti, guadagnando 5 punti per presa vinta.
- **Auction Forty-Fives:** I giocatori fanno un'asta per il diritto di nominare la briscola, aggiungendo un elemento di licitazione al gioco.

Consigli e strategie

- Memorizzare il ranking unico delle briscole; il 5 e il Fante di briscola sono sempre le due carte più alte.
- Usare il privilegio di rifiuto delle briscole alte a proprio vantaggio, tenendole per i momenti critici.
- Se nessuno sembra forte, giocare per rovinare piuttosto che rischiare di perdere la propria posizione esponendosi troppo.

Consigli e strategia

Imparare a fondo il sistema di ranking; è l'ostacolo maggiore per i nuovi giocatori. Tenere le briscole alte per le prese successive in cui possono assicurare la terza presa. Se si vince due prese di fila, aspettarsi che gli avversari si coalizzino per rovinare.

La regola del rifiuto è un potente strumento strategico: tenere una briscola alta quando viene guidata una briscola inferiore consente di conservare la carta migliore per un momento più decisivo. Rovinare il gioco è una strategia valida e spesso corretta.