

Sueca

4 giocatori

40 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Vincere prese contenenti carte di alto valore per superare in punti la partnership avversaria.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 40 carte (rimuovere gli 8, i 9 e i 10).
- Distribuire 10 carte a ciascuno dei 4 giocatori in due partnership.
- L'ultima carta distribuita al mazziere determina il seme di briscola.

PUNTEGGIO

- Assi: 11, Sette: 10, Re: 4, Fanti: 3, Donne: 2.
- 120 punti totali per mano; la squadra con oltre 60 vince la distribuzione.
- Le carte si classificano A-7-R-F-D-6-5-4-3-2 in ogni seme.

Consiglio: Ricorda che i sette battono i re; pianifica le tue giocate attorno al loro alto valore.

AL TUO TURNO

- Il giocatore alla destra del mazziere apre per primo.
- Seguire il seme se possibile; altrimenti giocare qualsiasi carta incluse le briscole.
- La briscola più alta vince, o la carta più alta del seme guidato se non viene giocata briscola.

La Sueca è un popolare gioco di carte portoghese a prese per quattro giocatori in partnership. Giocata con un mazzo da 40 carte, presenta un seme di briscola determinato dall'ultima carta distribuita e pone l'accento sull'abilità di presa e sul coordinamento tra i partner.

Obiettivo

Vincere prese contenenti carte di alto valore. La partnership che accumula più punti carta in una mano vince quella distribuzione. Il gioco si svolge su più mani fino a un punteggio target.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due partnership fisse.
2. **Mazzo:** mazzo da 40 carte (rimuovere gli 8, i 9 e i 10 da un mazzo standard).
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve 10 carte.
4. **Briscola:** l'ultima carta distribuita al mazziere determina il seme di briscola.

Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** il giocatore alla destra del mazziere apre la prima presa.
2. **Seguire il seme:** i giocatori devono seguire il seme guidato se possibile. Se non possono, possono giocare qualsiasi carta incluse le briscole.
3. **Vincere la presa:** la briscola più alta vince; altrimenti vince la carta più alta del seme guidato.
4. **Gerarchia delle carte:** all'interno di ogni seme, le carte si classificano Asso (il più alto), 7, Re, Fante, Donna, 6, 5, 4, 3, 2.
5. **Giocare tutte le prese:** continuare fino al completamento di tutte le 10 prese.

Punteggio

- **Assi:** 11 punti ciascuno.
- **Sette:** 10 punti ciascuno.
- **Re:** 4 punti ciascuno.
- **Fanti:** 3 punti ciascuno.
- **Donne:** 2 punti ciascuno.
- **Totale:** 120 punti disponibili per mano. La squadra con più di 60 vince la distribuzione.

Varianti

- **Sueca Italiana:** una variante in cui i giocatori sono obbligati a giocare briscola quando non possono seguire il seme.
- **Sueca Aberta:** una variante a mano aperta usata talvolta per l'insegnamento o come sfida strategica.

Consigli e strategie

- Aprire con gli assi all'inizio per raccogliere punti in sicurezza mentre il partner può supportare con carte alte.
- Ricordare la gerarchia insolita dove i sette sono le seconde carte più alte dopo gli assi.
- Comunicare implicitamente con il partner attraverso le carte scelte da giocare sulle sue aperture.

Consigli e strategia

La gerarchia insolita dove i 7 battono i Re sorprende i principianti. Memorizzare l'ordine di classifica presto e pianificare le giocate attorno all'alto valore dei sette.

Controllare le briscole è essenziale. Se la tua squadra ha briscole forti, attirarle fuori presto per rendere sicuri gli assi e i sette del seme laterale.