

Tarabish

4 giocatori

36 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Lunga

Con il tuo partner, raggiungi 500 punti puntando, dichiarando combinazioni e vincendo prese.

PREPARAZIONE

- 4 giocatori in partnership con un mazzo da 36 carte (dal 6 all'Asso).
- Distribuisce 3 carte ciascuno, punta per la briscola, poi distribuisce le restanti 6 carte.

PUNTEGGIO

- Briscola F=20, 9=14, A=11, 10=10, R=4, Q=3.
- Non-briscola A=11, 10=10, R=4, Q=3, F=2.
- Bonus ultima presa: 10 punti. Puntata fallita: perdi l'ammontare della puntata.

Consiglio: Punta con sicurezza quando hai il Fante e il 9 del tuo seme di briscola in mano.

AL TUO TURNO

- Dichiarare le combinazioni all'inizio del gioco delle prese.
- Segui il seme; devi giocare briscola se non hai il seme richiesto; devi sovratrionfare se possibile.
- Gerarchia briscola: F, 9, A, 10, R, Q, 8, 7, 6.
- Annuncia Bella quando giochi il secondo tra Re-Regina di briscola.

Tarabish è un gioco di prese in partnership di Cape Breton, Nuova Scozia. Giocato con un mazzo da 36 carte ricavato da uno standard, combina puntate di briscola, dichiarazioni di combinazioni di carte e gioco strategico delle prese. Le squadre di due giocatori competono per raggiungere 500 punti per prime.

Obiettivo

Insieme al tuo partner, punta per la briscola, dichiara combinazioni di carte e vinci prese contenenti carte di valore per essere la prima squadra a raggiungere 500 punti.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due partnership, seduti uno di fronte all'altro.
2. **Mazzo:** 36 carte ricavate da un mazzo standard (rimuovere i 2 fino ai 5 da tutti e quattro i semi, mantenendo dal 6 all'Asso).
3. **Distribuzione:** distribuisce 9 carte a ciascun giocatore in gruppi di 3. Dopo il primo gruppo di 3, si svolge il round di puntata prima che vengano distribuite le restanti 6 carte.

Dichiarazione

1. **Primo round:** dopo aver ricevuto 3 carte, i giocatori puntano partendo dalla sinistra del mazziniere. Le puntate partono da 20 e aumentano di 10. I giocatori possono passare.
2. **Scelta della briscola:** chi ha vinto la puntata dichiara il seme di briscola in base alla propria mano.
3. **Distribuzione restante:** dopo che la briscola è stabilita, vengono distribuite le restanti 6 carte a ciascun giocatore (3 alla volta).
4. **Puntata minima:** la squadra che ha puntato deve realizzare almeno il proprio ammontare di puntata o perde quei punti.

Dichiarazioni di combinazioni

1. **Bella:** avere sia il Re che la Regina di briscola vale 20 punti. Si annuncia quando viene giocata la seconda carta.
2. **Sequenze:** una sequenza di 3 carte dello stesso seme (terzetto) vale 20 punti. Quattro carte (quartetto) = 50, cinque o più (quintetto+) = 100.
3. **Poker:** quattro Fanti = 200, quattro 9 = 150, quattro Assi/10/Re/Regine = 100.
4. **Dichiarazione:** le combinazioni vengono dichiarate all'inizio del gioco delle prese. Solo la squadra con la combinazione più alta segna le proprie combinazioni.

Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** il giocatore alla sinistra del mazziere apre la prima presa.
2. **Seguire il seme:** i giocatori devono seguire il seme aperto. Se non possono, devono giocare briscola se ne hanno. Se una briscola sta già vincendo la presa, devono sovratrionfare se possibile.
3. **Gerarchia della briscola:** nel seme di briscola, il Fante è la carta più alta, seguito dal 9, poi Asso, 10, Re, Regina, 8, 7, 6.
4. **Gerarchia non-briscola:** nei semi non di briscola, la gerarchia è Asso, 10, Re, Regina, Fante, 9, 8, 7, 6.
5. **Bonus ultima presa:** la squadra che vince l'ultima presa guadagna 10 punti bonus.

Punteggio

1. **Valori carte (briscola):** Fante = 20, 9 = 14, Asso = 11, 10 = 10, Re = 4, Regina = 3.
2. **Valori carte (non-briscola):** Asso = 11, 10 = 10, Re = 4, Regina = 3, Fante = 2.
3. **Totale disponibile:** 162 punti carte più 10 per l'ultima presa = 172 totali per round.
4. **Fallimento puntata:** se la squadra che ha puntato non raggiunge la propria puntata, perde quell'ammontare dal punteggio.

Consigli e strategie

- Punta aggressivamente quando hai il Fante e il 9 di un forte seme di briscola, poiché sono le due carte più potenti.
- Comunica con il tuo partner attraverso le giocate: aprire un seme segnala forza in quell'area.
- Conta i punti carte durante la mano per sapere quando la tua squadra ha assicurato abbastanza punti per soddisfare la puntata.

Consigli e strategia

Il Fante e il 9 di briscola sono le carte più preziose del gioco. Punta con sicurezza quando le hai e gioca in modo difensivo quando non le hai.

Aprire con briscola presto per eliminare le briscole degli avversari è una strategia forte quando la tua squadra ha puntato. Conta i punti con attenzione per sapere esattamente quando hai soddisfatto la puntata.