

Tarneeb

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Vincere l'offerta e prendere almeno tante prese quante la propria squadra ha dichiarato.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuisci 13 carte a ciascuno dei 4 giocatori in due coppie.
- I giocatori offrono il numero di prese che vinceranno (minimo 7); il miglior offerente stabilisce la briscola.

PUNTEGGIO

- La coppia offerente segna il numero di prese se soddisfa l'offerta.
- Fallire l'offerta fa perdere punti pari all'importo offerto.
- La squadra difensiva segna le prese effettivamente vinte.

Consiglio: Guida presto la briscola come coppia offerente per privare gli avversari delle loro carte di briscola.

AL TUO TURNO

- Chi ha fatto l'offerta guida la prima presa.
- Seguire il seme guidato se possibile; altrimenti giocare qualsiasi carta.
- Vince la briscola più alta, o la carta più alta del seme guidato se non è stata giocata briscola.

Tarneeb è un popolare gioco di carte a prese in coppia ampiamente giocato in tutto il Medio Oriente, specialmente in Libano, Siria, Giordania e Palestina. I giocatori fanno offerte per il diritto di stabilire il seme di briscola e devono soddisfare la propria offerta per segnare, rendendolo un gioco sia di stima sia di esecuzione.

Obiettivo

Vincere l'asta per stabilire il seme di briscola e poi prendere almeno tante prese quante ne hai offerte. La prima coppia a raggiungere un punteggio obiettivo, tipicamente 31 o 41 punti, vince la partita.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve 13 carte.
4. **Offerta:** partendo dalla destra del mazziniere, ogni giocatore offre il numero di prese che la propria squadra vincerà (minimo 7) o passa. Il miglior offerente stabilisce il seme di briscola.

Svolgimento del gioco

1. **Guida:** il giocatore che ha vinto l'offerta guida la prima presa.
2. **Seguire il seme:** i giocatori devono seguire il seme guidato se possibile. Se non possono, possono giocare qualsiasi carta inclusa la briscola.
3. **Vincere una presa:** vince la briscola più alta giocata, o se non è stata giocata briscola, la carta più alta del seme guidato.
4. **Continuare:** chi vince la presa guida la successiva. Il gioco continua finché tutte le 13 prese non sono state giocate.

Punteggio

- **Offerta soddisfatta:** se la coppia offerente vince almeno il numero di prese offerto, segna tanti punti quante le prese offerte.
- **Offerta fallita:** se la coppia offerente è a corto, perde punti pari alla propria offerta.
- **Squadra difensiva:** la squadra avversaria segna il numero di prese effettivamente vinte.
- **Vincere la partita:** la prima squadra a raggiungere il punteggio obiettivo vince.

Varianti

- **Tarneeb 400:** usa un sistema di punteggio diverso in cui i valori delle carte determinano i punti anziché il puro conteggio delle prese.
- **Offerte senza briscola:** alcuni gruppi consentono un'offerta senza briscola che si classifica al di sopra delle offerte con seme.

Consigli e strategie

- Offri in base ai tuoi semi forti e alla lunghezza della briscola, non solo alle carte alte.
- Come coppia offerente, guida presto la briscola per privare gli avversari delle loro carte di briscola.
- I difensori dovrebbero cercare di costringere il dichiarante a usare la briscola sui propri semi laterali forti.

Consigli e strategia

Un'offerta accurata è la base del successo. Conta le prese probabili in base alla lunghezza della briscola, agli assi e re nei semi laterali e ai semi corti che possono essere giocati con briscola.

Estrarre i trumps avversari presto come coppia offerente è vitale. Una volta eliminate le briscole, le tue vincite nei semi laterali diventano sicure da incassare.