

# Toepen

3-8 giocatori

32 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

**Evitare di vincere l'ultima presa; il perdente paga un numero di vite pari alla posta attuale.**

## PREPARAZIONE

- Usare un mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso, il 10 è il più alto) per 3-8 giocatori.
- Distribuire 4 carte a ogni giocatore.
- Ogni giocatore inizia con 10 o 15 vite.

## PUNTEGGIO

- Ogni manche inizia con una posta di 1 vita.
- Ogni bussata aggiunge 1 vita alla posta.
- Abbandonare costa la posta attuale immediatamente.
- Arrivare a 0 vite ti elimina dalla partita.

*Consiglio: Busca aggressivamente con una mano debole per spaventare gli avversari e farli abbandonare prima dell'ultima presa.*

## AL TUO TURNO

- Seguire il seme se possibile; la carta più alta del seme guidato vince.
- Bussare in qualsiasi momento per alzare la posta di 1 vita.
- Gli altri giocatori devono abbandonare o restare dopo una bussata.
- Il giocatore che vince la 4<sup>a</sup> presa perde la manche.

Toepen è un vivace gioco di carte olandese di bluff e prese in cui i giocatori possono bussare sul tavolo per alzare la posta in qualsiasi momento. La combinazione di semplici meccaniche di presa con audaci opportunità di bluff lo rende un amato gioco da pub in tutto il Paese Bassi.

## Obiettivo

Evitare di perdere tutte le proprie vite. Ogni manche, il giocatore che prende l'ultima presa (o abbandona dopo un bussare) perde una o più vite. L'ultimo giocatore con vite rimaste vince.

## Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 8 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso, con il 10 come valore più alto).
3. **Distribuzione:** Distribuire 4 carte a ogni giocatore.
4. **Vite:** Ogni giocatore inizia con un numero prestabilito di vite, comunemente 10 o 15.

## Svolgimento del gioco

1. **Gioco delle prese:** Il mazziere guida la prima presa. I giocatori devono seguire il seme se possibile. La carta più alta del seme guidato vince la presa.
2. **Nessuna briscola:** Non esiste un seme di briscola in Toepen. Conta solo il seme guidato.
3. **Bussare (Toepen):** In qualsiasi momento della manche, un giocatore può bussare sul tavolo per aumentare la posta di una vita. Gli altri giocatori devono decidere immediatamente se restare o abbandonare.
4. **Abbandonare:** Un giocatore che abbandona perde immediatamente il valore della posta attuale in vite ma evita ulteriori rischi.
5. **Ultima presa:** Il giocatore che vince la quarta e ultima presa perde la manche e paga il numero di vite in gioco.

## Punteggio

- **Posta base:** Ogni manche inizia con 1 vita.
- **Bussate:** Ogni bussata aumenta la posta di 1 vita.
- **Perdente:** Il giocatore che prende l'ultima presa perde un numero di vite pari alla posta finale.
- **Eliminazione:** Un giocatore ridotto a 0 vite è eliminato dalla partita.

## Varianti

---

- **Toepen Sporco:** I giocatori possono bluffare sulla forza della loro mano con reazioni esagerate, aggiungendo una dimensione psicologica.
- **Toepen a Squadre:** I partner siedono uno di fronte all'altro e cooperano per costringere gli avversari a prendere l'ultima presa.

## Consigli e strategie

---

- Busca aggressivamente quando hai una mano debole per spaventare gli avversari e farli abbandonare, anche se potresti perdere l'ultima presa.
- Tieni traccia di quali carte alte sono state giocate per stimare se puoi evitare di prendere l'ultima presa.
- Abbandonare presto è a volte la mossa più intelligente, specialmente quando più bussate hanno gonfiato la posta.

## Consigli e strategia

---

Il bluff è tutto in Toepen. Una bussata ben calibrata con una mano terribile può farti vincere la manche se gli avversari credono che tu sia forte e abbandonano.

Il paradosso di Toepen è che vincere prese presto può essere pericoloso se ti lascia con carte che probabilmente prenderanno l'ultima presa. A volte perdere deliberatamente le prese iniziali è la strada migliore per sopravvivere.