

Tranca

2-4 giocatori

108 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

Costruire tranche (calate da sette carte) e fare il punteggio più alto con il tuo partner.

PREPARAZIONE

- 4 giocatori in coppia usano due mazzi più i jolly.
- Distribuisce 11 carte a ciascuno; metti da parte un morto (mano di riserva) per squadra.
- Le carte rimanenti formano il mazzo; una carta avvia la pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- Tranca pulita (senza jolly): 200 punti.
- Tranca sporca (con jolly): 100 punti.
- Uscita: 100 punti bonus.

Consiglio: Blocca la pila degli scarti quando contiene carte di cui hanno bisogno gli avversari per sabotare le loro calate.

AL TUO TURNO

- Pesca dal mazzo o prendi la pila degli scarti (con restrizioni).
- Cala gruppi da 3+ carte dello stesso valore; estendi per costruire tranche.
- Quando esaurisci la mano, prendi il morto della tua squadra.
- Blocca la pila degli scarti per limitare l'accesso degli avversari.

La Tranca è un gioco di carte a coppie brasiliano imparentato con la Canasta e il Buraco, con un unico meccanismo di blocco della pila che dà al gioco il suo nome. I giocatori costruiscono calate e si sforzano di formare tranche (gruppi completi da sette carte) gestendo una pila degli scarti dinamica.

Obiettivo

Formare calate e costruire tranche (gruppi da sette carte) per fare punti. La prima squadra a raggiungere il punteggio obiettivo in più mani vince la partita.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie.
2. **Mazzo:** Due mazzi standard da 52 carte più i jolly.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 11 carte.
4. **Morto:** Una mano di riserva da 11 carte viene messa da parte per ogni squadra, a faccia in giù.

Svolgimento del gioco

1. **Pescare:** Pesca dal mazzo o prendi la pila degli scarti (con restrizioni).
2. **Calare:** Metti sul tavolo gruppi di tre o più carte dello stesso valore.
3. **Costruire tranche:** Estendi le calate a sette carte. Una tranca pulita non usa jolly; una tranca sporca li include.
4. **Presa del morto:** Quando un giocatore esaurisce le carte, prende il morto (mano di riserva) della propria squadra e continua.
5. **Bloccare la pila:** Certe giocate possono bloccare la pila degli scarti, rendendo più difficile per gli avversari prenderla.

Punteggio

- **Tranca pulita:** 200 punti.
- **Tranca sporca:** 100 punti.
- **Uscita:** 100 punti bonus.
- **I valori delle carte variano:** Le carte alte valgono di più, quelle basse meno.

Varianti

- **Tranca Aperta:** Una variante aperta in cui alcune calate sono visibili a tutti i giocatori.
- **Tranca per due:** Adattata per il gioco testa a testa con distribuzione modificata.

Consigli e strategie

- Blocca la pila degli scarti quando contiene carte di cui hanno bisogno gli avversari. Questa mossa difensiva può sabotare i loro piani di calata.
- Pianifica strategicamente la presa del morto. Uscire velocemente per prendere la mano di riserva può dare alla tua squadra un significativo vantaggio di carte.

Consigli e strategia

Il meccanismo di blocco della pila è il tratto distintivo della Tranca. Usalo aggressivamente per negare risorse agli avversari, e coordina le prese del morto con il tuo partner per il massimo vantaggio di squadra.

Bilanciare la calata offensiva con la gestione difensiva della pila è la tensione strategica centrale. Impegnarsi troppo nelle calate ti lascia vulnerabile, mentre accumulare carte rallenta il tuo punteggio.