

Trappola

2 giocatori

36 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Catturare carte di alto valore nelle prese per raggiungere per primo il punteggio obiettivo.

PREPARAZIONE

- 2 giocatori usano un mazzo da 36 carte (A, R, D, F, 10, 9, 8, 7, 2 per seme).
- Distribuire 9 carte a testa in mazzetti da tre.
- Girare una carta dal mazzo per stabilire il seme di briscola.

PUNTEGGIO

- Assi 6, Re 5, Regine 4, Fanti 3 punti ciascuno.
- Vincere l'ultima presa guadagna 6 punti bonus.

Consiglio: Conserva le tue alte carte di briscola per il finale di partita quando il mazzo è esaurito e seguire il seme è obbligatorio.

AL TUO TURNO

- Il non-mazziere apre qualsiasi carta alla presa.
- Seguire il seme se possibile; altrimenti giocare qualsiasi carta.
- La carta più alta del seme giocato vince a meno che non ci sia briscola.
- Entrambi i giocatori pescano dal mazzo dopo ogni presa.

La Trappola è un gioco di carte a prese di origine storica nato in Italia nel XVI secolo. Usa un mazzo da 36 carte distintivo e pone l'accento sulla cattura di carte di alto valore attraverso un'attenta gestione della briscola. Il gioco si diffuse ampiamente in Europa centrale e divenne particolarmente popolare nelle terre ceche e in Austria.

Obiettivo

Vincere prese contenenti carte preziose per accumulare punti. Il primo giocatore a raggiungere il punteggio obiettivo concordato vince la partita.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2 giocatori.
2. **Mazzo:** Un mazzo speciale Trappola da 36 carte, oppure un mazzo standard ridotto ad Asso, Re, Regina, Fante, 10, 9, 8, 7, 2 in ogni seme.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 9 carte, distribuite in mazzetti da tre.
4. **Briscola:** La carta in cima al mazzo rimanente determina il seme di briscola.

Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** Il non-mazziere apre qualsiasi carta alla prima presa.
2. **Seguire il seme:** L'avversario deve seguire il seme se può. Se non può, può giocare qualsiasi carta inclusa la briscola.
3. **Vincere le prese:** La carta più alta del seme giocato vince a meno che non venga giocata una briscola, nel qual caso la briscola più alta vince.
4. **Pescata:** Dopo ogni presa, entrambi i giocatori pescano dal mazzo fino al suo esaurimento.

Punteggio

- **Assi:** 6 punti ciascuno.
- **Re:** 5 punti ciascuno.
- **Regine:** 4 punti ciascuna.
- **Fanti:** 3 punti ciascuno.
- **Ultima presa:** Il giocatore che vince l'ultima presa guadagna un bonus di 6 punti.

Varianti

- **Trappola ceca:** Ha valori in punti leggermente diversi e consente dichiarazioni di combinazioni di carte prima del gioco.
- **Trappola austriaca:** Prevede una fase d'asta in cui i giocatori possono scambiare carte con il mazzo.

Consigli e strategie

- Conserva le tue alte carte di briscola per le fasi avanzate quando il mazzo è esaurito e gli avversari devono seguire il seme.
- Tieni traccia di quali carte di alto valore sono state giocate per prendere decisioni informate su quando sfruttare il tuo vantaggio.

Consigli e strategia

Conserva le tue briscole più forti per il finale di partita quando seguire il seme diventa obbligatorio. Tenere traccia di quali assi e re sono caduti ti aiuta a programmare le giocate decisive nel momento giusto.

Il passaggio dalla fase di pescata al gioco chiuso è critico. Costruisci una mano forte finché il mazzo dura, poi domina il finale di partita quando il seguire il seme è obbligatorio.