

# Troefcall

4 giocatori

32 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Vincere la maggioranza delle prese scegliendo il seme di briscola giusto con il proprio partner.

## PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso) per 4 giocatori in coppie.
- Distribuire 8 carte a ciascun giocatore.

## PUNTEGGIO

- La squadra chiamante vince 5 o più prese: 1 punto per ogni presa sopra 4.
- La squadra chiamante fallisce: i difensori segnano 2 punti più 1 per ogni presa sopra 4.
- Cappotto (tutte e 8 le prese): bonus di 4 punti.

Consiglio: Chiama briscola solo con almeno quattro carte in quel seme, incluse le carte alte.

## AL TUO TURNO

- Chiamare un seme di briscola o passare; se tutti passano, il mazziere deve chiamare.
- Seguire il seme se possibile; giocare briscola se non si riesce a seguire.
- Sopravanzare in briscola se la briscola è già stata giocata e si può.

Troefcall è un gioco olandese di prese in cui il seme di briscola è determinato attraverso un processo di chiamata piuttosto che un'estrazione casuale. I giocatori valutano le proprie mani e fanno offerte per il diritto di nominare il seme di briscola, rendendo la valutazione della mano un'abilità critica.

## Obiettivo

Vincere la maggioranza delle prese scegliendo il seme di briscola giusto ed eseguendo un forte gioco di prese. La squadra chiamante deve fare un numero minimo di prese per evitare di perdere punti.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie.
2. **Mazzo:** Mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso).
3. **Distribuzione:** Distribuire 8 carte a ciascun giocatore.

## Svolgimento del gioco

1. **Chiamata:** Iniziando a sinistra del mazziere, ogni giocatore può passare o chiamare un seme di briscola. Il primo giocatore a chiamare determina la briscola. Se tutti passano, il mazziere deve chiamare.
2. **Gioco delle prese:** Il giocatore a sinistra del mazziere guida. Seguire il seme se possibile; se non si riesce, si deve giocare briscola se la si possiede. Altrimenti, giocare qualsiasi carta.
3. **Sopravanzare in briscola:** Quando la briscola è stata giocata su una presa, i giocatori successivi devono giocare una briscola più alta se possono.
4. **Vincere prese:** La briscola più alta vince, oppure la carta più alta del seme guidato se nessuna briscola è stata giocata.

## Punteggio

- **La squadra chiamante vince 5 o più prese:** 1 punto per ogni presa sopra 4.
- **La squadra chiamante fallisce (meno di 5 prese):** La squadra difensiva segna 2 punti più 1 per ogni presa vinta sopra 4.
- **Cappotto (tutte e 8 le prese):** La squadra vincente segna un bonus di 4 punti.

## Varianti

---

- **Troefcall forzato:** Se tutti i giocatori passano nel primo turno, un secondo turno permette di chiamare qualsiasi seme con una ricompensa ridotta.
- **Troefcall in solitaria:** Un giocatore può chiamare in solitaria, giocando da solo contro gli altri tre per posta doppia.

## Consigli e strategie

---

- Chiama briscola solo quando hai almeno quattro carte in quel seme, incluse le carte alte.
- Come squadra chiamante, guida la briscola presto per estrarre la briscola degli avversari e stabilire il controllo.
- I difensori dovrebbero cercare di costringere il chiamante a usare la briscola su prese di semi laterali, indebolendo il suo possesso di briscola.

## Consigli e strategia

---

Chiamare briscola richiede coraggio e buon giudizio. Un forte seme di briscola da quattro carte con supporto nei semi laterali è il minimo per una chiamata sicura.

Il coordinamento della coppia è essenziale. Quando il tuo partner chiama briscola, supportalo guidando i semi laterali dove potrebbe poter tagliare con briscola, e proteggi la sua guida giocando carte alte nei suoi semi deboli.