

Ventotto

4 giocatori

32 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Come squadra dichiarante, catturare abbastanza carte punto per soddisfare la propria offerta.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo da 32 carte con 4 giocatori in due coppie.
- Distribuire 4 carte a testa, fare l'asta, poi distribuire altre 4 carte a testa.
- Il vincitore dell'asta pone una carta di briscola a faccia in giù (briscola nascosta).

PUNTEGGIO

- Fanti: 3 punti, Nove: 2, Assi: 1, Dieci: 1 (28 in totale per mano).
- Soddisfare l'offerta vale il valore dell'offerta; fallire lo sottrae.
- Re, Regine, 8 e 7 valgono 0 punti.

Consiglio: Offri in modo aggressivo quando hai più fanti e nove, poiché valgono di più e hanno il grado più alto.

AL TUO TURNO

- Seguire il seme giocato se possibile; altrimenti giocare qualsiasi carta.
- Richiedere la rivelazione della briscola quando non si può seguire il seme.
- La briscola più alta o la carta più alta del seme giocato vince la presa.

Ventotto è un gioco di carte a prese del Sud Asia in cui fanti e nove sono le carte di grado più alto, creando una gerarchia distintiva che sorprende i nuovi arrivati. Popolare in India, Bangladesh e Sri Lanka, prevede una fase d'asta e un seme di briscola nascosto per un'ulteriore suspense.

Obiettivo

Come squadra dichiarante, catturare abbastanza carte punto nelle prese per soddisfare la propria offerta. Come squadra difensiva, impedire ai dichiaranti di raggiungere il loro obiettivo vincendo prese chiave.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie.
2. **Mazzo:** Mazzo da 32 carte (Fante, 9, Asso, 10, Re, Regina, 8, 7 in ogni seme).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve inizialmente 4 carte, poi altre 4 dopo l'asta.
4. **Asta:** I giocatori fanno offerte su quanti dei 28 punti disponibili la loro squadra catturerà. L'offerta minima è 14.

Gerarchia e valori delle carte

1. **Fante:** Grado più alto, vale 3 punti.
2. **Nove:** Secondo grado, vale 2 punti.
3. **Asso:** Terzo grado, vale 1 punto.
4. **Dieci:** Quarto grado, vale 1 punto.
5. **Re, Regina, 8, 7:** Ordinati in grado decrescente, valgono 0 punti.

Svolgimento del gioco

1. **Briscola nascosta:** Il vincitore dell'asta sceglie una carta di briscola dalla propria mano e la pone a faccia in giù. Il seme di briscola viene rivelato solo quando un giocatore non può seguire il seme e richiede la rivelazione.
2. **Seguire il seme:** I giocatori devono seguire il seme giocato. Se non possono, possono giocare qualsiasi carta o richiedere la rivelazione della 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.

Punteggio

- **Offerta soddisfatta:** Se la squadra dichiarante raggiunge la propria offerta, segna il valore dell'offerta.
- **Offerta fallita:** Se non raggiunge l'offerta, il valore dell'offerta viene sottratto dal punteggio.
- **Punti totali per mano:** 28 punti (quattro fanti a 3 ciascuno = 12, quattro nove a 2 ciascuno = 8, quattro assi a 1 ciascuno = 4, quattro dieci a 1 ciascuno = 4).

Consigli e strategie

- Offri in modo aggressivo quando hai più fanti e nove, poiché valgono il maggior numero di punti e controllano le prese.
- La briscola nascosta aggiunge un elemento di bluff; gli avversari devono indovinare il seme di briscola in base ai tuoi schemi di gioco.
- Come difensore, forza la rivelazione della briscola il prima possibile per limitare il vantaggio strategico della squadra dichiarante.

Consigli e strategia

I fanti sono sia le carte di grado più alto sia quelle di maggior valore in punti. Costruire la strategia d'asta intorno alle proprie carte fante è fondamentale per il successo.

La briscola nascosta è la tua arma migliore. Gioca le tue carte fuori-seme in modo da mascherare quale seme è la briscola il più a lungo possibile, massimizzando l'incertezza per i difensori.