

Ventinove

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Vincere prese contenenti abbastanza carte-punto da raggiungere la puntata della propria squadra.

PREPARAZIONE

- Quattro giocatori in due partnership, usando 32 carte (dal 7 all'Asso).
- Distribuire 4 carte ciascuno, puntare, poi distribuire altre 4 carte ciascuno.
- Il vincitore della puntata dichiara segretamente il seme di briscola.

PUNTEGGIO

- Fanti = 3, Nove = 2, Assi = 1, Dieci = 1 (28 punti in totale).
- La squadra che punta segna la differenza da 14 se ha successo, o gli avversari segnano la puntata se fallisce.

Consiglio: Tieni la briscola nascosta fino a un momento critico in cui rivelarla salverà la presa del tuo partner.

AL TUO TURNO

- Conduci qualsiasi carta; gli altri devono seguire il seme se possibile.
- La carta più alta del seme condotto vince, salvo briscola.
- Il vincitore di ogni presa guida la successiva.

Ventinove è un popolare gioco di prese dell'Asia meridionale giocato con 32 carte di un mazzo standard. Presenta un sistema di puntate unico e una gerarchia non standard delle carte in cui i Fanti e i Nove sono le carte più alte.

Obiettivo

Vincere prese contenenti abbastanza carte-punto da raggiungere o superare la puntata della propria squadra. Il gioco si gioca in partnership, con i partner seduti di fronte l'uno all'altro.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due partnership.
2. **Mazzo:** 32 carte di un mazzo standard (7, 8, 9, 10, Fante, Donna, Re, Asso di ogni seme).
3. **Gerarchia delle carte:** Fante (più alto), 9, Asso, 10, Re, Donna, 8, 7 (più basso).
4. **Distribuzione:** Distribuire 4 carte a ogni giocatore inizialmente. Dopo le puntate, distribuire altre 4 carte a ogni giocatore.

Svolgimento del gioco

1. **Passo 1:** Dopo aver ricevuto le prime 4 carte, iniziano le puntate. La puntata minima è 15 e la massima è 28. I giocatori puntano in senso orario, e la squadra del miglior puntatore deve raggiungere quel numero di punti.
2. **Passo 2:** Il vincitore delle puntate dichiara il seme di briscola (che può essere tenuto segreto fino a quando viene rivelato durante il gioco).
3. **Passo 3:** Le restanti 4 carte vengono distribuite a ogni giocatore, dando a tutti 8 carte in totale.
4. **Passo 4:** Il giocatore alla sinistra del mazziere guida la prima presa. I giocatori devono seguire il seme se possibile. Se non possono seguire il seme, possono giocare qualsiasi carta inclusa una briscola.
5. **Passo 5:** La carta più alta del seme condotto vince a meno che non venga giocata una briscola, nel qual caso vince la briscola più alta. Il vincitore di ogni presa guida la successiva.

Punteggio

- Fante = 3 punti, Nove = 2 punti, Asso = 1 punto, Dieci = 1 punto. Totale di 28 punti disponibili.
- Se la squadra che ha puntato raggiunge o supera la propria puntata, segna la differenza tra i punti vinti e 14.
- Se la squadra che ha puntato fallisce, la squadra avversaria segna il valore della puntata.
- Il gioco si gioca tipicamente fino a un punteggio obiettivo di 6 o 7 punti.

Varianti

- **Ventotto:** Un gioco strettamente correlato molto diffuso in India, che usa le stesse 32 carte ma con regole di puntata leggermente diverse.
- **Quarantacinque Punti:** Una variante in cui si usano tutte le 52 carte e il totale di punti è più alto.
- **Briscola Aperta:** Una variante più semplice in cui il seme di briscola viene sempre dichiarato apertamente all'inizio invece di essere tenuto segreto.

Consigli e strategie

- Punta aggressivamente quando hai Fanti e Nove, poiché valgono più punti e vincono prese.
- Tieni il seme di briscola segreto il più a lungo possibile per creare incertezza negli avversari.
- Comunica con il tuo partner attraverso il gioco delle carte. Condurre un seme segnala forza in quel seme.

Consigli e strategia

Punta forte quando hai più Fanti e Nove, e tieni il seme di briscola segreto il più a lungo possibile per massimizzare il vantaggio tattico.

La briscola nascosta è l'elemento strategico che caratterizza il gioco. Rivelarla al momento giusto, tipicamente quando il tuo partner sta per perdere una presa critica, può ribaltare un'intera mano a tuo favore.