

Tysiacha (1000)

3-4 giocatori

24 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Lunga

Essere il primo giocatore a raggiungere esattamente 1000 punti attraverso offerte, prese e matrimoni.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 24 carte (dal 9 all'Asso) con 3 giocatori.
- Distribuisci 7 carte a testa; le 3 rimanenti formano il tallone.
- I giocatori fanno offerte su quanti punti possono segnare; il vincitore prende il tallone.

PUNTEGGIO

- Assi: 11, Dieci: 10, Re: 4, Regine: 3, Fanti: 2.
- Matrimoni: Cuori 100, Quadri 80, Fiori 60, Picche 40.
- Fallire l'offerta sottrae l'importo dell'offerta; superare 1000 azzerà il punteggio.

Consiglio: Licitare in modo conservativo a meno che non possiedi più matrimoni per garantire punti sufficienti.

AL TUO TURNO

- Dichiarare matrimoni re-regina per stabilire la briscola e guadagnare punti bonus.
- Segui il seme se possibile; altrimenti devi giocare briscola.
- Vince la briscola più alta o la carta più alta del seme giocato.

Tysiacha, che significa 'mille' in russo, è un gioco a prese con punti, licitazione e matrimoni (coppie re-regina) che fungono da dichiarazioni di briscola. Popolare in Russia, Polonia e Bielorussia, combina meccaniche d'asta con il gioco a prese per un'esperienza ricca di strategia.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a raggiungere esattamente 1000 punti attraverso una combinazione di offerte vincenti, cattura di carte con punti nelle prese e dichiarazione di matrimoni. Superare l'obiettivo fa retrocedere il tuo punteggio.

Preparazione

1. **Giocatori:** 3 giocatori (più comune) o 4 con uno che salta ogni manche.
2. **Mazzo:** Mazzo da 24 carte (dal 9 all'Asso per ogni seme).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 7 carte, con le restanti 3 messe a faccia in giù come tallone.
4. **Licitazione:** I giocatori fanno offerte a incrementi su quanti punti possono segnare. Il migliore offerente prende le carte tallone e scarta fino a 7.

Svolgimento del gioco

1. **Dichiarazione della briscola:** Il vincitore dell'offerta può dichiarare un matrimonio (re e regina dello stesso seme in mano) per stabilire quel seme come briscola. Più matrimoni possono essere dichiarati durante il gioco.
2. **Apertura:** Il vincitore dell'offerta apre la prima presa.
3. **Seguire il seme:** I giocatori devono seguire il seme se possibile. Se non possono, devono giocare briscola se ne hanno.
4. **Vincere le prese:** Vince la carta briscola più alta. Senza briscola, vince la carta più alta del seme giocato.
5. **Valori dei matrimoni:** Il matrimonio di picche vale 40 punti, quello di quadri 80, quello di fiori 60 e quello di cuori 100.

Punteggio

- **Assi:** 11 punti ciascuno.
- **Dieci:** 10 punti ciascuno.
- **Re:** 4 punti ciascuno.
- **Regine:** 3 punti ciascuna.
- **Fanti:** 2 punti ciascuno.
- **Offerta riuscita:** Il licitatore segna i propri punti se soddisfa l'offerta. Altrimenti, l'importo dell'offerta viene sottratto dal punteggio.
- **Arrivo esatto:** Devi atterrare esattamente su 1000. Andare oltre riporta il punteggio a quello precedente.

Varianti

- **Tysiãc polacco:** Usa valori dei matrimoni e incrementi di licitazione leggermente diversi.
- **Tysiacha bielorusso:** Consente una gamma più ampia di regole di condivisione del tallone tra i giocatori.

Consigli e strategie

- Licita in modo conservativo a meno che non possiedi più matrimoni, poiché fallire un'offerta comporta una dolorosa deduzione di punti.
- Dichiarare prima il matrimonio di valore più alto per stabilire un seme briscola forte per le prese critiche iniziali.
- Quando difendi, coordina con l'altro non-licitatore per impedire al licitatore di realizzare il contratto.

Consigli e strategia

Le dichiarazioni di matrimonio sono il motore del gioco. Costruisci la tua strategia di licitazione attorno ai matrimoni che possiedi e a come interagiscono con le altre carte alte.

La meccanica del barile forza un gioco aggressivo nel finale di partita. I giocatori che si avvicinano a 880 dovrebbero o licitare audacemente per finire rapidamente, oppure deliberatamente perdere prese per rimanere sotto la soglia finché non hanno una mano vincente.