

Vira

3-4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Lunga

Vincere l'asta di offerte e prendere abbastanza prese per soddisfare il contratto.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 52 carte (o 36) per 3 giocatori.
- Distribuisci le carte in modo uniforme con un piccolo monte messo da parte.

PUNTEGGIO

- Il contratto realizzato guadagna punti proporzionali alla difficoltà dell'offerta.
- Il contratto fallito perde punti; i difensori guadagnano un bonus.
- Vincere tutte le prese (Vira) porta un sostanziale bonus.

Consiglio: Usa lo scambio col monte per creare un vuoto nel tuo seme più debole per le opportunità di taglio.

AL TUO TURNO

- Offri quante prese prenderai e quale seme è briscola.
- Il miglior offerente prende il monte e scarta un numero uguale di carte.
- Segui il seme se possibile; briscola o carta più alta del seme guidato vince la presa.
- I due difensori cooperano contro il dichiarante.

Il Vira è un classico gioco di prese svedese con un elaborato sistema di offerte. I giocatori gareggiano per aggiudicarsi il contratto e poi cercano di soddisfarlo prendendo il numero richiesto di prese, rendendolo uno dei giochi di carte tradizionali scandinavi più sofisticati.

Obiettivo

Vincere l'asta di offerte e poi prendere abbastanza prese per soddisfare il proprio contratto. I difensori mirano a impedire al dichiarante di riuscire.

Preparazione

1. **Giocatori:** 3 giocatori (con varianti per 4).
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte, a volte ridotto a 36 carte rimuovendo i valori bassi.
3. **Distribuzione:** Distribuisci le carte in modo uniforme a tutti i giocatori, con un piccolo monte di carte extra messo da parte per il miglior offerente.

Svolgimento del gioco

1. **Offerte:** I giocatori offrono in ordine crescente, dichiarando quante prese intendono prendere e quale seme sarà briscola. Le offerte più alte battono quelle più basse.
2. **Scambio col monte:** Il miglior offerente prende il monte, aggiunge quelle carte alla propria mano e scarta un numero uguale di carte indesiderate.
3. **Gioco delle prese:** Il dichiarante guida la prima presa. I giocatori devono seguire il seme se possibile. La briscola più alta vince, oppure la carta più alta del seme guidato se non viene giocata briscola.
4. **Difesa:** I due difensori cooperano per impedire al dichiarante di raggiungere la propria offerta.

Punteggio

- **Contratto realizzato:** Il dichiarante guadagna punti proporzionali alla difficoltà della propria offerta.
- **Contratto fallito:** Il dichiarante perde punti, e i difensori guadagnano un bonus minore.
- **Offerte bonus:** Certe offerte di alto livello come il Vira (vincere tutte le prese) portano sostanziali premi bonus.

Varianti

- **Plansen:** Una struttura di offerte semplificata per il gioco informale.
- **Vira a quattro:** Aggiunge un quarto giocatore che si allea col dichiarante o difende, a seconda del livello dell'offerta.

Consigli e strategie

- Offri in modo conservativo finché non sei sicuro della forza della tua mano, specialmente riguardo alla lunghezza della briscola.
- Come difensore, comunica attraverso il gioco delle carte per aiutare il tuo partner a identificare i tuoi semi forti.
- Usa lo scambio col monte con saggezza per rafforzare i semi deboli e creare vuoti per le opportunità di taglio.

Consigli e strategia

Valuta la lunghezza della tua briscola e i controlli dei semi secondari prima di offrire. Lo scambio col monte può trasformare una mano marginale in una vincente, quindi tieni conto del suo potenziale.

La creazione di vuoti attraverso lo scambio col monte è lo strumento più potente a disposizione del dichiarante. Dai priorità alla creazione di un vuoto nel tuo seme più debole per massimizzare le opportunità di taglio.