

Watten

4 giocatori

33 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Essere la prima squadra a vincere 3 delle 5 prese in una manche, oppure convincere gli avversari ad abbandonare con il bluff.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 33 carte con 4 giocatori in due coppie.
- Distribuisci 5 carte a testa (3 poi 2).
- Il mazziere e il compagno concordano segretamente il seme briscola e il valore briscola (Schlag).

PUNTEGGIO

- Vincere 3 prese segna 2 punti partita (di più se la posta è stata alzata).
- Una squadra che abbandona concede 2 punti partita.
- La prima squadra a 15 o 18 punti partita vince la partita.

Consiglio: Padroneggia i segnali segreti con il tuo compagno per coordinare le giocate senza parlare.

AL TUO TURNO

- Gioca qualsiasi carta; non c'è obbligo di seguire il seme.
- Tre carte Kritische hanno sempre il rango più alto indipendentemente dalla briscola.
- Qualsiasi squadra può alzare la posta; gli avversari devono accettare o abbandonare.

Watten è un amato gioco a prese della Baviera e del Tirolo austriaco, famoso per il suo sistema unico di tre carte permanentemente alte chiamate Kritische e per la tradizione di segnali segreti tra i compagni. È uno dei giochi di carte culturalmente più significativi della regione alpina.

Obiettivo

Essere la prima squadra a vincere 3 prese su 5 in una manche, oppure convincere gli avversari ad abbandonare con il bluff. La prima squadra ad accumulare il numero obiettivo di punti partita attraverso le manche vince.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie.
2. **Mazzo:** Mazzo da 33 carte (carte speciali in stile bavarese o austriaco, oppure un mazzo standard adattato con dal 7 all'Asso più un 6).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 5 carte, distribuite in un gruppo di 3 poi 2.
4. **Determinazione della briscola:** Il mazziere e il giocatore alla sua destra concordano segretamente il seme briscola e il valore briscola (lo Schlag), che insieme definiscono le carte di rango più alto.

Gerarchia delle carte

1. **Kritische:** Tre carte che hanno sempre il rango più alto indipendentemente dalla briscola: il Re di Cuori, il 7 di Campane (o Quadri) e il 7 di Ghiande (o Fiori).
2. **Hauptschlag:** La carta che corrisponde sia al seme briscola che al valore scelto è la singola carta più alta dopo le Kritische.
3. **Altre carte Schlag:** Le restanti tre carte del valore scelto si classificano di seguito.
4. **Carte del seme briscola:** Le carte del seme briscola si classificano sopra le carte non-briscola.

Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** Il giocatore alla sinistra del mazziere apre con qualsiasi carta.
2. **Nessun obbligo di seguire il seme:** I giocatori possono giocare qualsiasi carta dalla loro mano in qualsiasi presa.
3. **Vincere le prese:** La carta di rango più alto secondo la gerarchia vince la presa.
4. **Rilancio:** Qualsiasi squadra può proporre di alzare la posta durante il gioco. La squadra avversaria deve accettare o abbandonare.
5. **Segnalazione:** I compagni possono usare espressioni facciali e gesti segreti per comunicare sulle loro carte, il che è una parte legale e attesa del gioco.

Punteggio

- **Vincere una manche:** La squadra che vince 3 prese per prima segna 2 punti partita (o di più se la posta è stata alzata).
- **Abbandono:** Una squadra che abbandona concede 2 punti partita agli avversari.
- **Obiettivo di partita:** La prima squadra a raggiungere 15 o 18 punti partita (a seconda delle regole locali) vince.

Consigli e strategie

- Padroneggia le convenzioni di segnalazione con il tuo compagno per coordinare le giocate senza parlare.
- Rilancia aggressivamente quando possiedi le Kritische o lo Hauptschlag per fare pressione sugli avversari e spingerli ad abbandonare.
- Bluffare un rilancio con una mano debole può farti vincere manche, ma essere scoperti ti costerà caro.

Consigli e strategia

La segnalazione è l'anima del Watten. Sviluppa un sistema affidabile con il tuo compagno e impara a leggere i segnali degli avversari per intercettare i loro piani.

Sapere quando alzare la posta rispetto a quando abbandonare è l'abilità più importante. Un rilancio ben calibrato con carte moderate può far guadagnare più punti che giocare effettivamente una manche con carte forti.