

Wiezen

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Lunga

Vincere la puntata e portare a termine il contratto prendendo il numero richiesto di prese.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo standard da 52 carte per 4 giocatori.
- Distribuire 13 carte a ogni giocatore.
- Le coppie variano a seconda del tipo di contratto.

PUNTEGGIO

- Gioco base: punti in base alle prese extra oltre il minimo.
- Solo: ricompense più alte per giocare da solo contro tre.
- Miseria: ricompensa massima se riuscita, severa penalità se fallita.

Consiglio: Conta separatamente le tue prese certe, probabili e possibili prima di impegnarti in un livello di puntata.

AL TUO TURNO

- Puntare in difficoltà crescente: base, solo o miseria.
- Seguire il seme se possibile; la briscola più alta o il seme guidato vince.
- In miseria, non c'è briscola e devi perdere ogni presa.
- Il partner viene rivelato da chi tiene l'Asso di briscola.

Wiezen è un classico gioco di prese belga per quattro giocatori, strettamente legato al Whist. Presenta un elaborato sistema di puntata con molteplici tipi di contratto, che vanno dai semplici giochi con briscola alle impegnative puntate solo e miseria.

Obiettivo

Vincere l'asta e portare a termine il contratto prendendo il numero di prese richiesto, oppure, come difensore, impedire al dichiarante di riuscirci.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in coppie variabili a seconda del contratto.
2. **Mazzo:** Mazza standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuire 13 carte a ogni giocatore.

Svolgimento del gioco

1. **Puntata:** I giocatori puntano in ordine crescente di difficoltà del contratto. Le puntate base prevedono la scelta della briscola e l'obiettivo di una maggioranza di prese con un partner. Le puntate più alte includono solo (gioco da soli) e miseria (obiettivo di perdere tutte le prese).
2. **Coppie:** Nei contratti standard, il partner del dichiarante è determinato da chi tiene una carta specifica (spesso l'Asso di briscola). I contratti solo mettono un giocatore contro tre.
3. **Gioco delle prese:** Si applicano le regole standard delle prese. Seguire il seme se possibile; la briscola più alta o la carta più alta del seme guidato vince.
4. **Gioco in miseria:** Nei contratti miseria, non c'è briscola e il dichiarante deve perdere ogni singola presa.

Punteggio

- **Gioco base:** I punti vengono assegnati in base al numero di prese extra oltre il minimo richiesto.
- **Solo:** Ricompense in punti più alte per aver completato con successo un contratto solo.
- **Miseria:** Il contratto con il punteggio più alto se riuscito, ma ugualmente penalizzante se fallito.

Varianti

- **Kleur Wiezen:** La briscola deve essere il seme di una carta girata dal mazzo residuo, eliminando la scelta del dichiarante.
- **Troel:** Un contratto speciale in cui un giocatore con tre o più Assi può dichiarare un tipo di gioco unico.

Consigli e strategie

- Conta attentamente le prese probabili prima di puntare. Sopravvalutarsi in Wiezen porta a severe penalità.
- In un contratto miseria, le carte basse sono oro. Liberati delle carte alte strategicamente per evitare di vincere prese.
- Come difensore contro una puntata solo, coopera strettamente con i tuoi compagni difensori tramite segnali di gioco.

Consigli e strategia

La valutazione accurata della mano è tutto in Wiezen. Conta le prese certe, probabili e possibili separatamente prima di impegnarti in un livello di puntata.

Il meccanismo della coppia nascosta nei contratti base significa che potresti non sapere chi è il tuo partner finché il gioco non lo rivela. Osserva attentamente l'Asso di briscola per identificare il tuo alleato.