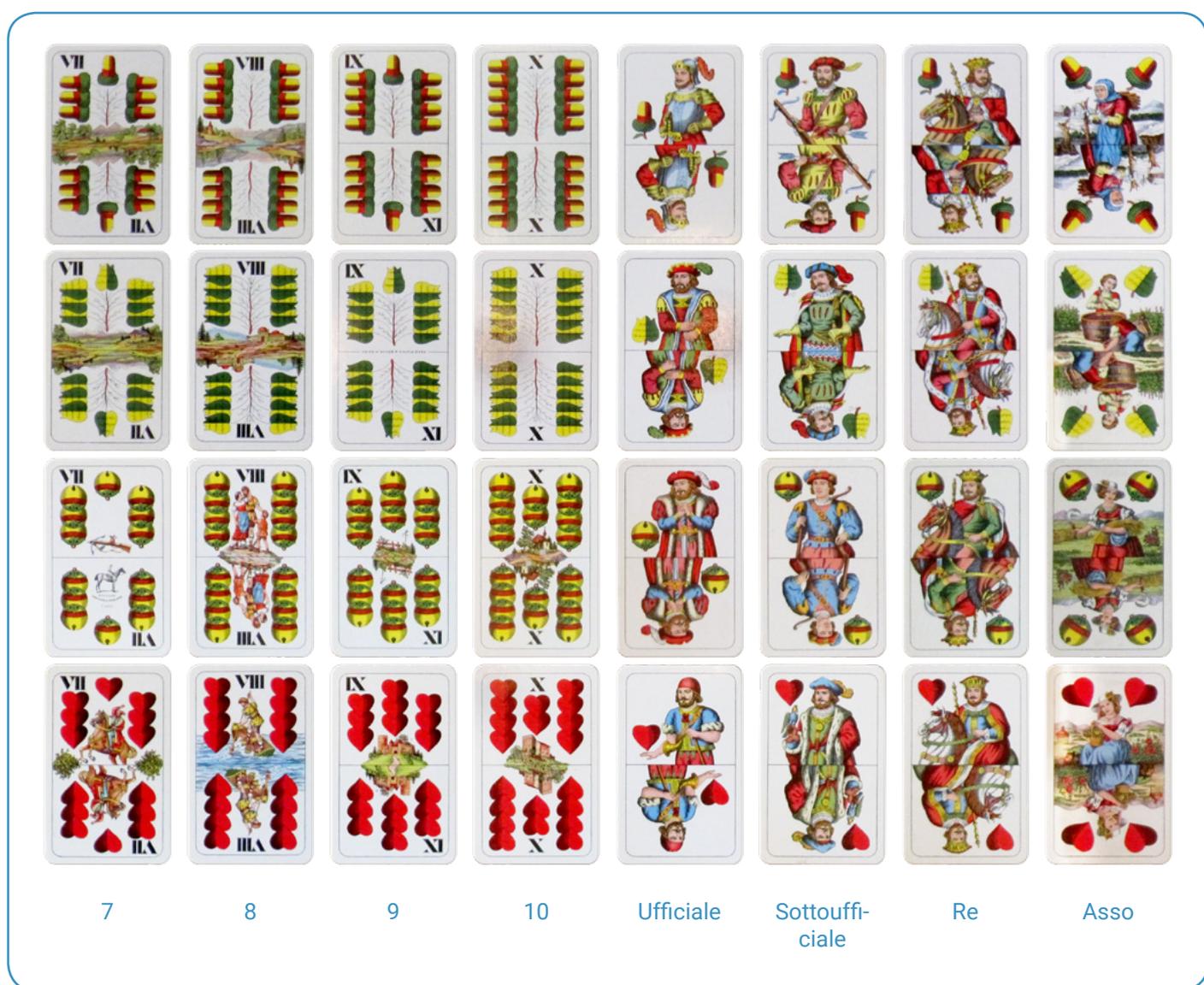


Carte da gioco

„Un mazzo, mille avventure“

Panoramica delle carte nella confezione

Queste carte salisburghesi, di seme tedesco, sono nella versione da 32. Rispetto alle carte italiane ci sono alcune differenze, ma sarà abbastanza semplice comprenderle, considerando questi dettagli: Le carte sono "speculari", ovvero la carta è divisa in due e il proprio valore appare due volte. Occorrerà tenere conto soltanto del valore presente nella metà della carta. Ad esempio, nel sette di ghiande, si possono contare 14 ghiande, 7 nella parte superiore e 7 nella parte inferiore. Questo non dovrà trarre in inganno, poiché si tratta comunque del 7. Questo è valido per tutte le altre carte. La carta con due simboli è in realtà l'asso. In questa versione presenta quindi due simboli in alto e due in basso. L'ufficiale salisburghese, cioè il fante con il seme disegnato in alto, corrisponde al Cavallo, o alla Donna. Il sotto-ufficiale salisburghese, cioè il fante con il seme disegnato in basso, corrisponde al Fante, o al Jack.



Prova diversi giochi

Nonnina

Numero di giocatori: 3 - 5

Valore delle carte: 7, 8, 9, 10, Sottoufficiali, Ufficiali, Re, Assi

Obiettivo: Questo gioco è semplice da imparare e molto adatto ai bambini. Lo scopo del gioco è quello di accumulare il minor numero possibile di penalità, che sono attribuite al giocatore da determinate carte. Ogni carta di cuori vale 2 punti di penalità; l'ufficiale di foglie ne vale 4.

Regole: All'inizio del gioco ogni giocatore riceve lo stesso numero di carte (nel caso in cui il numero dei giocatori sia dispari, sarà necessario togliere dal mazzo tutte le campanelle e il sette di ghiande). Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia per primo e il giro procede in senso orario. I giocatori successivi dovranno rispondere giocando una carta dello stesso seme. Se un giocatore non ha alcuna carta dello stesso seme, può giocare una di seme diverso ma dello stesso valore o figura. Alla fine del primo giro, il giocatore che ha giocato la carta più alta sarà il perdente e dovrà prendere tutte le carte in tavola. Se il primo giocatore ha giocato un seme che nessun altro giocatore ha nel proprio mazzo, sarà lui a ricevere le carte al termine del giro. Nel giro seguente, il perdente sarà il primo a giocare (e a decidere, quindi, il seme). Nei giri successivi si procederà sempre in senso orario. Quando tutti i giocatori avranno terminato le proprie carte, si conteranno i punti di penalità accumulati. Vince chi raccoglie il minor numero di penalità.

Ferbl / Poker

Numero di giocatori: Da quattro giocatori in su.

Valore delle carte: 7, 8, 9, 10, Sottoufficiale= 10, Ufficiale= 10, Re= 10, Asso= 11

Obiettivo: Questo gioco è simile al Poker. Obiettivo: Lo scopo del gioco è ottenere la somma più alta di carte dello stesso seme oppure tre o quattro carte dello stesso valore.

Regole: All'inizio del gioco si distribuiscono due carte per ciascun giocatore, dopodiché il giocatore alla sinistra del mazziere fa la prima puntata in denaro (o fiches) e riceve altre due carte. Gli altri giocatori possono partecipare alla mano con una puntata dello stesso valore oppure ritirarsi dalla mano in corso. L'ultimo a giocare potrà decidere se alzare la posta in gioco. Se un giocatore non ha partecipato alla mano precedente e vuole rientrare nel gioco per quella successiva, dovrà vedere la puntata in corso. Il diritto di aumentare la puntata passa al giocatore immediatamente alla destra di quello precedente. Se il giocatore di turno non vuole aumentare la puntata ma soltanto chiudere il gioco, dovrà dire "chiudo". A questo punto tutti i giocatori che hanno accettato la puntata scopriranno le proprie carte e chi ha totalizzato il maggior numero di punti otterrà il montepremi.

Durak

- Numero di giocatori:** Da quattro giocatori in su.
- Valore delle carte:** Valori nominali. L'asso vale come Jolly
- Obiettivo:** lo scopo del gioco è quello di terminare le proprie carte il più rapidamente possibile. L'ultimo giocatore rimasto con una o più carte nel proprio mazzo sarà il perdente e apostrofato come "Durak" (che può essere tradotto come "tonto").
- Regole:** Il mazzo di carte viene distribuito in parti uguali fra tutti i giocatori. Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia giocando una carta. Il giocatore successivo dovrà "battere" la carta giocandone un'altra. Per "battere" una carta è necessario giocare una che abbia lo stesso seme ma un valore superiore, oppure un asso (che in questo gioco è un jolly). Nel momento in cui il giocatore non possiede alcuna carta con cui rispondere, dovrà prendere tutte le carte in tavola. Il gioco prosegue in questo modo finché non resta un solo giocatore. Nella tradizionale versione russa, chi perde il giro è costretto a bere uno shot di vodka, dopodiché il gioco può continuare.

Blackjack

- Numero di giocatori:** A scelta.
- Valore delle carte:** 7, 8, 9, 10 (valore nominale) Ufficiale, sottoufficiale, Re = 10, A=11 (due assi=21)
- Obiettivo:** Vincere contro il banco ed incassare le puntate.
- Regole:** È un gioco che esiste in molte varianti. Ogni giocatore fa una puntata e inizia a richiedere delle carte al mazziere (il banco, in questo caso) per riuscire a totalizzare un punteggio di carte più vicino possibile a 21. Se supera il 21, perde la propria puntata (che va al banco). Una volta che tutti i giocatori avranno fatto la propria puntata e ottenuto un punteggio (visibile a tutti poiché si gioca a carte scoperte), il banco estrae a sua volta le proprie carte. Se il banco supera 21 paga tutti. Se il banco si ferma prima, paga i giocatori che hanno un punteggio più alto e incassa le puntate di quelli con il punteggio più basso. In caso di pareggio vince il banco. Se un giocatore, durante l'estrazione delle carte, ottiene 21 con due assi, esce dalla mano e vince tre volte il totale della propria puntata.

Kemps

Numero di giocatori: Numero paro di giocatori. L'ideale è 4.

Valore delle carte: In questo gioco sono importanti i semi delle carte e non il loro valore.

Obiettivo: Ottenere il massimo numero di punti per la propria squadra.

Regole: Si gioca in coppie. Ogni squadra sceglie dei segnali "segreti" per comunicare senza farsi scoprire dalle squadre avversarie. Ogni giocatore dovrà collezionare quattro carte dello stesso seme e segnalarlo al proprio compagno di squadra senza farsi scoprire dagli altri giocatori. Il mazziere distribuisce 4 carte per ciascun giocatore. Successivamente dispone 4 carte scoperte nel tavolo da gioco. Alla fine di queste operazioni, ogni giocatore può iniziare a scambiare una o più carte con quelle presenti sul tavolo. Nel momento in cui un giocatore è in possesso di quattro carte dello stesso seme, dovrà farlo capire al proprio compagno di squadra, che dovrà dire ad alta voce: "Kemps!" (oppure "doppio Kemp's!", nel caso in cui gruppi di quattro carte siano due). La squadra totalizza un punto (o due, se doppio). Nel caso in cui un giocatore della squadra avversaria capisca che gli avversari stanno per dichiarare "Kemps", potrà intervenire prima dicendo: "Stop kemps!". In questo caso, il punto sarà attribuito alla squadra che ha sventato il punto. Se, invece, dovesse rivelarsi un errore, il punto sarà attribuito alla squadra avversaria. Vince la squadra con il maggior numero di punti.