Due, Briscola a chiamata

Valutazione attuale: / 1

Scarso Ottimo Valutazione

Categoria: Giochi di prese
Pubblicato Venerdì, 13 Aprile 2012
Scritto da Fabio
Visite: 38

Mazzo: **40 carte** - Giocatori: **5**

Come si gioca al Due, cioè Briscola a chiamata?

Dopo mille partite fatte con gli amici durante i momenti di relax, ad esempio le ore di statistica a scuola, o durante le migliori serate birraiole, posso affermare, senza paura di sbagliarmi, che il Due è il mio gioco preferito. E' un gioco per 5 giocatori, basato sulla Briscola, la parte più divertente è la *licitazione*, cioè la chiamata che si fa all'inizio per stabilire le squadre, le partite si giocano 3 contro 2 giocatori, più raramente da soli contro gli altri 4.

Le carte:

Per giocare al Due è necessario un mazzo di 40 carte, qualsiasi di quelli regionali italiani è adatto, ma può andare bene anche un mazzo di 52 carte francesi da cui vengano preventivamente rimossi gli Otto, i Nove e i Dieci.

Scopo del gioco:

Lo scopo del giuoco della Briscola è quello di effettuare più punti degli avversari, ogni mano vinta può valere 1 o 2 punti, positivi o negativi. Per ottenere punti positivi è necessario che la propria squadra accumuli più "carte" della squadra avversaria.

Distribuzione delle carte:

Il ruolo del cartaio viene determinato a caso, mediante la regola del "*bàs fà màs*" per esempio, e nel corso delle smazzate i giocatori si alternano, in questo ruolo seguendo l'ordine di gioco.

Il cartaio distribuisce otto carte coperte ad ogni giocatore, in senso antiorario.

Licitazione:

Dopo aver ricevuto le carte ogni giocatore guarda le proprie, il primo giocatore a sinistra del mazziere deve chiamare una carta, di solito se ne chiede una, dicendone solo il valore senza seme, che manchi e che possa migliorare la propria dotazione iniziale. Gli altri giocatori al proprio turno prendono parte ad un'asta al ribasso. Devono quindi chiamare a loro volta una carta (che rafforzi la loro mano) più bassa dell'ultima nominata.

Chi ritenesse le proprie carte insufficienti a condurre una mano vincente può astenersi dalla chiamata dicendo "*passo*", in questo modo lascia che siano gli altri a stabilire il gioco.

L'ordine di chiamata è lo stesso ordine di presa (uguale alla Briscola):
Si parte dall'Asso, poi Tre, Re, Cavallo, Fante, Sette, Sei, Cinque, Quattro, Due.

In figura l'ordine di presa nella Briscola.

Naturalmente il primo non è costretto a chiamare l'Asso, può chiamare una carta più bassa, l'importante è che poi l'asta si svolga al ribasso.

E' possibile che l'asta prosegua fino a chiamare il Due, in questo caso non termina, si continua enunciando i punti che si intende prendere per vincere. Dopo aver chiamato il Due, infatti il giocatore successivo può chiamare *Due 62*, poi *Due 63*, ... *Due 70*, e via dicendo fino al massimo a *Due 120* (non mi è mai capitato di vedere una chiamata a 120 ma è possibile).

Questo significa che per vincere la mano bisogna effettuare almeno 62, 63, ... 70 o 120 punti.

L'asta termina quando tutti i giocatori dicono *passo*, l'ultimo giocatore che ha parlato è il chiamante, e deve a questo punto dire il seme, il giocatore che possiede la carta chiamata è il *socio*. Il *socio* e il *chiamante* giocano in squadra contro le tre persone rimanenti.

Il seme dichiarato è l'atout, cioè il seme di briscola.

E' possibile, quando si hanno carte buone, chiamare una carta della propria mano, in questo caso si gioca da soli contro gli altri quattro giocatori. Questa situazione si definisce *chiamarsi in mano*.

NOTA BENE: Dopo aver effettuato la licitazione il *socio* NON deve rivelarsi.

In figura alcuni esempi di distribuzioni iniziali, nel primo caso il giocatore probabilmente tenterà di chiamare dapprima l'Asso, altrimenti il Fante, poi il Sette, il Sei, di Denari. Mancandogli l'Asso sarebbe forse sconsigliabile chiamare il Quattro o il Due.
Il secondo giocatore comincerebbe a chiamare il Re, altrimenti il Cavallo, poi il Fante, poi il Sei, lui potrebbe sbilanciarsi chiamando il Quattro o il Due di Coppe, ha un'ottima dotazione di carte.
Il terzo chiamerebbe prima il Tre, in alternativa il Fante poi il Sette di Bastoni, e via dicendo, ha 3 buone Briscole.

Questi sono solo esempi ogni giocatore ha le proprie attitudini e la propria spavalderia.

Esempio di chiamata:

1. *Il primo giocatore chiama il Re (in quanto ha già Asso e Tre);*
2. *Il secondo passa perchè ha carte di poco valore;*
3. *Il terzo chiama il Cavallo;*
4. *Il quarto si sbilancia con un Sette;*
5. *Il quinto passa;*
6. *Rimangono in gioco il primo, il terzo e il quarto giocatore.*
7. *Il primo insiste chiamando un Sei (ha altre briscole in mano che gli permettono di continuare);*
8. *Il terzo si arrende e passa;*
9. *Il quarto chiama il Cinque;*
10. *Rimangono in gioco il primo e il quarto.*
11. *Il primo chiama il Quattro;*
12. *Il quarto si arrende.*
13. *Il chiamante è il primo giocatore, a questo punto dichiara il seme, Coppe, il* socio *è la persona che possiede il Quattro di Coppe. Fine della chiamata.*

Chiamare "Carichi":

Durante la licitazione, è possibile che un giocatore, invece di chiamare una carta più bassa chiami "*carichi*". Questo avviene quando il giocatore in questione ha un buon numero di Assi e di Tre. In questo caso ogni tavolo adotta il proprio comportamento. In genere quando una persona chiama "*carichi*" l'asta termina e il chiamante gioca da solo, tuttavia alcuni preferiscono continuare le chiamate e proseguire dall'ultima carta pronunciata.

Quando si chiama *carichi* non c'è briscola, quindi in ogni mano il seme dominante è il primo giocato.

Svolgimento del gioco:

Dopo la licitazione, comincia il gioco vero e proprio, il chiamante comincia per primo e cala una carta. Gli altri giocatori al proprio turno devono a loro volta calare una carta e cercare di *strozzare* quelle in tavola, chi ha messo la carta più alta ottiene la presa e il turno dopo gioca per primo.

Vigono le stesse regole della briscola, si può *strozzare* una carta a patto che sia dello stesso seme o del seme di briscola. Chi gioca una carta di seme diverso dalla prima giocata, oppure una con valore più basso, non *strozza* e quindi non effettua la presa. Questo implica che quando si esce di briscola (cioè si gioca per prima una carta di briscola) la mano può essere presa solo calando una briscola di maggior valore.

Non c'è obbligo di rispondere al seme, quindi potete tenervi le vostre briscole e i vostri carichi se non avete intenzione di calarli.

Capire chi è il socio:

Durante la mano il *socio* ha tutto l'interesse di rimanere sconosciuto in quanto altrimenti concederebbe un grosso vantaggio tattico alla squadra da tre persone.

Ogni giocatore formulerà la propria ipotesi a tal riguardo, in base a come si svolge il gioco. Il *socio* potrebbe rivelarsi calando la carta chiamata, oppure seguendo una condotta in cui vengono premiate le giocate del *chiamante*. Quando una persona cala carichi (carte di valore) al *chiamante* e gioca liscio (carte da 0 punti) con gli altri è indubbiamente il *socio*. I giocatori più esperti riescono a capire i ruoli di ognuno già dalle prime mani.

Fine della mano:

La mano termina dopo 8 giocate, cioè dopo che si siano esaurite tutte le carte. A questo punto il *chiamante* e il *socio* sono noti a tutti. I componenti delle due squadre uniscono proprie le carte e si contano i punti.

In totale ci sono 120 punti, vince la squadra che ottiene almeno 61 punti. Se durante la *licitazione* è stato dichiarato un punteggio diverso (E.g: *Due 64*) non bastano i 61 punti ma è necessario ottenere almeno tale punteggio.

I punti sono i medesimi della Briscola:

Carichi:

- Asso: 11 punti;
- Tre: 10 punti;

Figure:

- Re: 4 punti;
- Cavallo: 3 punti;
- Fante: 2 punti;

Lisci o scartine:

- Sette, Sei, Cinque, Quattro, Due: 0 zero punti.

Calcolo del punteggio:

Al termine di ogni mano si tiene traccia del punteggio, si assegnano i seguenti punti, da aggiungere a quelli ottenuti nelle precedenti mani:

Se il chiamante e il socio hanno vinto:

- +2 al chiamante.
- +1 al socio.
- -1 ai giocatori della squadra da tre.

Se il chiamante e il socio hanno perso:

- -2 al chiamante.
- -1 al socio.
- +1 ai giocatori della squadra da tre.

Se il chiamante si è *chiamato in mano*, cioè giocava da solo e ha vinto.

- +4 al chiamante.
- -1 a tutti gli altri giocatori.

Se il chiamante si è *chiamato in mano*, cioè giocava da solo e ha perso.

- -4 al chiamante.
- +1 a tutti gli altri.

Facendo anche una breve partita ci si può subito accorgere che in qualsiasi momento la somma dei punti di tutti i giocatori deve dare 0 (zero). Ci sono sempre alcuni partecipanti con punteggio positivo e altri con punteggio negativo.

Briscola parlata:

Al due è consentito parlare, quindi suggerire ai propri compagni di squadra quali carte giocare, oppure richiedere che si calino carichi o che si metta una briscola, o ancora che si faccia una giocata lisca, eccetera. Poi ogni gruppo ha il proprio linguaggio. Questo rende sicuramente il gioco molto interessante specialmente dopo che è stato scoperto il *socio*.

Tuttavia ognuno gioca come vuole, quindi si può stabilire il divieto di parlare.

Fine della partita:

La partita può terminare quando ci si stufa, o quando un giocatore raggiunge un punteggio presatabilito, in entrambi i casi

vince il giocatore che ha più punti.

Alla fine i giocatori in negativo offrono un boccale di birra ai giocatori in positivo quindi a chi perde conviene che ci siano altre persone "in rosso" oltre a lui.

- Download - Scarica la pagina in formato pdf.