Ecartè

Valutazione attuale: / 0

Scarso Ottimo Valutazione

Categoria: Giochi di prese
Pubblicato Martedì, 10 Aprile 2012
Scritto da Fabio
Visite: 32

Mazzo: **32 carte** - Giocatori: **2**

Come si gioca a Ecartè?

Ecartè è un gioco francese risalente almeno al diciannovesimo secolo. Il suo nome significa "scartare", infatti lo scarto è una parte saliente del gioco, per il resto è una specie di Briscola con obbligo di rispondere al seme. E' un gioco molto semplice.

Le carte:

Per giocare a Ecartè è necessario un mazzo da Poker ridotto. Vanno tenute solo le carte dal Sette all'Asso. In alternativa si può usare un mazzo regionale da 40 carte senza i Due e i Tre. Chi le possedesse può usare le carte Salisburghesi (togliendo i Cinque e i Sei qualora ci fossero) oppure le carte da Skat che sono già in numero giusto.

Scopo del gioco:

Lo scopo è ottenere più carte dell'avversario per guadagnare dei punti, vince il primo che arriva a 5.

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, per questo ruolo.

Il cartaio distribuisce le carte in senso antiorario (o orario, ogni regione ha le sue abitudini) cinque carte a testa, dopodichè pone una carta scoperta, di traverso, sotto il mazzo rimanente, che costituisce il tallone. Il seme della carta rivoltata, è detto di briscola, ed è il seme più forte.
E.g: *In figura la briscola è di Coppe.*

Scartare:

Prima di iniziare il gioco, lo *sfidante*, quindi non il mazziere, ha diritto di proporre lo scambio. Il mazziere può accettare la proposta oppure rifiuatare.

Se il mazziere accetta, entrambi i giocatori, a cominciare dallo *sfidante,* scartano quante carte desiderano, eventualmente anche tutte e cinque, e ne ripescano altrettante sperando di migliorare la propria dotazione iniziale. Dopo lo scambio lo *sfidante* può proporre altri scambi, che il mazziere può accettare o meno, cercando di volta in volta di raffinare le proprie carte.

Il gioco comincia quando lo *sfidante* non propone altri scambi, oppure il mazziere rifiuta, oppure finiscono le carte del mazzo.

Quando lo *sfidante* non propone lo scambio oppure il mazziere lo rifiuta si dice che si gioca di *prepotenza*.

Svolgimento del gioco:

Ora chi possedesse il Re di briscola è obbligato a dichiararlo e mostrarlo all'avversario.

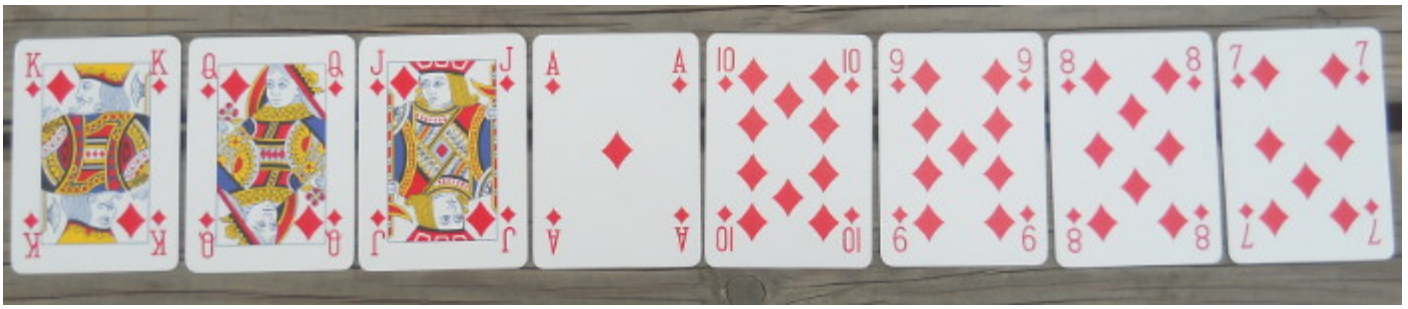
In figura un esempio di situazione, il giocatore deve dichiarare di avere il Re di briscola, in questo caso Quadri. Si noti la pila di carte scartate da entrambi i partecipanti.

Lo *sfidante* è di mano, quindi deve giocare per primo una carta, il mazziere deve a sua volta calare una carta e cercare di superare quella già in tavola. Chi mette la carta più forte ritira entrambe le carte giocate e successivamente è il primo a giocare.

C'è l'obbligo di rispondere al seme e chi mette la carta più alta vince la giocata. Se non si ha una carta del seme che fu giocato per primo BISOGNA mettere una carta di *briscola* , cioè una carta del seme di briscola, in questo caso chi mette la *briscola* vince la giocata. Se

non si hanno *briscole* si può mettere qualsiasi altra carta, in questo caso chi è di mano vince la giocata.

Tra due carte dello stesso seme vince quella col valore di presa più alto, l'ordine di presa è il seguente, dal più forte al più debole:
Rè, Donna, Jack, Asso, Dieci, Nove, Otto, Sette.



In figura l'ordine di presa nell'Ecartè

Si noti che le Figure sono più forti dell'Asso.

Dopo cinque giocate, cioè dopo aver calato tutte le carte, la smazzata finisce e si stabiliscono i punti.

Conteggio dei punti:

Si aggiudicano i seguenti punti:

- **1 punto** al giocatore che possedeva o ha pescato il **Rè di briscola**, se il Rè era la carta scoperta sotto al mazzo il punto va a chi ha fatto le carte.
- **1 punto** al giocatore che ha fatto **3 prese**.
- **1 punto aggiuntivo** se il giocatore ha fatto **tutte e 5 le prese**.
- **-1 punto** a chi ha giocato di *prepotenza* (lo sfidante che non ha proposto lo scambio oppure il mazziere che lo ha rifiutato) nel caso questo **NON** abbia fatto almeno **3 prese**.
- **-1 punto** a chi aveva il Rè di briscola e NON lo ha dichiarato.
- **-1 punto** a chi NON ha risposto al seme in maniera corretta (stesso seme altrimenti briscola e per ultimo altro seme)

Il primo che raggiunge 5 punti vince la partita e può finalmente gustarsi il gelato offerto dall'avversario.

Forzare il gioco:

Per rendere più interessante la partita potete adottare questa regola. Quando un giocatore deve rispondere al seme, (se non ha carte del seme richiesto calare una briscola) è obbligato a *forzare*, cioè giocare la carta più alta che abbia di quel seme.

- Download - Scarica la pagina in formato pdf.