

DAL NEGRO

Leo Colovini e Dario De Toffoli
NEBRASKA

Un intrigante gioco di carte in
3 diverse varianti per 2-7 giocatori,
dai 10 anni in su

Nella seconda metà degli anni '50, nei campus universitari dello stato americano del Nebraska, iniziarono a diffondersi alcune varianti del classico gioco del Poker, che presero appunto il nome di Nebraska. Non si sono mai diffuse nei casinò e nelle poker room in quanto non si prestano alle forti puntate in denaro caratteristiche degli altri stili di Poker, ma sono tuttora molto diffuse nelle famiglie. Questa confezione, che al contrario del vecchio Nebraska utilizza carte speciali, reinterpreta le tre varianti principali, che differiscono per la sola lettura del risultato finale, mantenendo un'identica meccanica di gioco.

Le varianti Nebraska possono essere considerate all'origine di alcuni stili di Poker, in particolare dell' Omaha, nato nell'omonima città del Nebraska negli anni '80 e tutt'oggi diffusissimo.

Teodomiro
Dal Negro
Treviso
Tutti i diritti
riservati

regole del gioco Nebraska

Contenuto

- un mazzo di 104 carte composto dalle tradizionali carte anglo francesi (in ordine decrescente: A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2), ma con 8 diversi semi (di 8 diversi colori) anziché i soliti 4.
Con questo mazzo è possibile giocare tre diversi stili, il Nebraska-family, il Nebraska-expert ed il Nebraska-poker.
- Sei carte riassuntive dell'ordine dei semi.

La partita

La preparazione e lo svolgimento del gioco sono identici per tutti e tre gli stili, quella che cambia è semplicemente l'ultima fase di valutazione. In ogni caso la partita dura un numero di giochi prefissato e deciso dai giocatori.

Preparazione

Si sceglie il mazziere, che mescola il mazzo e distribuisce 10 carte coperte a ciascun giocatore, in senso orario. Il resto del mazzo è poi messo coperto al centro del tavolo.

L'idea generale

Si comincia con 10 carte personali in mano e nessuna sul tavolo. Durante il gioco alcune di queste carte saranno offerte in una sorta di asta per decidere quali verranno messe scoperte al centro del tavolo a disposizione di tutti.

Questo processo va avanti finché ci saranno 5 carte scoperte sul tavolo e ad ogni giocatore ne saranno rimaste 5 in mano.

A questo punto ogni giocatore combinerà le sue carte con quelle in tavola per determinare chi è il vincitore (e qui le modalità cambiano a seconda dello stile scelto).

Il gioco

Ogni gioco consiste in almeno 5 round di "elezioni" che funzionano come segue:

- a) *La candidata*. La carta superiore del mazzo viene scoperta e tutti i giocatori fanno una puntata per determinare chi avrà il diritto di decidere se resterà sul tavolo o verrà scartata.
- b) *La puntata*. Ogni giocatore sceglie una delle carte che ha in mano e la mette coperta di fronte a sé.
- c) *La scelta*. Quando tutti hanno fatto la loro puntata, le carte vengono scoperte e il giocatore che ha fatto la puntata più alta (cioè che ha giocato la carta più alta) decide se la carta candidata viene "promossa" o "respinta".
 1. Se la carta è promossa, viene messa sul tavolo e si gira dal mazzo la carta candidata successiva.
 2. Se la carta è respinta, viene scartata (ed eliminata dal gioco); il mazziere distribuisce una nuova carta personale a ciascun giocatore e si gira dal mazzo la carta candidata successiva.

Si procede in questo modo fino a che sul tavolo ci sono 5 carte comuni.

Le carte usate per le puntate rimangono scoperte davanti ai giocatori, in modo che tutti le possano sempre vedere, ma non possono più rientrare in gioco.

Pareggio. Se due o più giocatori fanno la stessa offerta, prevale il seme che viene prima nel seguente ordine decrescente:



ATTENZIONE:

Se si scarta una carta candidata e non ci sono carte a sufficienza per rifornire tutti i giocatori (un caso raro), non si distribuiscono altre carte e la manche finisce con meno di 5 carte comuni e più di 5 carte personali: i giocatori semplicemente formano le loro combinazioni con le carte che sono rimaste loro.

Fine del gioco

Quando sul tavolo ci sono 5 carte comuni (ed ogni giocatore ha in mano 5 carte personali coperte) la manche ha termine ed i giocatori confrontano i loro risultati.

A questo punto dipende dallo stile prescelto.

NEBRASKA-FAMILY

Si tratta della variante più semplice: ogni giocatore scopre le proprie carte personali e verifica quante di esse possono essere "convalidate" per colore o per valore:

- per colore: quando la carta ha lo stesso colore di una carta comune
- per valore: quando la carta ha lo stesso valore di una carta comune.

Alla fine di una manche abbiamo la seguente situazione:

Anna



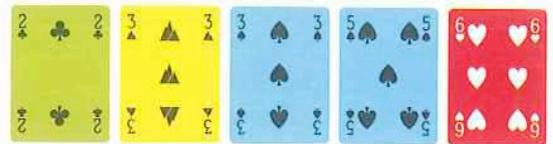
Bruno



Carlo

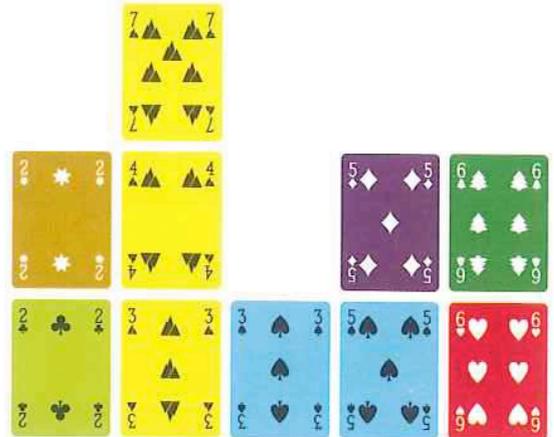


Carte in tavola



Anna

Tutte le sue carte personali sono valide; il due oro corrisponde al 2 verde (per valore), il 7 ed il 4 gialli corrispondono al 3 giallo (per colore); il 5 blue corrisponde al 5 azzurro (per valore) il 6 verde scuro corrisponde al 6 rosso (per valore).



Bruno

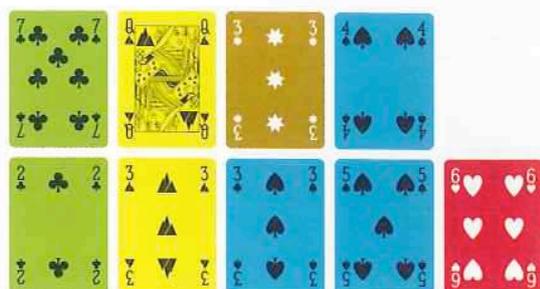
Solo 4 carte sono valide, il 7 blu infatti non corrisponde, nè per valore, nè per colore ad alcuna carta comune.

Si noti che il 3 rosso poteva corrispondere per valore al 3 giallo o al 3 blu. E' a discrezione del giocatore, in caso di possibili abbinamenti multipli, scegliere il tipo di corrispondenza (che è comunque irrilevante ai fini del punteggio).



Carlo

Solo 4 carte sono valide, il Q rosa infatti non corrisponde, nè per valore, nè per colore ad alcuna carta comune.



Il giocatore con più carte valide vince la manche.

In caso di pareggio vince il giocatore con la carta più alta (l'Asso è la più alta).

Ad esempio due giocatori hanno entrambi 5 carte valide:

- Anna J-9-9-5-2
- Bruno 10-9-7-7-5

Anna vince la manche perché ha un J, la carta più alta.

In caso di ulteriore pareggio, il giocatore con la successiva carta più alta prevale e così via fino alla quinta carta.

Fine del gioco

Il vincitore della manche si annota un punto; la partita dura finché un giocatore non raggiunge un punteggio predeterminato, per esempio 6 in due o tre giocatori, 4 in quattro o cinque, 3 in sei o sette.

NEBRASKA-EXPERT

In questa versione non si conta semplicemente quante carte sono convalidate, ma quante corrispondenze ha ogni singola carta, facendone poi il totale.

Anna



Bruno



Carlo



Carte in tavola



Utilizzando la stessa situazione finale dell'esempio precedente ecco come sarebbe stato il risultato della manche se si fosse giocato alla variante expert:

Anna (5 corrispondenze in tutto)

4 giallo 1 corrispondenza (3 giallo)
 7 giallo 1 corrispondenza (3 giallo)
 5 blu 1 corrispondenza (5 azzurro)
 2 oro 1 corrispondenza (2 verde)
 6 verde scuro 1 corrispondenza (6 rosso)

Bruno (8 corrispondenze in tutto)

9 azzurro 2 corrispondenze (3 e 5 azzurri)
 7 blu 0 corrispondenze
 4 rosso 1 corrispondenza (6 rosso)
 3 rosso 3 corrisp. (3 giallo, 3 azzurro e 6 rosso)
 3 verde scuro 2 corrisp. (3 giallo e 3 azzurro)

Carlo (6 corrispondenze in tutto)

Q giallo 1 corrispondenza (3 giallo)
 4 azzurro 2 corrisp. (3 azzurro e 5 azzurro)
 7 verde 1 corrispondenza (2 verde)
 Q rosa 0 corrispondenze
 3 oro 2 corrisp. (3 giallo e 3 azzurro)

In questo caso il vincitore è dunque Bruno.

Nota. In caso di pareggio, come nel Nebraska-family, vince il giocatore con le carte più alte.

Fine del gioco

Il vincitore della manche si annota un punto; la partita dura finché un giocatore non raggiunge un punteggio predeterminato, per esempio 6 in due o tre giocatori, 4 in quattro o cinque, 3 in sei o sette.

NEBRASKA-POKER

In questa versione, anziché semplicemente contare il numero di carte valide o di corrispondenze, i giocatori devono cercare di combinare le proprie carte personali con quelle comuni in tre diversi modi:

- *Per valore* – il maggior numero di carte con lo stesso valore.
- *Per colore* – il maggior numero di carte dello stesso colore.
- *Per sequenza* – il maggior numero di carte in sequenza di valore.

Ogni combinazione può essere composta da 2 a 10 carte ma deve sempre comprendere almeno una carta personale ed almeno una carta comune.

In pratica ciascun giocatore scopre le sue 5 carte personali, ed ognuno controlla la combinazione che è riuscito ad ottenere, prima per valore, poi per colore ed infine per sequenza.

Ricordate che per essere valida, una combinazione deve includere almeno una carta personale e una carta comune.

Valore – ognuno sceglie un valore e conta quante carte, tra quelle personali e quelle comuni hanno quel valore (es.: tre 6, quattro 9, cinque J). Prevale chi ha la combinazione di valore composta da più carte; in caso di

pareggio, prevale il valore più alto (es.: quattro 6 battono tre J, ma sono battuti da quattro 9).

Colore – ognuno sceglie un colore e conta quante carte, tra quelle personali e quelle comuni hanno quel colore (es.: tre rossi, quattro blu, cinque gialli). Prevale chi ha la combinazione di colore composta da più carte; in caso di pareggio prevale il valore della carta più alta (es.: quattro verdi capeggiati da un 8 battono tre rossi capeggiati da un Q, ma sono battuti da 4 gialli capeggiati da un 10). Se la carta più alta è uguale si confronta la seconda, e così via.

Sequenza – ognuno cerca di comporre, usando le carte personali e quelle comuni in qualsiasi ordine e combinazione (ma sempre almeno una personale ed almeno una comune), la sequenza di valori consecutivi più lunga possibile. In caso di sequenze con lo stesso numero di carte, prevale quella con la carta più alta (es.: Carlo ha la sequenza 9-10-J, Bruno la sequenza 6-7-8-9 e Anna 7-8-9-10. Vince Anna, con le sue 4 carte in sequenza capeggiate da un 10, contro le 4 di Bruno capeggiate da un 9 e le 3 carte di Carlo).

Per ciascun tipo di combinazione: 3 punti alla combinazione migliore e 1 punto alla seconda. In caso di pareggio non risolto al primo posto, ciascuno riceve 2 punti e non vengono dati altri punti; in caso di pareggio non risolto al secondo posto, ciascuno riceve 1 punto.

Note.

I 3 tipi di combinazione vengono confrontati separatamente e si possono usare le stesse carte in combinazioni diverse.

Normalmente un giocatore può formare più di una combinazione dello stesso tipo: si considera solo la migliore.

Alla fine di una manche abbiamo la seguente situazione:

Anna



Bruno



Carlo



Carte in tavola



Valore – Vince Bruno con quattro 3, contro i due 2 di Anna e niente di Carlo (le tre Q in mano sono senza valore perché non ci sono Q tra le carte comuni) Dunque 3 punti a Bruno e 1 ad Anna.

Colore – Anna ha 3 carte gialle al 10, Bruno tre azzurre al 9 e Carlo tre azzurre al 5. Dunque Anna guadagna 3 punti e Bruno è secondo con 1 punto.

Sequenza – Anna ha una sequenza di sei carte al 10 (5-6 dal tavolo e 7-8-9-10 dalla mano); Bruno ha una sequenza di sei carte al 7 (2-5-6 dal tavolo e 3-4-7 dalla mano); Carlo ha la stessa sequenza di sei carte al 7 (2,3,5,6 dal tavolo e 4-7 dalla mano). Di nuovo prevale Anna (3 punti), con Bruno e Carlo che pareggiano al secondo posto (1 punto ciascuno).

Il punteggio finale della manche è dunque: Anna 7 punti (1+3+3), Bruno 5 punti (3+1+1) e Carlo 1 punto (0+0+1).



Fine del gioco

La partita finisce quando un giocatore raggiunge un punteggio prefissato, che deve essere deciso in anticipo.

Suggeriamo 31 punti in 2 o 3 giocatori, 21 punti in 4 o 5 giocatori e 16 punti in 6 o 7 giocatori.