

PEDRO della Valle Verzasca

Pedro (si pronuncia **pidro**) o Bridgkiller è un gioco di carte per quattro persone. I giocatori formano due squadre. I giocatori di ogni squadra si siedono dal lato opposto del tavolo. Il gioco è simile al Bridge ma più facile da imparare e più interessante da giocare. Questo gioco è nato negli Stati Uniti nel 19° secolo come variazione del Pitch, in Europa le prime apparizioni sono segnalate a Kokkola in Finlandia. Il gioco è molto popolare ma per qualche motivo non si è sparsa nel mondo, ogni anno è organizzato il campionato del mondo. Ci sono diverse variazioni a questo gioco, il Pedro del Nicaragua, il Pidro in Österbotten, il Pitch with Fives, il Pedro Sancho, il Dom Pedro, lo Snoozer, il King Pedro, il Canadian / Ukrainian King Pedro, il Sixty-Three e l' Eighty-Three.

Le carte

Pedro si gioca con un mazzo di 52 carte e il rango (valore) delle carte in ordine discendente è il seguente per i diversi segni:

per la briscola **A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 5 stesso colore, 4, 3, 2**

per lo stesso colore **A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 4, 3, 2**

per gli altri colori **A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2**

I punti e la denominazione delle carte

| | nome comune | carte di briscola | punti |
|---|-------------|-------------------|----------|
| briscola | | | |
| A | asso | high | 1 |
| R | re | | |
| D | donna | | |
| F | fante | jack | 3 |
| 10 | dieci | game | 1 |
| 9 | nove | | |
| 8 | otto | | |
| 7 | sette | | |
| 6 | sei | | |
| 5 | cinque | pedro | 5 |
| 5 stesso colore | cinque | pedro mat | 5 |
| 4 | quattro | | |
| 3 | tre | | |
| 2 | due | low | 1 |
| altre carte | | | |
| A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 | | pause | |

L'eccezione è il low (2), chi ce l'ha ottiene sempre il punto. Il Pedro è una carta speciale (cinque punti!). Ad esempio se la briscola è quadri il Pedro matto diventa il 5 di cuori, se la briscola è picche il Pedro matto è fiori e viceversa. Questo significa che in una smazzata di Pedro ci sono sempre **16 punti** da dividere tra le due squadre. L'asso è la carta più alta ed il due la più bassa.

Smazzata

Inizia chi gira la carta più alta. Chi smazza dà a tutti i giocatori 9 carte (tre alla volta). I giocatori possono guardare le carte. I giocatori ricevono inoltre 4 carte coperte che non possono essere viste e chiamate **assistenti**, chi smazza riceve le prime 4 carte. La smazzata successiva viene fatta dal giocatore a sinistra.

Offerta

Il giocatore dalla parte di sinistra di chi smazza fa un'offerta tra 6 e 16 punti, in base ai punti che la sua squadra pensa possa ottenere nella mano in corso. La briscola non è ancora scelta. Il giocatore seguente deve fare un'offerta sopra l'offerta precedente o dire **passo**. Le offerte possono essere al massimo 4 e una per giocatore. Chi smazza è l'ultimo a parlare e, se nessuno ha fatto un'offerta, può offrire 6 punti e scegliere la briscola. È possibile offrire 16 punti solo se nelle 9 carte in mano è presente il low.

Gioco

Ora tutti i giocatori possono osservare i loro assistenti. Il giocatore con la più alta offerta annuncia la briscola e gioca una carta di briscola. Ogni giocatore gioca con 6 carte e scarta le altre, queste sono cumulate da chi smazza e possono essere controllate da tutti. Se il giocatore non ha sei carte della briscola scelta, riempie la mano di tutte le altre carte **false**. Se il giocatore ha più di sei carte di briscola, dice che **vende** le carte. Queste carte sono poste in modo visibile sotto la briscola della prima mano. Non si possono vendere carte di valore. Ogni giocatore, uno alla volta, in senso orario, gioca una carta. Le carte rimangono sul tavolo davanti al giocatore che ha giocato la carta. Tutti i punti della mano sono dati alla squadra che ha giocato la carta più alta ad eccezione del low. Il giocatore che ha vinto la mano inizia la mano successiva con una briscola o con un'altra carta. Di regola ogni carta giocata è annunciata con la sua denominazione (**high, pedro, low, pause** (non briscola), ...)

Punti

Al termine della mano i punti sono contati ed annotati dalle 2 squadre. Tutte le carte scartate e non giocate (false o punti) sono di chi smazza. La squadra che ha scelto la briscola, offerta più alta, deve aver raccolto almeno altrettanti punti quanto quelli offerti, in caso contrario quest'ultimi sono dedotti ai punti acquisiti prima della mano.

Il gioco si conclude quando una squadra ottiene un totale di 91 punti o più. Se entrambe le squadre ottengono lo stesso punteggio, il vincitore è la squadra che ha dato l'offerta più alta durante l'ultima mano. Quando una squadra ha 75 punti o più, la squadra è a **distanza di morte**. Chi marca i punti ricorda agli altri giocatori quando questo accade.

buon divertimento