

Rubamazzo

2 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Capter le plus de cartes en faisant correspondre les valeurs et en volant la pile de l'adversaire.

MISE EN PLACE

- Retirer les 8, 9 et 10 du jeu.
- Distribuer 3 cartes à chaque joueur.
- Poser 4 cartes face visible sur la table.

SCORE

- Le joueur ayant le plus de cartes capturées gagne.
- Des points bonus optionnels à la manière de la Scopa peuvent être ajoutés.

Conseil: Volez toujours la pile de l'adversaire quand c'est possible, car c'est bien plus avantageux que de capturer une seule carte de la table.

À VOTRE TOUR

- Jouez une carte de votre main.
- Volez la pile de l'adversaire si votre carte correspond à la carte du dessus, ou capturez une carte correspondante sur la table.
- Si aucune correspondance, laissez la carte sur la table.

Le Rubamazzo est un jeu de cartes italien animé pour enfants où les joueurs capturent des cartes en faisant correspondre les valeurs, avec la possibilité exaltante de voler toute la pile de captures de l'adversaire. Rapide, amusant et plein de surprises.

Objectif

Capter le plus de cartes en faisant correspondre les valeurs sur la table et en volant la pile de captures de votre adversaire quand vous pouvez faire correspondre la carte du dessus.

Mise en place

- Joueurs** : 2 joueurs (des variantes permettent davantage de joueurs).
- Jeu de cartes** : Un jeu de 40 cartes italiennes ou un jeu standard sans les 8, 9 et 10.
- Distribution** : distribuer 3 cartes à chaque joueur et poser 4 cartes face visible sur la table.

Déroulement du jeu

- Étape 1** : À votre tour, jouez une carte de votre main.
- Étape 2** : Si votre carte correspond à la valeur d'une carte de la table, capturez-la. Si elle correspond à la carte du dessus de la pile de votre adversaire, volez toute sa pile (cette action est prioritaire).
- Étape 3** : Posez les cartes capturées face visible au sommet de votre propre pile, de façon que la capture la plus récente soit toujours visible.
- Étape 4** : Si aucune capture n'est possible, laissez votre carte sur la table. Quand les deux joueurs n'ont plus de cartes, distribuer 3 cartes supplémentaires à chacun.

Décompte des points

- Le joueur ayant le plus de cartes en fin de partie gagne.
- Dans certaines versions, on peut aussi marquer des points à la manière de la Scopa : le plus de cartes, le plus de carreaux, le sept de carreaux, et la prime la plus haute.

Variantes

- Rubamazzetto** : Version simplifiée pour les très jeunes enfants, sans mécanisme de vol de pile.
- Rubamazzo multijoueur** : À 3 ou 4 joueurs, chacun peut voler la pile de n'importe quel adversaire, ajoutant encore plus de chaos et d'excitation.

Conseils et stratégies

- Mémorisez la carte du dessus de la pile de votre adversaire, car la voler vous rapporte toutes ses cartes capturées.
- Si vous pouvez faire correspondre à la fois une carte de la table et le dessus de la pile adverse, volez toujours la pile pour un gain maximal.
- Essayez d'enfourer vos précieuses prises en posant une carte difficile à faire correspondre au sommet après un grand vol.

Conseils et stratégie

Donnez toujours la priorité au vol de la pile de captures de l'adversaire plutôt qu'à la prise d'une seule carte de la table. Observez attentivement la carte du dessus de chaque pile pour repérer les opportunités de vol.

Comme la carte du dessus de votre pile est toujours exposée, essayez de terminer vos tours avec une carte peu susceptible d'être appariée. Mémoriser les cartes jouées aide à anticiper l'arrivée d'un vol.