

# Bartok

3-8 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

**Essere il primo a smaltire tutte le proprie carte. Il vincitore inventa una nuova regola.**

## PREPARAZIONE

- Da 3 a 8 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuire 7 carte ciascuno. Girare una carta per iniziare la pila degli scarti.

## PUNTEGGIO

- Il primo a svuotare la mano vince la manche.
- Il vincitore crea una nuova regola per tutte le manche future.

*Consiglio: Inventare regole facili da ricordare: ti danno un vantaggio man mano che le regole si accumulano.*

## AL TUO TURNO

- Giocare una carta che corrisponda allo scarto per valore o seme.
- Pescare una carta se non si può giocare.
- Seguire tutte le regole inventate accumulate o pescare carte penalità.

*Bartok (scritto anche Bartog) è un gioco di smaltimento simile al Pazzo Otto, con una svolta rivoluzionaria: il vincitore di ogni manche può inventare una nuova regola che si applica per il resto del gioco. Man mano che le manche avanzano, i livelli accumulati di regole create dai giocatori rendono il gioco sempre più caotico, esilarante e impegnativo. È un gioco da festa preferito che mette alla prova la memoria, l'adattabilità e la creatività.*

## Obiettivo

Essere il primo giocatore a smaltire tutte le proprie carte. Il vincitore di ogni manche inventa una nuova regola per le manche successive.

## Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 8 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte (due mazzi per 6 o più giocatori).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve da 5 a 7 carte (tipicamente 7). Il resto forma una pila di pesca con la carta in cima girata scoperta per iniziare la pila degli scarti.

## Svolgimento del gioco

1. **Regole di base:** Nel proprio turno, giocare una carta che corrisponda alla cima della pila degli scarti per valore o seme. Se non si può giocare, pescare una carta dalla pila.
2. **Smaltimento:** Continuare a giocare finché un giocatore non ha più carte in mano. Quel giocatore vince la manche.
3. **Invenzione della regola:** Il vincitore di ogni manche annuncia una nuova regola che si applicherà in tutte le manche future. La nuova regola deve essere chiaramente enunciata e applicabile in modo coerente.
4. **Penalità:** Violare qualsiasi regola (incluse quelle inventate) comporta una penalità: pescare una o più carte dalla pila. Le penalità vengono applicate dal gruppo.
5. **Variante regole segrete:** In alcune versioni, il vincitore non annuncia la nuova regola. Gli altri giocatori devono capirla osservando le penalità.

## Punteggio

1. **Vittoria della manche:** Il primo giocatore a svuotare la mano vince la manche e guadagna il diritto di creare una nuova regola.
2. **Fine del gioco:** Il gioco continua per un numero stabilito di manche, oppure finché le regole non diventano troppo numerose e caotiche per continuare; a quel punto il giocatore che ha vinto più manche è il vincitore assoluto.

## Esempi di regole che i giocatori potrebbero inventare

---

- **Regola del colpo:** Prima di giocare una figura bisogna bussare sul tavolo, altrimenti si pesca una carta penalità.
- **Regola del silenzio:** Non si può parlare mentre c'è una carta rossa in cima alla pila degli scarti.
- **Regola del nome:** Quando si gioca un 7, bisogna dire il nome di un altro giocatore. Quel giocatore pesca una carta.
- **Regola della direzione:** Giocare un Fante inverte la direzione di gioco.
- **Regola del grazie:** Bisogna dire grazie dopo aver pescato una carta, altrimenti se ne pesca un'altra.

## Varianti

---

- **Mao:** Un gioco strettamente correlato dove le regole non vengono mai spiegate ai nuovi giocatori, che devono imparare per tentativi ed errori e penalità.
- **Bartok segreto:** Le nuove regole non vengono annunciate; i giocatori devono dedurle dalle penalità assegnate dal creatore della regola.
- **Bartok cooperativo:** I giocatori concordano collettivamente le nuove regole invece che decidere il vincitore da solo.

## Consigli e strategie

---

- Creare regole memorabili e divertenti, non regole progettate puramente per penalizzare gli altri.
- Tenere mentalmente traccia di tutte le regole accumulate; dimenticare una vecchia regola è un modo comune per incappare in penalità.
- Nell'inventare una regola, considerare come interagisce con le regole esistenti per evitare contraddizioni.

### Consigli e strategia

---

Inventare regole divertenti e memorabili piuttosto che punitive. Tenere traccia attenta di tutte le regole accumulate. Giocare carte che mantengono aperte le opzioni per i turni futuri. Fare attenzione agli altri giocatori che violano regole che si ricordano.

La meta-strategia in Bartok consiste nel creare regole che si trovano personalmente facili da ricordare e seguire, ottenendo un vantaggio sugli avversari che faticano con il crescente insieme di regole.