

Battaglia

2-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

Vincere tutte le 52 carte obbligando gli avversari a pagare tributo con figure e Assi.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuisci l'intero mazzo a faccia in giù nel modo più equo possibile.
- I giocatori non guardano le proprie carte.

PUNTEGGIO

- Vinci la pila quando il tributo si completa con tutte carte numeriche.
- Il giocatore che tiene tutte le 52 carte vince la partita.

Consiglio: È pura fortuna; goditi le drammatiche inversioni quando le figure appaiono durante il tributo.

AL TUO TURNO

- Gira la carta in cima alla tua pila sulla pila centrale.
- Figure/Assi richiedono che il giocatore successivo paghi tributo: A=4, Re=3, Q=2, J=1 carte.
- Se appare una figura durante il tributo, il pagamento si interrompe e il giocatore successivo paga invece.

La Battaglia è un semplice gioco di pura fortuna in cui i giocatori girano carte su una pila condivisa. Quando appare una figura o un Asso, il giocatore successivo deve pagare carte di tributo, creando drammatiche oscillazioni di fortuna che entusiasmano i giocatori più giovani.

Obiettivo

Vincere tutte le 52 carte obbligando gli avversari a pagare tributo quando giochi figure e Assi.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 6 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** distribuisci l'intero mazzo a faccia in giù nel modo più equo possibile. I giocatori non guardano le proprie carte.

Svolgimento del gioco

1. **Giocare le carte:** i giocatori si alternano girando la carta in cima alla propria pila su una pila centrale.
2. **Carte numeriche:** se viene giocata una carta numerica (2-10), il giocatore successivo fa il suo turno normalmente.
3. **Figure e Assi:** quando viene giocata una figura o un Asso, il giocatore successivo deve 'pagare' un certo numero di carte: Asso = 4 carte, Re = 3 carte, Donna = 2 carte, Fante = 1 carta.
4. **Pagare il tributo:** il giocatore che paga gira le carte una alla volta. Se tutte le carte di tributo sono carte numeriche, il giocatore che ha giocato la figura/l'Asso vince l'intera pila.
5. **Contromossa:** se durante il pagamento del tributo appare una figura o un Asso, il pagamento si interrompe e il giocatore successivo deve ora pagare il tributo a quella nuova figura/Asso.
6. **Vincere la pila:** quando il pagamento del tributo si completa interamente con carte numeriche, il giocatore che ha giocato l'ultima figura/Asso raccoglie la pila e la mette in fondo al proprio mazzo.

Vincere

La partita continua finché un giocatore non tiene tutte le carte. Quel giocatore vince.

Consigli e strategie

- È un gioco di pura fortuna: nessuna strategia è coinvolta, il che lo rende perfetto per i bambini piccoli.
- L'emozione viene dalle drammatiche inversioni quando le figure appaiono durante il tributo.
- Le partite possono essere sorprendentemente lunghe o brevi a seconda della distribuzione delle carte.

Consigli e strategia

Poiché il gioco è interamente basato sulla fortuna, concentrati sul divertimento delle drammatiche oscillazioni piuttosto che su qualsiasi tentativo di strategia. È un ottimo gioco per insegnare ai bambini piccoli le basi dei giochi di carte.

Non c'è genuinamente nessuna strategia in questo gioco: è uno dei pochi giochi di carte completamente deterministici una volta che le carte sono state distribuite.