

Cassino

2-4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Ottenere il maggior numero di punti catturando le carte del tavolo attraverso abbinamenti e combinazioni di valori.

PREPARAZIONE

- Distribuisci 4 carte a ogni giocatore e 4 carte a faccia in su sul tavolo.
- Ridistribuisci 4 carte ciascuno quando tutte le mani sono vuote (senza nuove carte sul tavolo).

PUNTEGGIO

- Maggior numero di carte catturate: 3 punti.
- Maggior numero di picche: 1 punto.
- 10 di Quadri (Grande Cassino): 2 punti.
- 2 di Picche (Piccolo Cassino): 1 punto; ogni Asso: 1 punto.

Consiglio: Dai la priorità alla cattura del 10 di Quadri e del 2 di Picche per i loro punti bonus.

AL TUO TURNO

- Gioca una carta per catturare le carte del tavolo che corrispondono al suo valore.
- Cattura più carte i cui valori sommati corrispondono alla tua carta.
- Costruisci mettendo una carta su una carta del tavolo e annunciando il totale.
- Lascia (metti una carta sul tavolo) se non puoi o non vuoi catturare.

Il Cassino è un classico gioco di pesca in cui i giocatori catturano le carte sul tavolo abbinando o combinando i loro valori con le carte giocate dalla mano. Premia l'aritmetica attenta e la pianificazione strategica, offrendo più profondità di quanto le sue semplici regole possano suggerire.

Obiettivo

Ottenere il maggior numero di punti catturando carte dal tavolo, guadagnando bonus per il maggior numero di carte, il maggior numero di picche, carte specifiche di alto valore e colpi netti.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 4 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve 4 carte. Metti 4 carte a faccia in su sul tavolo. Quando tutte le mani sono vuote, distribuisci altre 4 carte ciascuno (ma non nuove carte sul tavolo).

Svolgimento del gioco

1. **Catturare:** gioca una carta dalla tua mano che corrisponda al valore di una o più carte sul tavolo. Cattura tutte le carte corrispondenti più la tua carta giocata.
2. **Combinare:** puoi catturare più carte sul tavolo i cui valori sommati corrispondono al valore della tua carta giocata. Ad esempio, gioca un 9 per catturare un 4 e un 5.
3. **Costruire:** metti una carta su una carta del tavolo per creare una 'costruzione' annunciando il totale. Ad esempio, metti un 3 su un 5 e annuncia 'costruzione 8.' In un turno futuro, cattura la costruzione con un 8.
4. **Lasciare:** se non puoi o non vuoi catturare, metti una carta sul tavolo (lasciare).
5. **Assi:** gli Assi valgono 1 per scopi di cattura ma guadagnano un punto bonus quando vengono conteggiati.

Punteggio

1. **Maggior numero di carte:** 3 punti per chi cattura il maggior numero di carte in totale.
2. **Maggior numero di picche:** 1 punto per chi cattura il maggior numero di picche.
3. **Grande Cassino:** 2 punti per chi cattura il 10 di Quadri.
4. **Piccolo Cassino:** 1 punto per chi cattura il 2 di Picche.
5. **Assi:** 1 punto ciascuno per gli Assi catturati.
6. **Colpo netto:** 1 punto ogni volta che catturi tutte le carte rimanenti sul tavolo con una sola giocata.

Consigli e strategie

- Dai la priorità alla cattura del 10 di Quadri e del 2 di Picche per i loro punti bonus.
- Costruisci in modo strategico: una costruzione ben tempista può catturare più carte contemporaneamente.
- Conta le picche e le carte totali durante la partita per contendere quelle categorie bonus.

Consigli e strategia

La meccanica di costruzione è la chiave del gioco avanzato. Costruire ti permette di preparare catture future di più carte, aumentando drasticamente il tuo numero di carte e il potenziale di punteggio.

Lascia con saggezza. Ogni carta che lasci diventa disponibile per la cattura da parte degli avversari. Evita di lasciare carte di alto valore a meno che non tu abbia un piano per riprenderle.