

Ruba Mazzo

3-10 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Evitare di tenere la carta più bassa alla fine di ogni round per conservare le proprie 3 vite.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo standard da 52 carte (Assi bassi, Re alti).
- Ogni giocatore inizia con 3 vite (gettoni o fiches).
- Distribuire 1 carta coperta a ogni giocatore.

PUNTEGGIO

- Tutte le carte vengono rivelate; chi ha la carta più bassa perde una vita.
- Perdere tutte e 3 le vite comporta l'eliminazione.
- L'ultimo giocatore rimasto con vite vince.

Consiglio: Le carte 8 o superiori sono solitamente sicure da tenere; il rischio di ricevere qualcosa di peggio con lo scambio è alto.

AL TUO TURNO

- Guardare la propria carta e decidere se tenerla o scambiarla con il giocatore successivo.
- Un Re blocca lo scambio; chi lo detiene lo rivela e lo scambio viene negato.
- Il mazziere può scambiare la propria carta con una casuale dal mazzo.

Il Ruba Mazzo è un semplice gioco di carte basato sulla sopravvivenza in cui ogni giocatore cerca di evitare di restare con la carta più bassa alla fine di ogni round. I giocatori possono scambiare la propria carta con il giocatore successivo, creando una catena di scambi che aumenta la tensione man mano che si fa il giro del tavolo.

Obiettivo

Evitare di tenere la carta più bassa alla fine di ogni round. I giocatori che sopravvivono a tutti i round vincono, mentre chi si ritrova con la carta più bassa perde una vita.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 10 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte. Gli Assi valgono poco, i Re valgono molto.
3. **Vite:** Ogni giocatore inizia con 3 vite (gettoni, monete o fiches).
4. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 1 carta, distribuita coperta.

Svolgimento del gioco

1. **Decisione:** Partendo dalla sinistra del mazziere, ogni giocatore guarda la propria carta e decide se tenerla o scambiarla con il giocatore alla propria sinistra.
2. **Scambio:** Se si sceglie di scambiare, il giocatore successivo deve scambiare le carte a meno che non abbia un Re, nel qual caso lo rivela e lo scambio è bloccato.
3. **Catena:** Il gioco prosegue in senso orario. Ogni giocatore tiene la propria carta o forza uno scambio con il giocatore successivo.
4. **Turno del mazziere:** Il mazziere può tenere la propria carta oppure scambiarla con una carta casuale dal mazzo.
5. **Rivelazione:** Tutti i giocatori rivelano le proprie carte. Il o i giocatori con la carta più bassa perdono una vita.

Eliminazione

I giocatori che perdono tutte e 3 le vite vengono eliminati. L'ultimo giocatore rimasto con vite vince.

Consigli e strategie

- I Re sono le carte più sicure — bloccano gli scambi e hanno il valore più alto.
- Le carte di medio valore (7-10) spesso vale la pena tenerle piuttosto che rischiare uno scambio con qualcosa di peggio.
- Osservare le carte rivelate ogni round per capire cosa potrebbe circolare.

Consigli e strategia

Se si detiene un 8 o superiore, di solito è sicuro tenerla. Il rischio di scambiare e ricevere qualcosa di peggio spesso supera il potenziale miglioramento.

La decisione di scambiare è un semplice calcolo di rischio: quanto è probabile che la propria carta sia la più bassa? Con l'esperienza, si sviluppa l'intuizione su quando tenere e quando scambiare.