

Imbrogli

3-10 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

Essere il primo a liberarsi di tutte le carte.

PREPARAZIONE

- Distribuisci tutte le 52 carte equamente tra i giocatori.

PUNTEGGIO

- Sfida corretta: chi ha mentito raccoglie tutta la pila.
- Sfida errata: chi ha sfidato raccoglie la pila.
- Il primo senza carte vince.

Consiglio: Osserva le espressioni degli avversari per identificare i bluff.

AL TUO TURNO

- Cala carte coperte dichiarando il loro valore.
- Puoi mentire.
- Altri giocatori possono sfidare la dichiarazione.

Imbrogli è un divertente gioco sociale in cui i giocatori dichiarano il valore delle carte che giocano, ma possono mentire. Se sfidati e scoperti, raccolgono la pila.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a liberarsi di tutte le carte.

Preparazione

Distribuisci tutte le 52 carte equamente tra i giocatori.

1. **Players:** 3 to 10 players.
2. **Deck:** Standard 52-card deck. Use two decks for 6+ players.
3. **Deal:** Deal the entire deck as evenly as possible. Some players may have one extra card.

Svolgimento del gioco

A turno, ogni giocatore cala una o più carte coperte dichiarando il valore (es. 'due Re'). Possono dire la verità o mentire. Gli altri giocatori possono sfidare la dichiarazione.

1. **Playing Cards:** On your turn, place one or more cards face-down on the center pile and announce their rank. The required rank follows a sequence (Aces, then 2s, then 3s, etc.).
2. **Bluffing:** You may place any cards regardless of what you announce. If you lack the required rank, you must bluff.
3. **Challenging:** After a player makes their claim, any other player may say 'Cheat!' (or 'I doubt it!'). The played cards are revealed.
4. **If the Challenger is Right:** The bluffer picks up the entire center pile.
5. **If the Challenger is Wrong:** The challenger picks up the entire center pile.
6. **No Challenge:** If nobody challenges, play continues to the next player with the next rank in sequence.

Vincere

Se la sfida è giusta, chi ha mentito raccoglie tutta la pila. Se la sfida è sbagliata, chi ha sfidato raccoglie la pila. Il primo a liberarsi di tutte le carte vince.

Consigli e strategie

Bluffa strategicamente. Osserva i pattern degli avversari per scoprire quando mentono.

- Mix truth and lies unpredictably to keep opponents guessing.
- Challenge players who place many cards at once — the more cards played, the higher the chance of a bluff.
- Keep a mental count of which ranks have already been legitimately played.

Consigli e strategia

Il bluff è fondamentale. Cerca di capire quando gli avversari mentono osservando i loro comportamenti.

Scegli strategicamente quando bluffare e quando sfidare. Il timing è tutto.