

Chinchon

2-8 giocatori

48 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

Forma combinazioni e sequenze per minimizzare le penalità delle carte non abbinare; evita di superare 100 punti.

PREPARAZIONE

- Da 2 a 8 giocatori usano un mazzo da 40 o 48 carte.
- Distribuisce 7 carte a ciascun giocatore.
- Posiziona le carte rimanenti come mazzo con una carta che avvia la pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- Le carte non abbinare contano il valore nominale come punti penalità.
- Chinchon (sequenza da sette carte dello stesso seme) vale meno dieci punti.
- Superare 100 punti penalità ti elimina.

Consiglio: Esci rapidamente con poche carte non abbinare invece di aspettare una mano perfetta.

AL TUO TURNO

- Pesca una carta dal mazzo o dalla pila degli scarti.
- Organizza la mano in combinazioni (stesso valore) o sequenze (consecutive dello stesso seme).
- Scarta una carta per terminare il turno.
- Esci quando tutte e 7 le carte formano combinazioni valide.

Il Chinchon è un popolare gioco stile ramino giocato in tutta la Spagna e l'America Latina. I giocatori pescano e scartano per formare combinazioni di carte dello stesso valore e sequenze, cercando di uscire con il minor numero possibile di carte non abbinare. Le sue regole semplici e il ritmo veloce lo rendono un preferito per le riunioni informali.

Obiettivo

Organizza la tua mano in combinazioni valide di tris/poker (stesso valore) e sequenze (consecutive dello stesso seme) per minimizzare il valore in punti delle carte non abbinare. Il primo giocatore a superare il limite di penalità viene eliminato.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 8 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo spagnolo standard da 40 o 48 carte, oppure un mazzo da 52 carte a seconda della regione.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 7 carte.
4. **Mazzo e scarti:** Le carte rimanenti formano il mazzo. La carta in cima viene girata per avviare la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Pescata:** Al tuo turno, pesca una carta dal mazzo o dalla pila degli scarti.
2. **Formare combinazioni:** Organizza la mano in tris o poker di carte dello stesso valore, oppure in sequenze di tre o più carte consecutive dello stesso seme.
3. **Scarto:** Termina il turno scartando una carta sulla pila degli scarti.
4. **Uscire:** Quando puoi formare tutte e sette le carte in combinazioni valide con uno scarto, chiudi il turno.

Punteggio

- **Carte non abbinare:** Ogni carta non abbinata conta il suo valore nominale come punti penalità.
- **Chinchon:** Uscire con tutte e sette le carte in un'unica sequenza dello stesso seme vale meno dieci punti (un enorme bonus).
- **Eliminazione:** I giocatori che superano 100 punti penalità vengono eliminati dalla partita.

Varianti

- **Chinchon con jolly:** I jolly o carte specifiche fungono da jolly che possono sostituire qualsiasi carta in una combinazione.
- **Chinchon argentino:** Usa un mazzo da 48 carte e soglie di punteggio leggermente diverse.

Consigli e strategie

- Esci rapidamente quando le tue carte non abbinata sono poche invece di aspettare una mano perfetta. La velocità riduce il rischio che gli avversari ti colgano con carte non abbinata.
- Osserva cosa pescano gli avversari dalla pila degli scarti per capire quali combinazioni stanno costruendo.

Consigli e strategia

Bilancia il desiderio di un Chinchon perfetto con la necessità pratica di uscire rapidamente. Chiudere presto con poche carte non abbinata è spesso meglio che inseguire la sequenza elusiva da sette carte.

La pila degli scarti è una miniera d'oro di informazioni. Tenere traccia di cosa pescano gli avversari rivela la loro strategia, e scegliere attentamente i propri scarti evita di alimentare le loro combinazioni.