

Conquian

2 giocatori

40 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Essere il primo a combinare esattamente 11 carte in combinazioni e scale valide sul tavolo.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo da 40 carte (mazzo standard con 8, 9 e 10 rimossi).
- Distribuire 10 carte a testa; le restanti 20 formano il tallone.

PUNTEGGIO

- Chi per primo combina esattamente 11 carte vince.
- Se il tallone si esaurisce prima che nessuno dei due abbia combinato 11 carte, la partita è patta.

Consiglio: Restare flessibili con le proprie combinazioni; riorganizzarle per incorporare nuove carte.

AL TUO TURNO

- Scoprire la carta in cima al tallone; combinarla direttamente con le carte in mano se possibile.
- Non si prendono mai carte in mano; le si combinano direttamente sul tavolo.
- Se una carta si adatta alle combinazioni esistenti, la si deve prendere (regola della combinazione obbligatoria).

Il Conquian è ampiamente considerato l'antenato di tutti i giochi di Ramino. Originario del Messico, questo gioco per due giocatori usa un mazzo spagnolo da 40 carte e presenta una meccanica unica in cui non si pesca mai nella propria mano — invece si combinano le carte direttamente dallo scarto.

Obiettivo

Essere il primo a combinare esattamente 11 carte in combinazioni e scale valide sul tavolo, usando le carte dal tallone e dagli scarti senza mai aggiungerle alla propria mano.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2 giocatori.
2. **Mazzo:** 40 carte (mazzo standard con 8, 9 e 10 rimossi).
3. **Distribuzione:** 10 carte a testa. Le restanti 20 carte formano il tallone.

Svolgimento del gioco

1. **Scoprire carte:** Nel proprio turno, scoprire la carta in cima al tallone.
2. **Combinare:** Se si può usare la carta scoperta in una combinazione valida (tris o poker dello stesso valore, oppure scala di 3+ dello stesso seme), la si dispone sul tavolo con le carte della propria mano. Non si prende mai la carta in mano.
3. **Scartare:** Se non si può o non si vuole combinare con la carta scoperta, viene posata scoperta come scarto. L'avversario può allora combinarla prima del proprio turno regolare.
4. **Riorganizzare:** Si possono riorganizzare le proprie combinazioni esistenti per incorporare nuove carte, purché tutte le combinazioni rimangano valide.
5. **Combinazione obbligatoria:** Se una carta scoperta può essere aggiunta alle proprie combinazioni esistenti, la si deve prendere, anche se ritarda i propri piani.

Vincere

Il primo giocatore a combinare esattamente 11 carte vince. Se il tallone si esaurisce prima che nessuno dei due giocatori abbia combinato 11 carte, la partita è patta.

Consigli e strategie

- Pianificare attentamente le proprie combinazioni — la regola della combinazione obbligatoria può sconvolgere la strategia se non si è preparati.
- Osservare cosa combina l'avversario per valutare quali carte rimangono nel tallone.
- La flessibilità nel riorganizzare le combinazioni è l'abilità chiave che distingue i buoni giocatori di Conquian.

Consigli e strategia

La regola della combinazione obbligatoria è sia una benedizione sia una maledizione. Può accelerare il proprio progresso ma può anche forzare pattern di combinazione non ottimali se non si fa attenzione.

Poiché si combina direttamente senza pescare in mano, bisogna pensare in anticipo a quali combinazioni sono possibili date le carte rimaste nel tallone.