

Otto Pazzo

2-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Essere il primo a scartare tutte le proprie carte.

PREPARAZIONE

- Distribuisce 5 carte (7 per 2 giocatori). Avvia la pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- Primo a finire le carte = vince il turno.
- Punti penalità: 8=50, figure=10, altre=valore nominale.

Consiglio: Conserva gli Otto per situazioni difficili o per cambiare il seme in tuo favore.

AL TUO TURNO

- Gioca una carta che corrisponde al seme o al valore in cima alla pila.
- Se non puoi, pesca dal mazzo.
- Un Otto può essere giocato su qualsiasi carta; scegli il nuovo seme.

L'Otto Pazzo è un classico gioco di carte adatto a giocatori di tutte le età. È facile da imparare e offre molto divertimento. L'obiettivo è essere il primo giocatore a liberarsi di tutte le proprie carte.

Giocatori

2-8 giocatori

Mazzo di carte

Mazzo standard da 52 carte

Obiettivo

Essere il primo a scartare tutte le proprie carte.

- Dealing:** Deal 7 cards to each player if there are 2 players. Deal 5 cards to each player if there are 3 or more players. Place the remaining cards face down to form the draw pile.
- Turnover Card:** Flip the top card of the draw pile face up to start the discard pile next to it. This card determines the starting suit or rank for the game.

Preparazione

- Distribuisce 5 carte a ciascun giocatore (7 in una partita a 2 giocatori).
- Poni le carte rimanenti in un mazzo coperto al centro.
- Gira la prima carta del mazzo per iniziare la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

- A turno, i giocatori devono giocare una carta che corrisponda al seme o al valore della carta in cima alla pila degli scarti.
- Se un giocatore non ha una carta da giocare, deve pescare dal mazzo fino a trovarne una.
- Gli Otto possono essere giocati su qualsiasi carta e il giocatore sceglie il nuovo seme.

Carte speciali

- Otto:** Jolly — cambia il seme di gioco a piacimento.
- Alcune varianti aggiungono effetti speciali ad altre carte (es. 2 = pesca 2, Asso = salta).

Fine del gioco

- Il primo giocatore a scartare tutte le carte vince.
- Le carte rimanenti valgono punti penalità: Otto = 50, figure = 10, altre = valore nominale.

Consigli e strategia

Usa gli Otto strategicamente quando non hai altre opzioni o per cambiare il seme in tuo favore.

Tieni traccia delle carte in mano agli avversari. Cambia il seme a quello con meno carte in tuo possesso.