

Cucù (Ranter-Go-Round)

3-12 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Evita di essere il giocatore con la carta di valore più basso quando tutte le carte vengono scoperte.

PREPARAZIONE

- Da 3 a 12 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuisci esattamente 1 carta coperta a ogni giocatore.
- Ogni giocatore inizia con 3 vite.

PUNTEGGIO

- Il giocatore con la carta più bassa perde una vita.
- I pareggi per il valore più basso fanno perdere una vita a tutti.
- Un giocatore senza vite è eliminato; l'ultimo rimasto vince.

Consiglio: Scambia aggressivamente le carte basse — il rischio di tenerle quasi sempre supera il rischio dello scambio.

AL TUO TURNO

- Conserva la tua carta o forza uno scambio con il giocatore alla tua sinistra.
- Un Re blocca lo scambio — chi lo tiene conserva la sua carta.
- Il mazziere può scambiare con la carta in cima al mazzo (il Re estratto annulla lo scambio).
- Tutti i giocatori scoprono; la carta più bassa perde una vita.

Il Cucù, noto anche come Ranter-Go-Round, è un semplice e caotico gioco di carte in cui ogni giocatore tiene solo una carta e cerca di evitare di avere la carta di valore più basso alla fine del turno.

Obiettivo

Evita di essere il giocatore con la carta di valore più basso quando il turno finisce. I giocatori possono scambiare carte con il vicino per migliorare la loro posizione.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 12 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve esattamente 1 carta, distribuita coperta.
4. **Vite:** Ogni giocatore inizia con 3 vite (gettoni, fiches o monete).

Svolgimento del gioco

1. **Decisione:** Partendo dalla sinistra del mazziere, ogni giocatore o conserva la sua carta o forza uno scambio con il giocatore alla sua sinistra.
2. **Scambio forzato:** Il giocatore successivo deve scambiare a meno che non tenga un Re, che blocca lo scambio.
3. **Turno del mazziere:** Il mazziere può scambiare con la carta in cima al mazzo se non è soddisfatto della sua carta, ma se viene pescato un Re, lo scambio è annullato.
4. **Scoperta:** Dopo il turno del mazziere, tutti i giocatori scoprono le loro carte. Il giocatore con la carta più bassa perde una vita.

Punteggio

- **Perdita di una vita:** Il giocatore con la carta scoperta più bassa perde una vita.
- **Pareggi:** Se più giocatori pareggiano per il valore più basso, tutti perdono una vita.
- **Eliminazione:** Un giocatore senza vite rimanenti è fuori dal gioco. L'ultimo giocatore rimasto vince.

Varianti

- **Cucù svedese (Kille):** Usa un mazzo specializzato con carte numerate e carte speciali con azioni.
- **Chase the Ace:** Una popolare versione britannica in cui gli Assi sono i più bassi e i Re sono carte sicure.

Consigli e strategie

- Scambia aggressivamente quando tieni carte basse — il rischio di tenerle quasi sempre supera il rischio dello scambio.
- Se ricevi una carta da uno scambio, considera che il tuo vicino pensava fosse migliore di quella che aveva.

Consigli e strategia

Scambia sempre se tieni una carta molto bassa. Se ricevi una carta di medio valore da uno scambio, di solito è sicuro tenerla.

Con molta fortuna coinvolta, l'unica vera decisione è quando scambiare. In generale, qualsiasi carta sotto il 7 vale la pena scambiare.