

Mano e Piede

4-6 giocatori

270 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

Ottenere il maggior numero di punti formando combinazioni e completando canaste con il tuo partner.

PREPARAZIONE

- Usa da 4 a 6 mazzi con jolly in base al numero di giocatori.
- Distribuisci due pile da 11 carte ciascuna: una mano (raccolta subito) e un piede (messo da parte).
- Le carte rimanenti formano una pila centrale con uno scarto.

PUNTEGGIO

- Canasta pulita (senza jolly): 500 punti.
- Canasta sporca (con jolly): 300 punti.
- Bonus per uscire: 100 punti.
- Le carte rimaste in mano o nel piede vengono sottratte dal punteggio.

Consiglio: Raggiungi la tua pila piede rapidamente per raddoppiare le carte e le opzioni disponibili.

AL TUO TURNO

- Pesca 2 carte dalla pila o raccogli l'intera pila degli scarti.
- Metti giù combinazioni di 3+ carte dello stesso valore; i jolly non possono superare le carte naturali.
- Estendi le combinazioni a 7 carte per formare canaste (pulite o sporche).
- Quando la tua mano è vuota, raccogli la pila piede e continua a giocare.

Mano e Piede è una variante espansa della Canasta giocata con più mazzi in cui ogni giocatore gestisce due mani separate: una 'mano' e un 'piede'. Le squadre gareggiano per formare combinazioni e canaste, navigando l'unica meccanica delle due mani.

Obiettivo

Ottenere il maggior numero di punti in più round formando combinazioni (gruppi di carte dello stesso valore) e completando canaste (combinazioni di sette carte). Una squadra deve completare i requisiti specifici di canasta prima di poter uscire.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 4 a 6 giocatori in coppia.
2. **Mazzo:** da 4 a 6 mazzi standard con jolly, in base al numero di giocatori.
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve due pile da 11 carte. Una pila è la 'mano' (raccolta immediatamente), l'altra è il 'piede' (messa da parte a faccia in giù).
4. **Pesca e scarti:** le carte rimanenti formano una pila centrale da cui pescare, con una carta girata per iniziare la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Pescare:** al tuo turno, pesca 2 carte dalla pila o raccogli l'intera pila degli scarti (se puoi mettere subito in gioco la carta in cima).
2. **Combinazioni:** metti giù gruppi di 3 o più carte dello stesso valore. Le carte jolly (2 e Jolly) possono essere incluse ma non possono superare in numero le carte naturali in una combinazione.
3. **Costruire canaste:** estendi le combinazioni a 7 carte per formare canaste. Una canasta 'pulita' non ha carte jolly; una canasta 'sporca' contiene almeno una carta jolly.
4. **Passare al piede:** quando giochi l'ultima carta della tua mano, raccogli la tua pila piede e continua a giocare da essa.
5. **Uscire:** la tua squadra deve aver completato un numero minimo di canaste (tipicamente 2 pulite e 2 sporche) prima che un membro della squadra possa uscire.

Punteggio

- **Canasta pulita:** 500 punti.
- **Canasta sporca:** 300 punti.
- **Uscire:** bonus di 100 punti.
- **Valori delle carte:** Jolly 50, 2 e Assi 20, 8-Re 10, 4-7 cinque punti, 3 neri 5 punti.
- **Penalità:** le carte rimaste in mano o nel piede vengono sottratte dal punteggio.

Consigli e strategie

- Coordina con il tuo partner su quali combinazioni costruire per evitare di duplicare gli sforzi.
- Raggiungere rapidamente la pila piede ti dà più carte con cui lavorare.
- Bilancia la costruzione delle canaste con il mantenimento della flessibilità nella tua mano.

Consigli e strategia

Raggiungere rapidamente la pila piede è un grande vantaggio. Concentrati sulla combinazione efficiente dalla tua mano per sbloccare quelle 11 carte extra.

La comunicazione tra i compagni di squadra attraverso le giocate è vitale. Se il tuo partner sta costruendo una combinazione, dagli carte invece di iniziare una combinazione concorrente dello stesso valore.