

Re (Gioco da Bere)

3-10 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Segui le regole delle carte ed evita di essere il giocatore che pesca il quarto Re.

PREPARAZIONE

- 3-10 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Disponi le carte coperte in una pila. Posiziona una grande coppa vuota al centro.

PUNTEGGIO

- Nessun punteggio. Il gioco termina quando viene pescato il quarto Re o tutte le carte sono esaurite.

Consiglio: Tieni traccia di tutte le regole attive del Fante e attenzione al Padrone delle Domande.

AL TUO TURNO

- Pesca una carta dalla pila.
- Segui la regola per quel valore (Asso=Cascata, 2=Tu, 3=Io, ecc.).
- Re: versa la tua bevanda nella coppa centrale.
- Quarto Re: bevi l'intera coppa del Re.

Re è uno dei giochi da bere con carte più popolari al mondo. Le carte vengono disposte in una pila o in cerchio e i giocatori le pescano una alla volta, con ogni valore che attiva una regola unica come Cascata, Categorie o Crea una Regola. Il gioco accumula strati di regole attive e culmina quando viene pescato l'ultimo Re.

Obiettivo

Pesca le carte e segui le regole associate. Evita di infrangere qualsiasi regola attiva, il che comporta bere. Il giocatore che pesca il quarto Re beve la coppa del Re.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 3 a 10 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Disposizione:** mescola il mazzo e disponi tutte le carte coperte in una pila al centro del tavolo. Posiziona una grande coppa vuota (la coppa del Re) al centro o nelle vicinanze. Ogni giocatore ha la propria bevanda.

Regole delle Carte

1. **Asso - Cascata:** chi pesca inizia a bere. In senso orario, ogni giocatore inizia a bere e non può smettere finché la persona prima di lui non smette.
2. **2 - Tu:** indica qualcuno. Quella persona beve.
3. **3 - Io:** chi pesca beve.
4. **4 - Dai 2, Prendi 2:** assegna 2 bevute e prendine 2 (oppure 'Pavimento' - l'ultimo a toccare il pavimento beve).
5. **5 - Ragazzi:** tutti i giocatori di sesso maschile bevono.
6. **6 - Ragazze:** tutti i giocatori di sesso femminile bevono.
7. **7 - Cielo:** l'ultimo giocatore ad alzare la mano beve.
8. **8 - Compagno:** scegli un compagno da bere. Beve ogni volta che bevi tu per il resto della partita.
9. **9 - Rima in Rima:** di una parola. Fai il giro rimando. Il primo a sbagliare beve.
10. **10 - Categorie:** scegli una categoria. Fai il giro nominando elementi. Il primo a sbagliare beve.
11. **Fante - Crea una Regola:** crea una nuova regola che dura per tutta la partita. Infrangerla = beve.
12. **Regina - Padrone delle Domande:** diventa il Padrone delle Domande. Chiunque risponda alle tue domande deve bere fino alla prossima Regina.
13. **Re - Coppa del Re:** versa parte della tua bevanda nella coppa del Re. Chi pesca il 4° Re beve l'intera coppa.

Fine del gioco

- **Quarto Re:** il gioco di solito termina quando viene pescato il quarto Re e la coppa del Re viene consumata.
- **Tutte le carte pescate:** in alternativa, il gioco continua finché tutte le 52 carte sono state pescate.

Varianti

- **Regole alternative delle carte:** i gruppi cambiano comunemente le regole per determinati valori. Varianti comuni includono 'Mai ho Mai' per il 10, 'Padrone del Pollice' per la Regina e 'Occhi di Serpente' per il 4.
- **Stile Ring of Fire:** disponi le carte in cerchio attorno alla coppa. Se rompi il cerchio, bevi.
- **Sociale:** alcuni gruppi assegnano 'Sociale' (tutti bevono) a un valore specifico.

Consigli e strategie

- Tieni traccia di tutte le regole attive del Fante per evitare violazioni accidentali.
- Come Padrone delle Domande, fai domande che sembrano casuali per cogliere la gente di sorpresa.
- Scegli categorie interessanti e creative per i 10 per rendere il gioco più divertente.

Consigli e strategia

Ricorda tutte le regole attive del Fante e attenzione al Padrone delle Domande. Scegli categorie creative e regole memorabili per mantenere vivo il gioco.

Re è quasi interamente fortuna e gioco sociale. L'unica 'strategia' è creare regole intelligenti con il Fante ed essere un astuto Padrone delle Domande.