

Machiavelli

2-5 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Svuotare la propria mano formando e riorganizzando le combinazioni sul tavolo.

PREPARAZIONE

- Da 2 a 5 giocatori individuali.
- Usare due mazzi standard (104 carte).
- Distribuire 13 carte ciascuno, le carte rimanenti formano lo stock.

PUNTEGGIO

- Il primo a svuotare la mano vince la mano.
- Le carte rimanenti contano come punti di penalità.

Consiglio: Pianifica le riorganizzazioni in testa prima di toccare il tavolo per evitare errori.

AL TUO TURNO

- Posa nuove combinazioni dalla tua mano.
- Riorganizza liberamente le combinazioni del tavolo, aggiungendo almeno una delle tue carte.
- Pesca una carta se non puoi giocare.

Machiavelli è un gioco di ramino a manipolazione in cui i giocatori possono riorganizzare le combinazioni esistenti sul tavolo per incorporare le proprie carte. Questo approccio aperto e creativo alla formazione di combinazioni lo rende una delle varianti di ramino più dinamiche e strategiche.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a svuotare la propria mano formando nuove combinazioni e riorganizzando abilmente le combinazioni esistenti sul tavolo per giocare tutte le proprie carte.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 5 giocatori, ognuno individuale.
2. **Mazzo:** Due mazzi standard da 52 carte (104 carte in totale). I jolly possono essere opzionalmente aggiunti come carte jolly.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 13 carte. Le carte rimanenti formano la pila dello stock.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** Al tuo turno, puoi posare combinazioni dalla tua mano: set da tre o quattro carte dello stesso valore, o scale da tre o più carte consecutive dello stesso seme.
2. **Fase 2:** Puoi riorganizzare qualsiasi combinazione sul tavolo, scomponendola e ricombinandola, purché aggiunga almeno una carta dalla tua mano.
3. **Fase 3:** Tutte le combinazioni sul tavolo devono essere valide (minimo tre carte ciascuna) alla fine del tuo turno. Se non riesci a completare la riorganizzazione, devi rimettere tutto al suo stato originale e pescare una carta di penalità.
4. **Fase 4:** Se non puoi o scegli di non giocare nessuna carta, pesca una carta dalla pila dello stock e termina il tuo turno.

Punteggio

- Il primo giocatore a svuotare la propria mano vince la mano. Tutti gli altri giocatori segnano punti di penalità per le carte rimaste in mano.
- Le carte numeriche contano al valore nominale, le figure sono 10 punti e gli Assi sono 15 punti.

Varianti

- **Machiavelli a Tempo:** I giocatori hanno un limite di tempo prestabilito (es. 2 minuti) per turno per le loro riorganizzazioni.
- **Machiavelli con Jolly:** I jolly fungono da carte jolly ma portano una penalità di 25 punti se rimangono in mano.

Consigli e strategie

- Pianifica le tue riorganizzazioni mentalmente prima di toccare le combinazioni sul tavolo per evitare di bloccarti.
- Cerca reazioni a catena in cui spostare una carta libera spazio per molte altre.
- Tieni carte versatili di medio valore che si adattano a molte possibili combinazioni.

Consigli e strategia

Pensa a diverse mosse in anticipo quando riorganizzi le combinazioni del tavolo. Un singolo turno di manipolazione ben pianificato può permetterti di giocare quattro o cinque carte in una volta.

I turni più potenti vengono dall'individuare manipolazioni a catena in cui una riorganizzazione ne abilita un'altra. Esercitati a visualizzare il tavolo prima di impegnarti nelle mosse.