

May I?

2-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

Combinare tutte le proprie carte in più mani con il punteggio più basso.

PREPARAZIONE

- Usare due mazzi con jolly.
- Distribuire 11 carte a ciascun giocatore.
- Scoprire una carta per avviare la pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- Le carte rimaste in mano contano contro di te.
- Jolly 50, Assi 15, figure 10, carte numeriche al valore nominale.

Consiglio: Risparmia le tue richieste 'Posso?' per le carte che completano combinazioni critiche.

AL TUO TURNO

- Pesca dallo stock o dalla pila degli scarti.
- Posa le combinazioni se soddisfi il requisito della mano.
- Scarta una carta per terminare il tuo turno.

May I? è una variante di ramino in cui i giocatori devono chiedere il permesso prima di raccogliere carte dalla pila degli scarti. Il gioco si svolge su più mani con requisiti di combinazione crescenti, e il primo giocatore a uscire ogni mano segna il punteggio più basso.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a posare tutte le combinazioni richieste e svuotare la propria mano in più mani, terminando con il punteggio totale più basso.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 6 giocatori.
2. **Mazzo:** Due mazzi standard da 52 carte con jolly (104 carte in totale).
3. **Distribuzione:** Distribuire 11 carte a ciascun giocatore. Poni le carte rimanenti coperte come pila dello stock e scopri una carta per avviare la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** Al tuo turno, pesca dalla pila dello stock o, se è il tuo turno, dalla pila degli scarti.
2. **Fase 2:** Se un altro giocatore vuole lo scarto in cima fuori turno, deve dire 'Posso?' e ricevere il permesso. Deve anche pescare una carta di penalità dallo stock.
3. **Fase 3:** Posa le combinazioni quando soddisfi il requisito della mano corrente (es. due set nella prima mano, poi un set e una scala, ecc.).
4. **Fase 4:** Scarta una carta per terminare il tuo turno. La mano termina quando un giocatore svuota la propria mano.

Punteggio

- I jolly contano come 50 punti, gli Assi come 15, le figure come 10 e le carte numeriche al valore nominale.
- Il giocatore che esce segna zero per la mano. Tutti gli altri giocatori sommano i valori delle carte rimaste in mano.

Varianti

- **Richieste Posso? Limitate:** Ogni giocatore può dire 'Posso?' solo un numero prestabilito di volte per mano (comunemente tre).
- **Variante Senza Jolly:** Gioca senza jolly per un'esperienza di costruzione di combinazioni più impegnativa.

Consigli e strategie

- Tieni traccia di quante richieste 'Posso?' ti rimangono e usale saggiamente per le carte di alto valore.
- Concentrati sul completare le combinazioni richieste prima di preoccuparti di ridurre la dimensione della tua mano.
- Presta attenzione a cosa scartano gli avversari per valutare quali combinazioni stanno costruendo.

Consigli e strategia

Usa le tue richieste 'Posso?' con parsimonia e solo per carte che completano una combinazione. Dai priorità al completamento delle combinazioni richieste presto così puoi iniziare ad aggiungere carte.

Il tempismo delle richieste 'Posso?' è cruciale. Prendere una carta presto può completare una combinazione, ma risparmiare le richieste per le mani successive con requisiti più difficili può ripagare di più.