

Muggins

2-4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Segnare punti rendendo il totale progressivo delle carte giocate divisibile per cinque.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuisci 5 carte a ciascuno dei 2-4 giocatori.
- Gira la carta in cima a faccia in su per iniziare l'area di gioco; il resto è la pila di pesca.

PUNTEGGIO

- Segna punti pari al totale progressivo quando raggiunge un multiplo di 5.
- Le figure valgono 10 ciascuna; gli Assi contano come 1.
- Il primo a 250 punti vince.

Consiglio: Tieni i cinque e i dieci per i momenti in cui spingono il totale a un multiplo di alto valore.

AL TUO TURNO

- Gioca una carta adiacente al layout abbinando seme o valore.
- Aggiungi il valore nominale della carta al totale progressivo.
- Se il totale è divisibile per 5, segna tanti punti.
- Pesca dalla pila se non puoi giocare.

Muggins, noto anche come All Fives nella sua forma a domino, è una variante di gioco di carte in cui i giocatori mirano a rendere il totale progressivo delle carte giocate divisibile per cinque. Mescola la semplicità del gioco di carte sequenziale con la strategia aritmetica.

Obiettivo

Segnare punti giocando carte verso un totale progressivo condiviso, guadagnando punti ogni volta che il totale è esattamente divisibile per cinque. Il primo giocatore a raggiungere il punteggio obiettivo vince.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 4 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve 5 carte. Le carte rimanenti formano un mazzetto da cui pescare.
4. **Carta iniziale:** gira la carta in cima al mazzetto a faccia in su per iniziare l'area di gioco.

Svolgimento del gioco

1. **Giocare una carta:** nel tuo turno, gioca una carta dalla tua mano adiacente al layout esistente. Le carte vengono giocate in base alla corrispondenza di seme o valore, a seconda della variante.
2. **Totale progressivo:** aggiungi il valore nominale della carta giocata al totale progressivo.
3. **Segnare per i cinque:** se il totale progressivo è divisibile per cinque, segni tanti punti (es. un totale di 15 fa segnare 15 punti).
4. **Pescare:** se non puoi giocare, pesca dalla pila finché non puoi.
5. **Continuare:** il gioco si alterna finché tutte le carte non sono esaurite o non sono possibili ulteriori mosse.

Punteggio

- **Divisibile per 5:** segna punti pari al totale progressivo ogni volta che raggiunge un multiplo di cinque.
- **Figure:** Fanti, Regine e Re valgono 10 ciascuno. Gli Assi contano come 1.
- **Obiettivo di gioco:** il primo a 250 punti (o un'altra soglia concordata) vince.

Consigli e strategie

- Pianifica giocate che atterrano sui multipli di cinque negando la stessa opportunità agli avversari.
- Tieni i cinque e i dieci per i momenti in cui possono spingere il totale a un multiplo di alto valore.
- Tieni traccia del totale progressivo in ogni momento per individuare le opportunità di punteggio.

Consigli e strategia

Sii sempre consapevole del totale progressivo e di quali carte in mano possono colpire un multiplo di cinque. Tenere cinque e dieci di alto valore per i momenti chiave può produrre grandi variazioni di punteggio.

Il gioco difensivo è sottovalutato. A volte è meglio giocare una carta che evita di creare un grande multiplo di cinque per il prossimo giocatore, anche se significa rinunciare a un piccolo punteggio.