

Newmarket

3-8 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Essere il primo a svuotare la propria mano raccogliendo gettoni dalle carte premio.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo standard da 52 carte più 4 carte premio da un secondo mazzo.
- Porre gettoni sulle carte premio prima di distribuire.
- Distribuire l'intero mazzo inclusa una mano morta extra che non viene usata.

PUNTEGGIO

- Giocare una carta che corrisponde a una carta premio vince tutti i gettoni su di essa.
- Il primo a svuotare la mano vince un gettone per ogni carta rimasta nelle mani degli avversari.
- I gettoni premio non reclamati passano al turno successivo.

Consiglio: Iniziare nuove sequenze con carte basse per mantenere il controllo su quali semi vengono giocati.

AL TUO TURNO

- Giocare carte in sequenza ascendente nello stesso seme.
- Chiunque abbia la carta successiva in sequenza la gioca, indipendentemente dall'ordine dei turni.
- Quando una sequenza si ferma (carta mancante o Re raggiunto), l'ultimo giocatore inizia una nuova sequenza.

Newmarket è un gioco di carte con fermate in cui i giocatori gareggiano per scaricare le carte in sequenza mentre raccolgono gettoni bonus da un layout di carte 'premio'. Combina l'emozione del gioco sequenziale con un elemento di scommessa mentre i giocatori puntano su quali carte premio verranno giocate.

Obiettivo

Essere il primo a svuotare la propria mano e raccogliere gettoni dal layout delle carte premio giocando le carte corrispondenti durante il gioco.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 3 a 8 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte più quattro carte 'premio' da un secondo mazzo (tipicamente Asso di Picche, Re di Cuori, Regina di Quadri, Fante di Fiori).
3. **Layout dei premi:** posizionare le quattro carte premio scoperte al centro. Ogni giocatore pone gettoni su una o più carte premio prima della distribuzione.
4. **Distribuzione:** distribuire l'intero mazzo, inclusa una mano extra 'morta'. La mano morta non viene usata ma rimuove alcune carte dal gioco.

Svolgimento del gioco

1. **Inizio:** il giocatore con la carta più bassa di qualsiasi seme inizia giocandola.
2. **Gioco in sequenza:** i giocatori continuano la sequenza ascendente in quel seme. Chiunque abbia la carta successiva in sequenza la gioca, indipendentemente dal turno.
3. **Fermate:** una sequenza si ferma quando la carta successiva necessaria è nella mano morta, è già stata giocata o si raggiunge un Re.
4. **Nuova sequenza:** quando si ferma, l'ultimo giocatore che ha giocato una carta inizia una nuova sequenza con qualsiasi carta dalla sua mano (deve essere un seme diverso se possibile).
5. **Carte premio:** quando si gioca una carta che corrisponde a una carta premio, si raccolgono tutti i gettoni su quella carta.

Vincere

Il primo giocatore a svuotare la propria mano vince il turno e raccoglie un gettone da ogni altro giocatore per ogni carta rimasta in mano a loro.

Consigli e strategie

- Tenere le carte che corrispondono ai premi per giocarle quando la sequenza raggiunge quel punto — ma non aspettare troppo a lungo o si rischia di restare bloccati.
- Iniziare nuove sequenze con carte basse dà più controllo su quali semi vengono giocati.
- Prestare attenzione a quali semi si sono fermati per prevedere dove avverranno le fermate future.

Consigli e strategia

La mano morta crea fermate imprevedibili. Imparare a lavorare intorno alle carte mancanti è la principale abilità in Newmarket.

Scegliere quale carta giocare quando si inizia una nuova sequenza è la principale decisione strategica. Guidare nei semi in cui si hanno carte che possono continuare la sequenza.