

Page One

2-4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Essere il primo a giocare tutte le carte abbinando seme o valore.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuire 4 carte a ciascun giocatore.
- Girare una carta per iniziare la pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- Il vincitore ottiene zero punti.
- Assi 15, figure 10, carte numerali a valore nominale come penalità.

Consiglio: Ricordare sempre di annunciare 'Page One' o si pescheranno carte penalità.

AL TUO TURNO

- Giocare una carta che corrisponda al seme o al valore della carta in cima.
- Pescare una carta se non si può giocare.
- Annunciare 'Page One' quando rimane una sola carta.

Il Page One è un gioco giapponese di liberazione carte simile all'Otto Matto in cui i giocatori si alternano giocando carte che corrispondono al seme o al valore della carta precedente. Il gioco è noto per la regola che impone ai giocatori di annunciare 'Page One' quando hanno solo un'ultima carta.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a liberarsi di tutte le proprie carte abbinando il seme o il valore con la carta in cima alla pila degli scarti.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2-4 giocatori.
2. **Mazzo:** Un mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuire 4 carte a ciascun giocatore. Porre le rimanenti coperte come pila di pesca e girare una carta per iniziare la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** Al proprio turno, giocare una carta dalla mano che corrisponda al seme o al valore della carta in cima alla pila degli scarti.
2. **Fase 2:** Se non si può giocare, pescare una carta dalla pila di pesca. Se la carta pescata può essere giocata, si può giocare immediatamente.
3. **Fase 3:** Quando rimane una sola carta, bisogna annunciare 'Page One!' prima che il giocatore successivo inizi il suo turno. Non farlo comporta una penalità di pesca.
4. **Fase 4:** La manche termina quando un giocatore svuota la mano. Se la pila di pesca si esaurisce, mescolare la pila degli scarti (tranne la carta in cima) per formare una nuova pila di pesca.

Punteggio

- Il vincitore ottiene zero punti. Gli altri giocatori contano i punti penalità per le carte in mano: gli Assi valgono 15, le figure 10 e le carte numerali il loro valore nominale.
- Si giocano più manche e vince il giocatore con il punteggio cumulativo più basso.

Varianti

- **Poteri delle carte speciali:** Assegnare abilità a certi valori, come i Fanti che invertono la direzione del gioco o gli Otto che fanno saltare il giocatore successivo.
- **Giocata doppia:** Permettere ai giocatori di giocare più carte dello stesso valore in un singolo turno per liberarsi delle carte più velocemente.

Consigli e strategie

- Tenere traccia di quali semi sono stati molto giocati per prevedere cosa potrebbero avere gli avversari.
- Conservare le carte versatili (come quelle che corrispondono ai semi più comuni) per quando si hanno meno opzioni.
- Ricordare di annunciare 'Page One' o si verrà penalizzati con carte aggiuntive.

Consigli e strategia

Tenere traccia dei semi in gioco e conservare le carte flessibili per le situazioni difficili. Non dimenticare mai di annunciare 'Page One' quando si raggiunge l'ultima carta.

Con solo 4 carte iniziali, le partite si svolgono rapidamente. Concentrarsi sul mantenimento di opzioni giocabili tenendo carte del seme più comune sulla pila degli scarti.