

# Pesten

2-8 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

## Essere il primo giocatore a giocare tutte le carte dalla propria mano.

### PREPARAZIONE

- Usa un mazzo standard da 52 carte (facoltativamente con i Jolly) per 2-8 giocatori.
- Distribuire 7 carte ciascuno; posizionare le rimanenti come pila di pesca.
- Girare la carta in cima scoperta per iniziare la pila degli scarti.

### PUNTEGGIO

- Carte numeriche: valore nominale in punti di penalità.
- Figure: 10 punti ciascuna.
- Assi: 15 punti. Jolly: 20 punti.

Consiglio: Conserva le carte azione per quando gli avversari sono vicini alla vittoria per disturbare le loro ultime mosse.

### AL TUO TURNO

- Giocare una carta che corrisponde al seme o al valore dello scarto in cima.
- Pescare una carta se non si può giocare.
- Carte azione: i 2 fanno pescare 2, gli 8 saltano, i Fanti invertono, gli Assi cambiano il seme.
- Impilar i 2 per passare la penalità di pesca al giocatore successivo.

*Pesten è la versione olandese di Crazy Eights o Mau-Mau, un gioco di scarico veloce in cui i giocatori si affrettano a svuotare le mani abbinando il seme o il valore della carta precedentemente giocata. Le carte azione speciali aggiungono caos e strategia ad ogni turno.*

## Obiettivo

Essere il primo giocatore a giocare tutte le carte dalla propria mano. Il vincitore segna punti in base alle carte rimaste nelle mani degli avversari.

## Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 8 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte, facoltativamente con i Jolly.
3. **Distribuzione:** Distribuire 7 carte a ciascun giocatore. Posizionare il mazzo rimanente coperto come pila di pesca e girare la carta in cima scoperta per iniziare la pila degli scarti.

## Svolgimento del gioco

1. **Giocare carte:** Nel proprio turno, giocare una carta che corrisponde al seme o al valore della carta in cima alla pila degli scarti.
2. **Pescare:** Se non si può giocare, pescare una carta dalla pila. Se la carta pescata è giocabile, si può giuocarla immediatamente.
3. **Carte azione:** Certe carte hanno effetti speciali. I Due costringono il giocatore successivo a pescare 2 carte. Gli Otto saltano il giocatore successivo. I Fanti invertono la direzione del gioco. Gli Assi permettono di cambiare il seme.
4. **Impilamento:** Se viene giocato un Due, il giocatore successivo può giocare un altro Due per passare la penalità di pesca, aumentando il conteggio totale delle carte da pescare.

## Punteggio

- **Carte numeriche:** Valore nominale in punti di penalità.
- **Figure:** 10 punti ciascuna.
- **Assi:** 15 punti ciascuno.
- **Jolly (se utilizzati):** 20 punti ciascuno.

## Varianti

---

- **Pesten con i Jolly:** I Jolly agiscono come carte jolly super che possono essere giocate su qualsiasi carta e costringono il giocatore successivo a pescare 5 carte.
- **Pesten Veloce:** I giocatori non si alternano ma giocano simultaneamente ogni volta che hanno una carta valida.

## Consigli e strategie

---

- Conserva le carte azione per i momenti difensivi in cui gli avversari sono vicini alla vittoria.
- Tieni gli Assi per quando hai bisogno di passare a un seme in cui hai più carte giocabili.
- Tieni traccia di quali semi gli avversari sembrano avere difficoltà e prova a spostare il gioco su quei semi.

## Consigli e strategia

---

Il tempismo delle carte azione è fondamentale. Usare una carta salto o inversione quando un avversario sta per uscire può salvarti dalla sconfitta nel turno.

Quando sei vicino a svuotare la mano, gli avversari ti prenderanno di mira con carte pesca e salti. Tieni in riserva una carta azione difensiva per proteggere la tua posizione vincente.