

Pisti

2-4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Ottenere il maggior numero di punti catturando carte e guadagnando bonus pisti.

PREPARAZIONE

- 2-4 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuire 4 carte a ciascuno e 4 al centro (la carta in cima è scoperta).
- Ridistribuire 4 carte a ogni giocatore quando le mani sono esaurite.

PUNTEGGIO

- Fanti e Assi: 1 punto ciascuno. 2 di Fiori: 2 punti. 10 di Quadri: 3 punti.
- Carte più catturate: 3 punti bonus. Pisti: 10 punti. Doppio pisti (Fante su Fante): 20 punti.
- Il primo a 151 punti vince.

Consiglio: Conserva i Fanti per pile grandi o per bloccare la preparazione di un pisti avversario.

AL TUO TURNO

- Gioca una carta sulla pila centrale.
- Se abbina il valore della carta in cima, cattura l'intera pila.
- I Fanti catturano qualsiasi pila. Abbinare una carta solitaria vale un pisti (10 punti).

Pisti (scritto anche Pishti) è un popolare gioco di carte turco di abbinamento e cattura, apprezzato in Turchia, Cipro e nelle regioni circostanti. I giocatori cercano di catturare carte da una pila centrale abbinando il valore della carta in cima. La mossa caratteristica del gioco, il pisti, avviene quando un giocatore cattura una singola carta scoperta con una carta dello stesso valore, guadagnando punti bonus.

Obiettivo

Ottenere il maggior numero di punti catturando carte dalla pila centrale, specialmente tramite i pisti e raccogliendo carte di valore.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2-4 giocatori (meglio con 2 o in partnership 2 contro 2).
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuire 4 carte coperte a ogni giocatore. Posizionare 4 carte al centro; la carta in cima è scoperta. Se la carta centrale in cima è un Fante, infilarla in mezzo al mazzo e girare la carta successiva.
4. **Ridistribuzione:** Quando tutti i giocatori hanno usato le loro 4 carte, distribuirne altre 4 a ciascuno (ma non al centro). Continuare fino a esaurimento del mazzo.

Svolgimento del gioco

1. **Giocare una carta:** Nel tuo turno, gioca una carta sulla pila centrale.
2. **Cattura:** Se la tua carta abbina il valore della carta in cima alla pila, catturi l'intera pila e la metti coperta davanti a te.
3. **Cattura con il Fante:** Un Fante cattura l'intera pila indipendentemente dalla carta in cima, ma non conta come pisti.
4. **Pisti:** Se la pila contiene solo una carta scoperta e la catturi con una carta dello stesso valore (non un Fante), è un pisti, che vale 10 punti bonus.
5. **Doppio pisti:** Se catturi un Fante solitario con un altro Fante, ottieni 20 punti bonus.
6. **Nessun abbinamento:** Se la tua carta non abbina la carta in cima e non è un Fante, va semplicemente sopra la pila.

Punteggio

- Ogni Fante catturato: 1 punto.
- Ogni Asso catturato: 1 punto.
- 2 di Fiori: 2 punti.
- 10 di Quadri: 3 punti.
- Giocatore con il maggior numero di carte catturate: 3 punti bonus.
- Ogni pisti: 10 punti. Ogni doppio pisti (Fante su Fante): 20 punti.
- Il primo a raggiungere 151 punti vince la partita (giocata su più manche).

Varianti

- **Pisti in partnership:** 4 giocatori in coppie sedute di fronte l'una all'altra, unendo le pile catturate.
- **Pisti cumulativo:** I punti si accumulano su più manche; la prima squadra a raggiungere 151 punti vince.
- **Pisti a doppio mazzo:** Due mazzi mescolati insieme per gruppi più numerosi e partite più lunghe.

Consigli e strategie

- Ricorda quali carte sono state giocate, specialmente i Fanti e il 10 di Quadri.
- Prepara i pisti lasciando una sola carta sulla pila quando sospetti che il prossimo giocatore non possa abbinarla.
- Tieni i Fanti per i momenti strategici, sia per svuotare pile grandi sia per impedire agli avversari di segnare un pisti.

Consigli e strategia

Tieni traccia delle carte giocate, specialmente i Fanti e le carte di alto valore come il 10 di Quadri. Conserva i Fanti per catturare pile grandi o bloccare le opportunità di pisti. Cerca di tendere trappole agli avversari giocando carte non abbinare quando è improbabile che le abbinino.

Il conteggio delle carte è la base della strategia nel Pisti. Sapere quanti Fanti rimangono e tenere traccia del 2 di Fiori e del 10 di Quadri ti permette di cronometrare le catture per ottenere il massimo valore. Tendere trappole (lasciare una carta solitaria che il tuo avversario non può abbinare) crea opportunità di pisti.