

# Racing Demon

2-8 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

**Svuotare la pila del demonio da 13 carte costruendo sulle pile di fondamenta condivise prima di chiunque altro.**

## PREPARAZIONE

- Ognuno dei 2-8 giocatori usa il proprio mazzo da 52 carte con un dorso unico.
- Distribuire 13 carte coperte come pila del demonio; girare la carta in cima scoperta.
- Distribuire 4 colonne di lavoro scoperte; le carte rimanenti sono la pila pesca.

## PUNTEGGIO

- Ogni carta contribuita alle pile condivise vale 1 punto.
- Ogni carta rimasta nella pila del demonio costa 2 punti.
- Il primo a raggiungere un punteggio target nel corso dei turni vince.

*Consiglio: Dai priorità alle mosse che liberano carte dalla pila del demonio rispetto alle giocate generali di fondamenta.*

## AL TUO TURNO

- Tutti giocano simultaneamente senza turni.
- Costruire le fondamenta condivise dall'Asso in su per seme; disporre le pile di lavoro in ordine decrescente con colori alternati.
- Giocare la carta in cima alla pila del demonio ogni volta che è possibile.
- Gridare Stop quando la pila del demonio è vuota per terminare il turno.

*Il Racing Demon, noto anche come Nerts, è un entusiasmante gioco di carte competitivo in tempo reale dove più giocatori gareggiano simultaneamente per giocare carte su pile di fondamenta condivise. Combina il gioco in stile solitario con una frenetica competizione multigiocatore.*

## Obiettivo

Essere il primo giocatore a svuotare la propria pila personale (la pila del demonio) costruendo le pile di fondamenta condivise al centro del tavolo. I punti derivano dalle carte che si contribuisce alle pile condivise meno le carte rimaste nella pila del demonio.

## Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 8 giocatori, ciascuno con il proprio mazzo dal dorso distintivo.
2. **Mazzo:** ogni giocatore usa un mazzo completo da 52 carte con un dorso unico per l'identificazione.
3. **Pila del demonio:** ogni giocatore distribuisce 13 carte coperte in una pila personale, girando quella in cima a faccia in su.
4. **Pile di lavoro:** ogni giocatore distribuisce 4 colonne di lavoro scoperte dal mazzo rimanente.
5. **Mano:** le carte rimanenti fungono da pila pesca personale, girate 3 alla volta.

## Svolgimento del gioco

1. **Gioco simultaneo:** non esistono turni. Tutti giocano allo stesso tempo il più velocemente possibile.
2. **Costruire le fondamenta:** quando appare un asso, collocarlo nell'area centrale condivisa. Chiunque può costruire su qualsiasi pila di fondamenta in ordine crescente per seme.
3. **Muoversi sulle pile di lavoro:** disporre le colonne di lavoro in ordine decrescente con colori alternati, come nel solitario standard.
4. **Usare la pila del demonio:** giocare la carta in cima alla pila del demonio ogni volta che è possibile sulle pile di lavoro o sulle fondamenta condivise.
5. **Chiamare stop:** quando un qualsiasi giocatore svuota la pila del demonio, grida 'Stop!' e il turno termina.

## Punteggio

- **Carte di fondamenta:** ogni carta contribuita alle pile condivise vale 1 punto.
- **Penalità del demonio:** ogni carta rimasta nella pila del demonio costa 2 punti.
- **Separazione:** dopo il turno, separare le pile condivise per dorso per contare i contributi di ogni giocatore.
- **Vincitore della partita:** giocare più turni; il primo giocatore a raggiungere un punteggio target vince.

## Varianti

---

- **Nerts:** il nome americano dello stesso gioco, con regole identiche.
- **Pounce:** un altro nome regionale con lievi modifiche al punteggio.

## Consigli e strategie

---

- Concentrarsi prima di tutto sullo svuotamento della pila del demonio, poiché quelle carte portano la penalità più pesante.
- Giocare velocemente ma non sconsideratamente. Collocare una carta sbagliata su una fondamenta fa perdere tempo a tutti.
- Tenere d'occhio le fondamenta condivise per non perdere l'opportunità di giocare le proprie carte prima che qualcun altro occupi il posto.

## Consigli e strategia

---

La velocità è importante ma non è tutto. Dai priorità alle mosse che liberano le carte della pila del demonio e mantieni le pile di lavoro organizzate per evitare ingorghi.

I giocatori esperti sviluppano un ritmo: girare tre dalla mano, controllare le fondamenta, verificare la pila del demonio e gestire le colonne di lavoro in un ciclo rapido.