

Prendi l'Autobus

3-8 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Indovina correttamente le proprietà delle carte per evitare di bere. Non essere il giocatore che prende l'autobus.

PREPARAZIONE

- 3-8 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Nessuna distribuzione iniziale. I giocatori indovinano dalla pila di pesca. Tutti hanno bisogno di una bevanda.

PUNTEGGIO

- Il round della piramide assegna sorsi per fila (1-5).
- Il peggior perdente prende l'autobus (gira carte finché non appaiono figure).

Consiglio: Usa la probabilità: indovina più alto per carte basse e più basso per carte alte.

AL TUO TURNO

- Round 1: indovina rosso/nero (sbagliato = 1 sorso).
- Round 2: indovina più alto/più basso (sbagliato = 2 sorsi).
- Round 3: indovina dentro/fuori (sbagliato = 3 sorsi).
- Round 4: indovina il seme (sbagliato = 4 sorsi).

Prendi l'Autobus è un popolare gioco da bere e da festa in cui i giocatori indovinano le proprietà delle carte pescate dal mazzo. Indovinare male significa bere. Il gioco ha più round con indovinelli sempre più specifici, e il giocatore che perde di più prende l'autobus in un round finale di penalità.

Obiettivo

Indovina correttamente le proprietà delle carte attraverso più round per evitare le penalità da bere. Il giocatore con il maggior numero di risposte sbagliate deve 'prendere l'autobus' nel round finale di penalità.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 3 a 8 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** nessuna distribuzione iniziale. Le carte vengono pescate dal mazzo durante il gioco. Ogni giocatore ha bisogno di una bevanda.

Gameplay - Round 1

1. **Rosso o Nero:** ogni giocatore indovina se la prossima carta pescata sarà rossa o nera. Risposta sbagliata = bevi 1 sorso.
2. **Più Alto o Più Basso:** indovina se la prossima carta sarà più alta o più bassa della tua prima carta. Sbagliato = 2 sorsi.
3. **Dentro o Fuori:** indovina se il valore della prossima carta cade tra le tue prime due carte o fuori da esse. Sbagliato = 3 sorsi.
4. **Indovina il Seme:** indovina il seme della tua prossima carta. Sbagliato = 4 sorsi.

Gameplay - Round della Piramide

1. **Costruisci la piramide:** disponi le carte a forma di piramide (file da 5-4-3-2-1) coperte.
2. **Gira le carte:** partendo dalla fila più bassa, gira le carte una alla volta.
3. **Abbina e assegna:** se una carta girata corrisponde al valore di una carta in mano a un giocatore, quel giocatore può assegnare sorsi ad altri. Fila bassa = 1 sorso, seconda fila = 2, e così via fino a 5.
4. **Bluff:** i giocatori possono bluffare di avere una carta corrispondente. Gli altri possono smascherare il bluff.

Prendere l'Autobus

1. **Il perdente sale:** il giocatore con più carte rimanenti (o più penalità) prende l'autobus.
2. **L'autobus:** disponi una fila di carte coperte. Chi prende l'autobus le gira una alla volta. Le carte numeriche sono sicure. Figure o Assi significano che il passeggero beve e la fila ricomincia con carte aggiuntive.
3. **Fuga:** il passeggero si salva girando l'intera fila senza incontrare figure.

Varianti

- **Autobus semplificato:** il passeggero gira semplicemente 4 carte e beve per ogni figura senza ricominciare.
- **Dai e Prendi:** sostituisci la piramide con file alternate di 'dai' e 'prendi'.

Consigli e strategie

- Per più alto/più basso, indovina in base alla probabilità: indovina più alto per carte basse e più basso per carte alte.
- Nel round della piramide, bluffe strategicamente ma non farti smascherare troppo spesso.
- Gestisci il ritmo delle bevute, poiché il giro in autobus alla fine può essere pesante.

Consigli e strategia

Usa la probabilità a tuo vantaggio: indovina più alto quando la tua carta è bassa e più basso quando è alta. Nella piramide, bluffe con sicurezza.

I round degli indovinelli sono per lo più fortuna, ma il round della piramide introduce un elemento di bluff. Bluff audaci possono spostare i sorsi sugli avversari, ma farsi smascherare significa doppia penalità in alcune versioni.