

Ring of Fire

3-10 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Segui le regole delle carte ed evita di pescare il quarto Re (che significa bere la coppa del Re).

PREPARAZIONE

- 3-10 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Disponi le carte coperte in cerchio attorno a una grande coppa centrale.

PUNTEGGIO

- Nessun punteggio. Il gioco termina quando tutte le carte sono state pescate o la coppa del Re è stata consumata.

Consiglio: Ricorda le regole attive del Fante e attenzione al Padrone delle Domande.

AL TUO TURNO

- Pesca una carta dal cerchio senza rompere il cerchio.
- Segui la regola per quel valore (2=Tu, 3=Io, 7=Cielo, ecc.).
- Re: versa la tua bevanda nella coppa centrale. Il 4° Re la beve tutta.

Ring of Fire è un gioco da bere molto diffuso in cui le carte vengono disposte in cerchio attorno a una coppa centrale. I giocatori si alternano nel pescare carte, e ogni valore attiva una regola o azione specifica. Il gioco continua finché tutte le carte sono state pescate o la coppa del Re è stata consumata.

Obiettivo

Segui le regole associate a ogni valore di carta mentre peschi dal cerchio. Evita di essere il giocatore che pesca il quarto Re e deve bere la coppa centrale del Re.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 3 a 10 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Disposizione:** disponi l'intero mazzo coperto in cerchio (il ring) attorno a una grande coppa vuota al centro (la coppa del Re). Ogni giocatore ha la propria bevanda.

Regole delle Carte

1. **Asso - Cascata:** tutti iniziano a bere. Non puoi smettere finché la persona prima di te non smette, iniziando da chi ha pescato la carta.
2. **2 - Tu:** chi pesca indica qualcuno che deve bere.
3. **3 - Io:** chi pesca beve.
4. **4 - Pavimento:** tutti devono toccare il pavimento. L'ultimo beve.
5. **5 - Ragazzi:** tutti i giocatori di sesso maschile bevono.
6. **6 - Ragazze:** tutti i giocatori di sesso femminile bevono.
7. **7 - Cielo:** tutti indicano il cielo. L'ultimo beve.
8. **8 - Compagno:** scegli un compagno che deve bere ogni volta che bevi tu per il resto della partita.
9. **9 - Rima:** dì una parola. I giocatori a turno dicono parole in rima. Il primo a sbagliare beve.
10. **10 - Categorie:** indica una categoria. I giocatori elencano elementi in quella categoria. Il primo a sbagliare beve.
11. **Fante - Crea una regola:** crea una regola che dura per il resto della partita. Chiunque la infranga beve.
12. **Regina - Padrone delle domande:** diventi il padrone delle domande. Chiunque risponda direttamente alle tue domande deve bere, finché non viene pescata la prossima Regina.
13. **Re - Coppa del Re:** versa parte della tua bevanda nella coppa centrale. Il quarto Re pescato significa che quel giocatore beve l'intera coppa del Re.

Regola del Cerchio

- **Non rompere il cerchio:** le carte devono essere pescate senza rompere il cerchio di carte. Se un giocatore rompe il cerchio (crea un vuoto), deve bere come penalità.

Varianti

- **Regole alternative:** molti gruppi cambiano le regole per singole carte. Ad esempio, 4 = 'Dinosauri' (metti le mani sulla testa come un dinosauro, l'ultimo beve).
- **Padrone del Pollice:** invece del Padrone delle Domande per le Regine, alcuni giocano con la regola del Padrone del Pollice dove chi pesca la Regina può mettere segretamente il pollice sul tavolo e l'ultimo a imitarlo beve.

Consigli e strategie

- Ricorda le regole attive create dai Fanti per evitare sorsi di penalità.
- Quando sei il Padrone delle Domande, fai domande apparentemente casuali per cogliere la gente di sorpresa.
- Scegli regole creative e applicabili quando peschi un Fante.

Consigli e strategia

Tieni traccia di quanti Re sono stati pescati e chi è il Padrone delle Domande attuale. Crea regole creative con il Fante che siano divertenti ma applicabili.

Il gioco si basa in gran parte sulla fortuna, ma le regole del Padrone delle Domande e del Fante aggiungono un elemento di strategia sociale. Una regola ben costruita su un Fante può spostare sorsi su giocatori specifici.