

Ramino dei Ladri

2-4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Media

Svuotare la mano calando e riorganizzando le combinazioni sul tavolo.

PREPARAZIONE

- Usare due mazzi standard.
- Distribuire 13 carte a ciascun giocatore.
- Girare una carta per la pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- Il vincitore ottiene zero punti.
- Assi 15, figure 10, carte numerali a valore nominale come penalità.

Consiglio: Pianificare le riorganizzazioni prima di toccare le carte per evitare di lasciare combinazioni non valide.

AL TUO TURNO

- Pescare dalla pila di pesca o dalla pila degli scarti.
- Calare combinazioni e riorganizzare le combinazioni esistenti sul tavolo.
- Scartare una carta (tutte le combinazioni sul tavolo devono essere valide).

Il Ramino dei Ladri è una dinamica variante del ramino in cui i giocatori possono riorganizzare e rubare carte dalle combinazioni già presenti sul tavolo. Questo crea un'esperienza simile a un puzzle in cui l'intero tavolo è in gioco ad ogni turno.

Obiettivo

Essere il primo a svuotare la mano formando combinazioni e riorganizzando creativamente le combinazioni sul tavolo per incorporare le proprie carte.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2-4 giocatori.
2. **Mazzo:** Due mazzi standard da 52 carte (104 carte in totale).
3. **Distribuzione:** Distribuire 13 carte a ciascun giocatore. Porre le rimanenti coperte come pila di pesca e girare una carta per la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** Pescare una carta dalla pila di pesca o dalla pila degli scarti.
2. **Fase 2:** Calare nuove combinazioni (tris di tre o più carte uguali, o scale di tre o più carte consecutive dello stesso seme).
3. **Fase 3:** Riorganizzare le combinazioni esistenti sul tavolo per incorporare le carte della propria mano. È possibile dividere, unire o estendere le combinazioni purché tutte le combinazioni risultanti siano valide alla fine del turno.
4. **Fase 4:** Scartare una carta per terminare il turno. Se si sono riorganizzate le combinazioni, tutte le combinazioni sul tavolo devono essere valide prima di scartare.

Punteggio

- Il vincitore ottiene zero punti. Tutti gli altri giocatori sommano i valori nominali delle carte in mano: Assi 15, figure 10, carte numerali a valore nominale.
- I jolly (se usati) contano come 20 punti contro il giocatore che li detiene.

Varianti

- **Turni a tempo:** Imporre un limite di 2 minuti per turno per evitare fasi di riorganizzazione eccessivamente lunghe.
- **Combinazione minima:** Richiedere una combinazione iniziale di almeno 30 punti prima che un giocatore possa riorganizzare le combinazioni sul tavolo.

Consigli e strategie

- Studiare attentamente le combinazioni sul tavolo prima del proprio turno per pianificare le riorganizzazioni in anticipo.
- A volte rubare una sola carta da una combinazione permette di giocare diverse carte dalla propria mano attraverso una catena di riorganizzazioni.
- Non mettere sul tavolo carte preziose a meno che non sia necessario, poiché gli avversari possono riorganizzarle e usarle.

Consigli e strategia

Pensare al tavolo come a un grande puzzle. Pianificare le riorganizzazioni prima di toccare le carte e cercare reazioni a catena in cui spostare una carta apre spazio per diverse altre.

La possibilità di riorganizzare le combinazioni significa che si deve sempre pensare a diversi mosse in anticipo. Una singola riorganizzazione ben pianificata può permettere di giocare quattro o cinque carte in un turno.