

Rolling Stone

4-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

Essere il primo a giocare tutte le proprie carte completando le prese senza che nessuno rompa il seme.

PREPARAZIONE

- Da 4 a 6 giocatori. Regolare il mazzo in modo che ogni giocatore riceva 8 carte.
- Distribuire 8 carte a ciascun giocatore; nessun tallone.

PUNTEGGIO

- Il primo giocatore a svuotare la propria mano vince la partita.

Consiglio: Aprire il proprio seme più lungo per massimizzare la possibilità di completare la presa.

AL TUO TURNO

- Aprire qualsiasi carta dalla propria mano.
- Gli altri giocatori devono seguire il seme se possibile.
- Se qualcuno non riesce a seguire il seme, raccoglie tutte le carte giocate e guida il turno successivo.
- Se tutti seguono il seme, la carta più alta vince e il vincitore guida il prossimo turno.

Rolling Stone è un gioco di prese con un colpo di scena: se un giocatore non riesce a seguire il seme guidato, deve raccogliere tutte le carte giocate finora in quella presa. L'obiettivo è essere il primo giocatore a liberarsi di tutte le proprie carte, rendendo ogni apertura una tesa scommessa.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a svuotare la propria mano vincendo prese senza che nessuno rompa il seme. Se un giocatore non riesce a seguire il seme, raccoglie tutte le carte giocate e la presa viene abbandonata.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 4 a 6 giocatori.
2. **Mazzo:** Per 4 giocatori usare 32 carte (dal 7 in su), per 5 giocatori usare 40 carte (dal 5 in su), per 6 giocatori usare il mazzo completo da 52 carte. Ogni giocatore deve ricevere 8 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuire 8 carte a ciascun giocatore. Non rimangono carte nel tallone.

Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** Il giocatore alla sinistra del mazziere apre qualsiasi carta per iniziare la prima presa.
2. **Seguire il seme:** Ogni giocatore successivo deve giocare una carta del seme guidato se ne ha una.
3. **Regola della raccolta:** Se un giocatore non riesce a seguire il seme, deve raccogliere tutte le carte giocate finora in quella presa e aggiungerle alla propria mano. Quel giocatore guida poi la presa successiva.
4. **Presa completata:** Se tutti i giocatori seguono con successo il seme, la carta più alta del seme guidato vince la presa. Il vincitore della presa guida la presa successiva. Le prese vinte vengono messe da parte e non tornano nella mano di nessuno.

Vincere

- **Primo a uscire:** Il primo giocatore a giocare la propria ultima carta e non avere carte rimaste vince la partita.
- **Gioco esteso:** Gli altri giocatori possono continuare per determinare le posizioni finali.

Varianti

- **A punti:** Invece di primo-a-uscire, assegnare punti penalità per le carte rimaste in mano alla fine e giocare più round.
- **Mazzo ridotto:** Regolare il numero di carte rimosse in base al numero di giocatori per mantenere 8 carte per giocatore.

Consigli e strategie

- Aprire dal proprio seme più lungo per massimizzare la possibilità che tutti possano seguire.
- Evitare di aprire un seme di cui si sospetta che un altro giocatore sia privo, o si rischia di dargli carte extra.
- Tenere traccia di quali semi sono stati rotti per prevedere quando le prese collasseranno.

Consigli e strategia

Aprire il proprio seme più lungo per aumentare le probabilità di una presa completata. Tenere traccia di quali giocatori sono corti in certi semi per evitare di aprire in una raccolta.

Il tracciamento dei semi è essenziale. Se si sa che un giocatore è privo di cuori, non aprire mai cuori a meno che non si voglia che raccolgano la pila.