

Rubamazzo

2 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Catturare il maggior numero di carte abbinando i valori e rubando la pila dell'avversario.

PREPARAZIONE

- Rimuovere 8, 9 e 10 dal mazzo.
- Distribuire 3 carte a ciascun giocatore.
- Disporre 4 carte scoperte sul tavolo.

PUNTEGGIO

- Il giocatore con il maggior numero di carte catturate vince.
- Si possono aggiungere punti bonus opzionali in stile Scopa.

Consiglio: Rubare sempre la pila dell'avversario quando possibile, poiché è molto più vantaggioso che catturare una singola carta dal tavolo.

AL TUO TURNO

- Giocare una carta dalla propria mano.
- Rubare la pila dell'avversario se la carta abbinata la carta in cima, oppure catturare una carta abbinata sul tavolo.
- Se non c'è abbinamento, lasciare la carta sul tavolo.

Rubamazzo è un vivace gioco di carte italiano per bambini in cui i giocatori catturano carte abbinando i valori, con l'entusiasmante possibilità di rubare l'intera pila di catture dell'avversario. È rapido, divertente e ricco di sorprese.

Obiettivo

Catturare il maggior numero di carte abbinando i valori sul tavolo e rubando la pila di catture dell'avversario quando si riesce ad abbinare la carta in cima.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2 giocatori (le varianti ne ammettono di più).
2. **Mazzo:** Un mazzo italiano da 40 carte o un mazzo standard con 8, 9 e 10 rimossi.
3. **Distribuzione:** Distribuire 3 carte a ciascun giocatore e disporre 4 carte scoperte sul tavolo.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** Nel proprio turno, giocare una carta dalla propria mano.
2. **Fase 2:** Se la carta abbinata il valore di una carta sul tavolo, catturarla. Se abbinata la carta in cima alla pila di catture dell'avversario, rubare l'intera pila (questa ha la precedenza).
3. **Fase 3:** Posizionare le carte catturate a faccia in su in cima alla propria pila di catture, in modo che l'ultima cattura sia sempre visibile.
4. **Fase 4:** Se non è possibile alcuna cattura, lasciare la carta sul tavolo. Quando entrambi i giocatori esauriscono le carte, distribuirne altre 3 a ciascuno.

Punteggio

- Il giocatore con il maggior numero di carte alla fine della partita vince.
- In alcune versioni, si possono anche totalizzare punti in stile Scopa per più carte, più denari, il sette di denari e il primiero più alto.

Varianti

- **Rubamazetto:** Una versione semplificata per i bambini più piccoli in cui i giocatori abbinano solo le carte sul tavolo, senza rubare la pila.
- **Rubamazzo multiplayer:** Con 3 o 4 giocatori, ciascun giocatore può rubare la pila di qualsiasi avversario, aggiungendo più caos ed entusiasmo.

Consigli e strategie

- Ricordare quale carta si trova in cima alla pila dell'avversario, poiché rubarla significa vincere tutte le carte catturate.
- Se si può abbinare sia una carta sul tavolo sia la carta in cima alla pila dell'avversario, rubare sempre la pila per il massimo guadagno.
- Cercare di coprire le pile di catture preziose posizionando una carta difficile da abbinare in cima dopo un grande furto.

Consigli e strategia

Dare sempre la priorità al furto della pila di catture dell'avversario rispetto alla presa di una singola carta dal tavolo. Prestare molta attenzione alla carta in cima a ogni pila per individuare le opportunità di furto.

Poiché la carta in cima alla propria pila è sempre esposta, cercare di terminare il turno con una carta difficile da abbinare. Memorizzare le carte giocate aiuta a prevedere quando sta per arrivare un furto.