

# Testa di Cazzo

2-5 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

**Liberarsi di tutte le carte; l'ultimo giocatore con carte perde.**

## PREPARAZIONE

- Distribuisci 3 carte coperte, 3 scoperte sopra di esse, e 3 in mano per ogni giocatore.
- Prima di giocare, scambia carte dalla mano con quelle scoperte per ottimizzare la tua disposizione.

## PUNTEGGIO

- I 2 azzerano la pila; i 10 e il poker la bruciano.
- Gli 8 sono trasparenti; il giocatore successivo deve battere la carta sotto.
- L'ultimo giocatore rimasto con carte perde.

*Consiglio: Durante la preparazione, metti 2, 10 e Assi scoperti per garantire carte forti sul tavolo per il finale.*

## AL TUO TURNO

- Gioca una o più carte di pari o superiore valore rispetto alla cima della pila degli scarti.
- Ripristina a 3 carte finché esiste il mazzo di pesca.
- Raccogli l'intera pila degli scarti se non puoi giocare.
- Dopo che la mano è vuota, gioca le carte scoperte, poi le carte coperte alla cieca.

*Shithead è un popolare gioco di smaltimento in cui l'obiettivo è evitare di essere l'ultimo giocatore con carte. Con una struttura a più livelli (mano, scoperte, coperte) e poteri speciali delle carte, crea ribaltamenti drammatici e finali emozionanti.*

## Obiettivo

Liberarsi di tutte le carte: prima le carte in mano, poi le carte scoperte sul tavolo, poi le carte coperte sul tavolo. L'ultimo giocatore con carte è il 'testa di cazzo.'

## Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 5 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** 3 carte coperte (non guardare queste), 3 carte scoperte sopra di esse, e 3 carte in mano.
4. **Scambio:** Prima che il gioco inizi, puoi scambiare carte dalla mano con le carte scoperte per ottimizzare la tua disposizione.

## Svolgimento del gioco

1. **Giocare:** Gioca una o più carte di pari o superiore valore rispetto alla cima del mazzo degli scarti.
2. **Pescare:** Finché esiste il mazzo di pesca, ricostituisci a 3 carte in mano dopo ogni giocata.
3. **Penalità di raccolta:** Se non puoi o scegli di non giocare, raccogli l'intera pila degli scarti.
4. **Carte scoperte:** Una volta che la tua mano è vuota e il mazzo di pesca è esaurito, gioca dalle tue carte scoperte sul tavolo.
5. **Carte coperte:** Dopo che le carte scoperte sono esaurite, gioca le carte coperte alla cieca: scopri una carta e spera che batta la pila.

## Carte speciali

- **2:** Azzerata la pila: può essere giocata su qualsiasi cosa.
- **10:** Brucia l'intera pila degli scarti (rimossa dal gioco).
- **8 (trasparente):** Può essere giocata su qualsiasi cosa; il giocatore successivo deve battere la carta sotto l'8.
- **Poker (quattro carte dello stesso valore):** Giocare 4 carte dello stesso valore brucia la pila, come il 10.

## Consigli e strategie

---

- Durante la fase di scambio, metti le tue carte migliori (2 e 10) scoperte per garantire giocate forti sul tavolo.
- Conserva 2 e 10 per le emergenze quando la pila è pericolosamente alta.
- La fase delle carte coperte alla cieca è pura fortuna: cerca di svuotare la mano prima di arrivarci.

## Consigli e strategia

---

La fase iniziale di scambio è il momento più strategico. Posiziona 2, 10 e Assi scoperti per creare una solida rete di sicurezza per il finale.

Gestire quando raccogliere la pila è controintuitivo: a volte raccoglierla presto ti dà munizioni per un finale di partita più forte.