

Skitgubbe

2-4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Evitare di essere l'ultimo giocatore con carte in mano.

PREPARAZIONE

- Distribuire 5 carte a ciascun giocatore.
- Porre il mazzo rimanente come pila di pesca.
- Girare una carta per iniziare la pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- L'ultimo giocatore con carte è lo Skitgubbe (il perdente).
- Tutti gli altri giocatori vincono.

Consiglio: Tenere le carte alte per le emergenze e liberarsi di quelle basse quando la pila è piccola.

AL TUO TURNO

- Giocare una carta uguale o superiore alla cima della pila.
- Raccogliere la pila se non si può o non si vuole giocare.
- Ripescare fino a 5 carte mentre dura la pila di pesca.

Lo Skitgubbe è un gioco di carte svedese in cui l'obiettivo è evitare di essere l'ultimo giocatore con carte in mano. I giocatori giocano carte su una pila centrale cercando di battere la carta in cima o raccogliendo la pila quando non possono.

Obiettivo

Evitare di essere l'ultimo giocatore con carte in mano. L'ultimo giocatore rimasto è lo 'Skitgubbe' (il vecchio lurido) e perde.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 4 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuire 5 carte a ciascun giocatore. Porre il mazzo rimanente coperto come pila di pesca e girare una carta scoperta accanto ad esso per iniziare la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** Al proprio turno, giocare una carta di valore uguale o superiore alla carta in cima alla pila degli scarti.
2. **Fase 2:** Se non si può o non si vuole giocare, raccogliere l'intera pila degli scarti e aggiungerla alla propria mano.
3. **Fase 3:** Dopo aver giocato, pescare dalla pila di pesca per mantenere almeno 5 carte in mano (finché la pila di pesca dura). Alcune carte come i Dieci svuotano completamente la pila.

Punteggio

- L'ultimo giocatore con carte in mano è lo Skitgubbe e perde.
- Tutti gli altri giocatori condividono equamente la vittoria.

Varianti

- **Skitgubbe a tre carte:** Distribuire solo 3 carte a ciascun giocatore per un gioco più veloce.
- **Carte jolly:** Alcuni gruppi permettono ai Fanti o ad altri valori di agire come jolly giocabili su qualsiasi carta.

Consigli e strategie

- Conservare le carte alte per i momenti in cui è necessario evitare di raccogliere una pila numerosa.
- Giocare le carte basse all'inizio quando la pila è piccola, poiché la penalità per raccoglierla è minima.

Consigli e strategia

Gestire le carte alte con cura, usandole solo quando la pila è pericolosamente grande. Liberarsi delle carte basse all'inizio per mantenere le opzioni aperte più avanti.

La tensione chiave è decidere quando assorbire una pila piccola adesso rispetto al rischio di una pila molto più grande in seguito. Il tempismo delle carte alte è tutto.