

Spit

2 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Essere il primo a liberarsi di tutte le proprie carte.

PREPARAZIONE

- Dividi il mazzo in 26 carte ciascuno.
- Distribuisci 5 pile di riserva (1-5 carte, in cima a faccia in su).
- Le carte rimanenti formano la tua pila di spit.

PUNTEGGIO

- Il primo giocatore a svuotare tutte le carte vince.
- Nel gioco a più round, prendi a schiaffo la pila più piccola per portare meno carte.

Consiglio: Concentrati sullo scoprire le carte nascoste nelle pile di riserva per tenere aperte le tue opzioni.

AL TUO TURNO

- Entrambi i giocatori girano una carta di spit per iniziare le pile centrali.
- Gioca carte un grado più alto o più basso su una delle pile centrali (senza turni).
- Gira nuove carte di spit quando entrambi i giocatori sono bloccati.

Spit è un gioco di carte ad alta velocità per due giocatori in cui entrambi giocano contemporaneamente, gareggiando per scartare le carte sulle pile centrali condivise. Non ci sono turni e i riflessi rapidi sono essenziali.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a liberarsi di tutte le proprie carte, giocandole il più velocemente possibile sulle due pile centrali.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte, diviso in 26 carte per giocatore.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore distribuisce 5 pile di riserva davanti a sé (rispettivamente 1, 2, 3, 4 e 5 carte, carta in cima a faccia in su). Le carte rimanenti formano la pila personale di spit di ciascun giocatore.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** Entrambi i giocatori girano simultaneamente la carta in cima alla loro pila di spit al centro per creare due pile centrali. Il gioco inizia immediatamente senza turni.
2. **Fase 2:** I giocatori giocano le carte in cima alle loro pile di riserva su una delle pile centrali se la carta ha un valore un grado più alto o più basso (con possibilità di collegamento, quindi il Re si collega all'Asso).
3. **Fase 3:** Quando nessun giocatore può giocare, entrambi girano una nuova carta dalla loro pila di spit sulle pile centrali. Quando un giocatore svuota tutte le pile di riserva e la propria pila di spit, vince il round.

Punteggio

- Il primo giocatore a rimanere completamente senza carte vince.
- Nel gioco a più round, il giocatore che prende a schiaffo la pila centrale più piccola porta meno carte nel round successivo.

Varianti

- **Speed:** Un gioco molto simile in cui ogni giocatore ha una pila di pesca personale da 5 carte, ricostituita da un mazzo laterale.
- **Spit con i Jolly:** Aggiungere i Jolly come carte jolly che possono essere giocate su qualsiasi carta.

Consigli e strategie

- Controlla sempre entrambe le pile centrali prima di giocare, poiché una potrebbe offrire una sequenza migliore di mosse.
- Dai la priorità allo scoprire le carte coperte nelle tue pile di riserva per aprire più opzioni.

Consigli e strategia

Tieni gli occhi su entrambe le pile centrali in ogni momento e dai la priorità a girare le carte coperte nelle pile di riserva. La velocità conta più del gioco perfetto.

Anche se la velocità è fondamentale, i giocatori più astuti si concentrano prima sullo svuotare le pile di riserva con più carte coperte per massimizzare le opzioni future.