

# Dispetto e Malevolenza

2 giocatori

104 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

Essere il primo a svuotare la propria pila di sfida giocando sulle pile centrali.

## PREPARAZIONE

- Due giocatori: pila di sfida da 20 carte coperte ciascuno.
- 5 carte in mano; 4 pile centrali condivise; 4 pile di scarto personali.

## PUNTEGGIO

- Il primo a svuotare la pila di sfida vince.

*Consiglio: Gioca sempre dalla pila di sfida se possibile prima di usare le carte della mano.*

## AL TUO TURNO

- Gioca dalla mano o dalla cima della pila di sfida sulle pile centrali.
- Le pile centrali si costruiscono dall'Asso al Re per seme.
- Puoi giocare sulle pile di scarto personali per conservare carte.
- Il turno finisce quando non ci sono più mosse.

*Dispetto e Malevolenza è un gioco di carte a due giocatori in cui si compete per essere i primi a giocare tutte le proprie carte di sfida sulle pile centrali condivise.*

## Obiettivo

Essere il primo a giocare tutte le carte dalla propria pila di sfida sulle pile centrali.

## Preparazione

Ognuno dei due giocatori riceve una pila di sfida (20 carte coperte) e 5 carte in mano. Si creano 4 pile centrali condivise.

1. **Players:** 2 players.
2. **Deck:** Two standard 52-card decks shuffled together (104 cards), plus 4 jokers as wild cards.
3. **Stockpiles:** Each player receives a personal stockpile of 26 cards, placed face-down with the top card turned face-up.
4. **Center Piles:** Up to four shared building piles in the center (start empty).
5. **Hand:** Each player draws 5 cards from the shared draw pile.
6. **Discard Piles:** Each player has up to 4 personal discard piles (start empty).

## Svolgimento del gioco

I giocatori a turno giocano carte dalla mano o dalla cima della pila di sfida sulle pile centrali (che partono dall'Asso e si costruiscono fino al Re). Si possono anche giocare carte su pile scarto personali (fino a 4).

1. **Building Center Piles:** Center piles are built in sequence from Ace through King. Any player can add to any center pile.
2. **Playable Sources:** You may play cards from your hand, the top of your stockpile, or the top of any of your discard piles onto center piles.
3. **Discarding:** End your turn by placing one card from your hand onto one of your four discard piles.
4. **Jokers:** Jokers are wild and can substitute for any card in the sequence.
5. **Completed Piles:** When a center pile reaches King, it is shuffled back into the draw pile.
6. **Refilling Hand:** At the start of each turn, draw back up to 5 cards from the draw pile.

## Vincere

Il primo a esaurire la propria pila di sfida vince.

## Consigli e strategie

---

Dai priorità alle carte della pila di sfida. Usa le pile di scarto per conservare carte utili.

- Prioritize playing from your stockpile whenever possible — that is what wins the game.
- Organize your discard piles strategically, keeping cards sorted by value for easy access later.
- Block your opponent when you can by not playing cards that would help them complete a needed sequence.

## Consigli e strategia

---

Prioritizza sempre la pila di sfida. Le pile di scarto sono strumenti preziosi per organizzare le carte.

Bilanciare l'uso delle pile di scarto con il progresso sulla pila di sfida è la chiave.