

Rubare le Pile

2-4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Raccogliere il maggior numero di carte catturando e rubando le pile.

PREPARAZIONE

- Distribuire 4 carte a ciascun giocatore.
- Disporre 4 carte scoperte sul tavolo.
- Tenere il mazzo vicino per le ridistribuzioni.

PUNTEGGIO

- Contare tutte le carte nella propria pila.
- Vince chi ha più carte.

Consiglio: Puntare sempre alla pila più grande quando si ha una carta abbinata.

AL TUO TURNO

- Giocare una carta dalla propria mano.
- Rubare la pila di un avversario se la carta abbinata è la carta in cima, oppure catturare una carta dal tavolo.
- Lasciare la carta sul tavolo se non c'è abbinamento.

Rubare le Pile è un semplice ed emozionante gioco di carte per bambini in cui i giocatori catturano carte abbinando i valori e possono rubarsi le pile a vicenda. È un'ottima introduzione ai giochi di pesca per i giovani giocatori.

Obiettivo

Raccogliere il maggior numero di carte catturando dal tavolo e rubando le pile degli avversari abbinando la carta in cima.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 4 giocatori.
2. **Mazzo:** Un mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuire 4 carte a ciascun giocatore e disporre 4 carte scoperte sul tavolo.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** Nel proprio turno, giocare una carta dalla mano a faccia in su.
2. **Fase 2:** Se la carta abbinata è la carta in cima alla pila di catture di qualsiasi avversario, rubare l'intera pila e aggiungerla alla propria.
3. **Fase 3:** Se non si può rubare nessuna pila ma la carta abbinata è una carta scoperta sul tavolo, catturare quella carta.
4. **Fase 4:** Se non c'è alcun abbinamento, lasciare la carta sul tavolo. Quando tutte le mani sono vuote, distribuire altre 4 carte a ciascun giocatore e continuare finché il mazzo non si esaurisce.

Punteggio

- Contare il numero totale di carte nella pila di ciascun giocatore alla fine.
- Il giocatore con il maggior numero di carte vince.

Varianti

- **Pile Amichevoli:** Rimuovere la meccanica del furto in modo che i bambini più piccoli catturino solo dal tavolo.
- **Doppie Pile:** I giocatori tengono due pile separate e scelgono a quale aggiungere le catture, aggiungendo un livello di strategia.

Consigli e strategie

- Prestare attenzione alle carte in cima alle pile di tutti gli avversari per individuare le opportunità di furto.
- Quando si ha una scelta, rubare la pila più grande per il massimo vantaggio.
- Cercare di posizionare sulla propria pila una carta che gli avversari difficilmente riusciranno ad abbinare.

Consigli e strategia

Puntare sempre alla pila più grande quando si ha una carta abbinata. Tenere traccia di cosa si trova in cima alla pila di ciascun avversario per pianificare i furti.

La tensione principale in Rubare le Pile è decidere tra una cattura sicura dal tavolo e l'attesa di una maggiore opportunità di furto. Gestire la carta in cima alla propria pila in modo difensivo è importante.