

Re & Contadini

Le regole · da 3 giocatori in su · età 8+ · si impara in 2 minuti, circa 20 minuti a partita

L'idea

Liberati per primo di tutte le tue carte e verrai incoronato **Re**, con il potere di aggiungere una nuova regola al gioco. Se finisci per ultimo sei il **Contadino**: mescoli, distribuisce, consegna le tue carte migliori e vivi secondo la legge del Re. Giocate più partite di fila: la corona può cambiare testa ogni volta.

Nella scatola

52 carte da gioco illustrate

2 jolly (non si usano in questo gioco)

1 carta del Re e 1 carta del Contadino

1 carta Idee per il Re, 1 carta delle regole (fronte-retro)

Preparazione

- Togliete i due jolly. Mescolate le 52 carte e distribuitele **equamente**, una alla volta. Le carte in eccesso vengono messe da parte coperte e non si usano.
- Nella prima partita inizia chi ha il **3♣**. Se il **3♣** è stato messo da parte, inizia il primo giocatore che cala un 3.

Valore delle carte

Il **2** è la carta più alta, poi A, K, Q, J, 10 e così via fino al **3**, la più bassa. I semi non contano.



Come si gioca un turno

Una partita si gioca in una serie di **turni**. Si continua a giocare turni finché nessuno ha più carte.

- **Apertura.** Chi inizia gioca una carta singola, una coppia o un tris dello stesso valore. Quel numero di carte resta fisso per tutto il turno: se il turno si apre con le coppie, tutti giocano coppie.
- **Rilancia o passa.** In senso orario, ogni giocatore deve giocare una combinazione più alta con lo stesso numero di carte, oppure passare. Chi passa è fuori fino al turno successivo.
- **Scale.** Se vengono giocati tre valori consecutivi uno dopo l'altro (per esempio 4, 5, 6), chi ha giocato la terza carta può decidere che il resto del turno deve proseguire la sequenza.
- **Il 2 chiude il turno** immediatamente, perché nessuna carta può batterlo.
- **L'ultimo rimasto.** Quando tutti gli altri hanno passato, l'ultimo giocatore può continuare a calare carte finché non passa o le esaurisce.
- **Turno successivo.** Chi vince il turno apre il successivo. Se non ha più carte, inizia il giocatore alla sua sinistra.

L'incoronazione del Re

- Il **primo** giocatore che gioca tutte le sue carte è il **Re** e prende la carta del Re.
- L'**ultimo** giocatore che ha ancora carte in mano è il **Contadino** e prende la carta del Contadino.
- Gli altri continuano finché tutte le carte sono state giocate, così si stabilisce anche l'ordine dei posti intermedi.

I decreti del Re

Prima della partita successiva il Re emana un **decreto**: una nuova regola che tutti devono rispettare da quel momento in poi. **I decreti si sommano**: ogni nuovo Re aggiunge una regola e le precedenti restano in vigore, così ogni serata costruisce il proprio regolamento. Un Re che perde la corona deve vivere secondo le leggi che ha creato.

Esempi dal nostro tavolo:

- Giocare un 7 inverte l'ordine di valore delle carte: per il resto del turno, il 3 diventa la carta più alta.
- Il Contadino deve riempire i bicchieri di tutti a richiesta.
- Un nuovo Re deve ringraziare i giocatori al tavolo prima di emanare un decreto, altrimenti il secondo classificato diventa Re.
- Chi gioca un 2 deve mettersi in posa da forzuto e gridare "Guardate che potenza!"

La carta Idee per il Re ne propone altri. E tu, cosa decreterai?

La partita successiva: il tributo

- Il **Contadino mescola e distribuisce**.
- Il Contadino dà al Re le sue **due carte migliori**. Il Re restituisce **due carte a sua scelta**.
- Il **secondo classificato** e il **penultimo** si scambiano una carta allo stesso modo: la carta migliore sale, una carta a scelta torna indietro.
- Chi è nel mezzo tiene le carte che gli sono state distribuite. Con 3 giocatori si scambiano carte solo il Re e il Contadino.
- Il **Contadino apre** il primo turno di ogni partita dopo la prima.

Contadino	2 carte migliori →	Re
ultimo	← 2 carte a scelta	primo

Penultimo	1 carta migliore →	Secondo
	← 1 carta a scelta	classificato

Domande rapide

- **Posso passare anche se potrei giocare?** Sì, ma sei fuori fino al turno successivo.
- **I semi contano?** No. Conta solo il valore.
- **Quanti giocatori?** Da 3 in su. Con più giocatori le mani sono più piccole e cambiano le carte in eccesso.