

Machiavelli, regole del gioco

Il **Machiavelli** è un gioco di società considerato una derivazione del **Ramino**. La sua comparsa sui tavoli da gioco si pensa sia avvenuta nel secondo dopoguerra. Poche e semplici regole ne facilitano l'apprendimento. Vediamo di scoprire questo affascinante **gioco** che appassiona giocatori esperti e dilettanti.

Machiavelli: regole del gioco

Numero di giocatori

Il numero ideale di giocatori è compreso tra 2 e 6, ma ciò non esclude che se ne possano unire altri. In questo caso bisogna modificare il **numero delle carte distribuite**.

Carte da gioco

Per **giocare al Machiavelli** sono necessarie le **carte** da gioco francesi.

Distribuzione delle carte

Le **carte** vanno distribuite una ad una in senso antiorario coperte. Il numero delle **carte** distribuite varia in funzione del numero dei **giocatori**: 3, 5, 7, 9, 11 o 15. Le carte rimaste vanno depositate al centro del tavolo senza scoprire l'ultima.

Inizio del gioco

Comincia a giocare il **giocatore** che si trova a sinistra del mazziere.

Azioni del giocatore

Ogni giocatore, a turno dovrà valutare l'azione da compiere: depositare sul tavolo una combinazione di **carte valide** o passare. Nel primo caso si tratta delle seguenti possibilità:

- Tre o quattro carte dello stesso valore ma di seme diverso;
- 3 o 4 carte a scalare dello stesso seme;
- Aggiunta di una o più carte per completare una combinazione già presente sul **tavolo** (una di seme mancante nel primo caso e una a scalare nel secondo)

Nel caso in cui non ci sono carte da depositare sul tavolo, si può prendere una **carta dal mazzo** per cercare di creare la combinazione favorevole. A questo punto, la mano passa al giocatore successivo.

Termine del gioco

Il gioco finisce quando uno dei **giocatori** rimane senza carte.

Scopo del gioco

Liberarsi velocemente delle carte in mano attraverso la creazione di **combinazioni valide**.

Varianti del gioco Machiavelli

- Si possono prelevare dal mazzo sempre due carte al posto di una fino a completamento della prima combinazione valida.
- Possibilità di saltare un turno una volta aperta la **partita**.
- Per rendere più divertente in gioco è possibile pescare e creare la combinazione valida durante la stessa mano.

- Depositare **4 carte** sul tavolo per favorire la formazione delle combinazioni valide e velocizzare il gioco.
- Il giocatore, in caso di condizioni favorevoli, è obbligato a mettere giù la combinazione.
- Se il giocatore, al momento del suo **turno**, si rende conto di non poter completare la combinazione presente sul tavolo può pescare altre tre carte dal **mazzo**. Gli altri giocatori dovranno condurre il gioco cercando di ristabilire le condizioni precedenti il turno.