

A2.17.1 Le regole del Machiavelli



Per una serata in casa, il Machiavelli è un gioco con **le carte** e aiuta a **stare tutti insieme**. Servono due **mazzi** e da due a sei persone. Il mazziere dà tredici carte a ogni **giocatore** e si gioca a **turni**. Nel tuo turno puoi pescare o calare combinazioni come tris e scale. Puoi anche cambiare le combinazioni sul tavolo, ma devi lasciare sempre gruppi validi. Chi finisce tutte le carte vince: è un gioco *divertentissimo*.

1. Quante carte riceve ogni giocatore all'inizio?
 - a. Sette carte
 - b. Quindici carte
 - c. Dieci carte
 - d. Tredici carte
2. Chi inizia a giocare dopo che il "tallone" è messo al centro?
 - a. Il giocatore alla sinistra del mazziere
 - b. Il mazziere
 - c. Il giocatore alla destra del mazziere
 - d. Il giocatore più giovane

1-d 2-a

2. Leggi il dialogo e rispondi alle domande.

- Davide:** Stasera voglio invitare qualche amico a cena a casa.
- Federica:** Ottima idea! Che ne dici di fare una serata di giochi dopo cena?
- Davide:** Perfetto! Pensavo di preparare una pasta e poi giocare a un gioco di carte, tipo Machiavelli.
- Federica:** C'è un mio collega che viene dall'estero: lo possiamo invitare?
- Davide:** Certamente, è il benvenuto! Conosce le regole del gioco?
- Federica:** No. Mi aiuti a ripassare le regole? Non le ricordo bene.
- Davide:** Certo. Ognuno riceve 13 carte: l'obiettivo è rimanere senza carte.
- Federica:** Quando è il tuo turno, puoi pescare una carta o mettere una carta sul tavolo.
- Davide:** Esatto, ma solo se ci sono già delle carte sul tavolo. Altrimenti devi aprire il gioco con almeno tre carte.
- Federica:** E queste carte possono essere tre numeri di semi diversi o una sequenza di numeri dello stesso seme.
- Davide:** Esatto, te lo ricordi bene allora. Ricordati che le carte sul tavolo si possono spostare: è il bello del gioco.
- Federica:** Va bene, allora stasera spieghi tu le regole.

1. Cosa organizzano Davide e Federica per la serata?
 - a. Andare al luna park con gli amici
 - b. Giocare a scacchi a casa
 - c. Uscire per prendere un caffè
 - d. Fare una serata di giochi e giocare a carte
2. Nel gioco descritto, cosa deve fare chi apre il gioco se non ci sono carte sul tavolo?
 - a. Fare un brindisi con l'ospite
 - b. Aprire il gioco con almeno tre carte
 - c. Prendere tutte le carte del mazzo
 - d. Invitare solo il padrone di casa a giocare

