

6nimm!



amigo-spiele.de/04910

di Wolfgang Kramer
Non è un gioco per "teste di bue"!

Giocatori: 2-10

Età: da 10 Anni

Durata: circa 45 Minuti

Contenuto: 104 Carte e questo Regolamento

DESCRIZIONE

Lo scopo del gioco è cercare di prendere meno carte possibili. Per ogni carta incassata il giocatore viene penalizzato di un punto per ciascuna testa di bue! Vince chi al termine del gioco ha meno "teste di bue".

PREPARAZIONE

Preparare carta e matita, mischiare le carte e distribuirne **10 a ciascun giocatore**. Prendere in mano le carte e disporle in **ordine numerico crescente**.

FORMARE QUATTRO FILE

Del mazzo di carte rimanente scoprire le quattro carte che si trovano in cima al mazzo e disporle scoperte nel centro del tavolo. Ciascuna carta costituisce l'inizio di una fila di **5 carte al massimo** (compresa la prima). Il resto delle carte del mazzo verrà riutilizzato solo nella partita seguente.



Fig. 1: mostra le quattro file all'inizio del gioco

SVOLGIMENTO

1. GIOCARE LE CARTE

Ciascun giocatore pone sul tavolo davanti a sé **coperta** una delle carte che ha in mano. Solo quando l'ultimo giocatore ha deciso quale carta giocare verranno scoperte le carte.

Il giocatore che ha giocato la carta più bassa colloca la stessa carta all'inizio di una delle 4 file, segue poi la seconda carta più bassa e così via, finché anche la carta più alta di questo giro non sarà collocata in una fila. Le carte devono essere poste sempre una accanto all'altra tali da formare una fila. Si ripete poi questo procedimento finché tutte le 10 carte non saranno state giocate.

COME SI COLLOCANO LE CARTE?

Ciascuna carta giocata va collocata sempre e solo in una fila. Si applicano le seguenti regole:

Regola n°1: "Serie numerica crescente"

Le carte di una fila devono formare sempre una serie numerica **crescente**.

Regola n°2: "Differenza minore"

Una carta deve essere collocata in quella fila in cui la differenza tra la nuova carta e l'ultima carta sia la **minore**.

Esempio: Come viene mostrato nella Figura 1 le prime carte delle 4 file hanno i seguenti valori: 12, 37, 43 e 58. Quattro giocatori giocano le seguenti carte: 14, 15, 44 e 61. La carta più bassa è quella con il numero "14". È la prima ad essere piazzata in una fila. Secondo la regola n°1 tale carta può essere collocata solo nella prima fila dopo il "12", altrettanto vale per la carta "15". La carta "44" può essere posizionata, secondo la regola n°1, sia nella prima che nella seconda che nella terza fila. Secondo la regola n°2 della "Differenza minore" però la carta deve essere posizionata nella terza fila. La carta "61" deve essere piazzata secondo la regola n°2 nella quarta fila.



Fig. 2: mostra le quattro file dopo il 1° turno

2. INCASSARE LE CARTE

Il migliore dei casi è quello in cui il giocatore riesce sempre a piazzare le carte in una fila. Cosa accade però se una fila è già completa o se la carta da giocare non può essere piazzata in un nessuna delle file? In entrambi i casi viene penalizzato il giocatore (incassando le carte) che ha giocato tale carta.

Regola n°3: "Fila completa"

Una fila è completa quando è composta da 5 carte. Se secondo la regola n°2 il giocatore non può fare altro che posizionare la carta in questa fila completa (la fila sarebbe dunque composta da sei carte) egli deve prendersi tutte le 5 carte di questa fila. La sua sesta carta costituirà la prima carta della nuova fila.

Esempio: I nostri quattro giocatori giocano le seguenti carte: 21, 26, 30 e 36. Le carte "21" e "26" vengono piazzate nella prima fila che ora è completa di 5 carte. Il giocatore che ha giocato la carta "30" deve necessariamente collocare la sua carta nella prima fila. Poiché si tratta della sesta carta egli è costretto a prendere le 5 carte della prima fila. Il suo "30" diventa ora la prima carta della prima fila. Il "36" viene anch'esso posizionato nella prima fila dopo il "30".



Fig. 3: mostra le quattro file dopo il 2° turno

Regola n°4: "La carta più bassa"

Il giocatore che gioca una carta il cui numero è così basso da non poter essere piazzata in nessuna delle file deve prendere le carte di una fila **a sua scelta**. La sua carta "bassa" sarà ora la prima carta di questa fila.

Esempio: Ammettiamo vengano giocate le seguenti carte: 3, 9, 68 e 83. Il "3", in quanto carta più bassa, deve occupare il primo posto perché non può essere posizionata in nessuna fila.

Il giocatore elimina una fila a sua scelta. Egli sceglierà la seconda fila e prenderà il "37". Con la carta "3" formerà una nuova fila.

Il giocatore con la carta "9" è stato fortunato perché ora può collocare il suo "9" dopo il "3".



Fig. 4: mostra le quattro file dopo il 3° turno

Attenzione! Chi, a causa di una "carta bassa", è costretto a prendere una fila completa sceglie di regola la fila con meno punti di penalità.

TESTE DI BUE = PUNTI DI PENALITÀ

Su ogni carta sono rappresentate, tra i numeri, delle teste di bue. Ogni testa di bue corrisponde ad un punto di penalità!

Tutte le carte con:

- numeri che contengono il "cinque" (5, 15, 25, ecc) hanno 2 teste di bue,
- numeri che terminano con lo "zero" (10, 20, 30, ecc) hanno 3 teste di bue,
- numeri formati da due cifre uguali (11, 22, 33) hanno 5 teste di bue.

Il 55 è sia un numero doppio che un numero contenente il "cinque", pertanto la carta ha 7 teste di bue.

MAZZO DELLE TESTE DI BUE

Le carte che si prendono vengono poste sul tavolo davanti al giocatore nel cosiddetto "mazzo delle teste di bue".

Attenzione! Le carte incassate **non** possono essere riprese in mano.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando tutte le carte sono state giocate. A questo punto ciascun giocatore prende il proprio "mazzo delle teste di bue" e conta i punti di penalità.

I punteggi di ciascun giocatore vanno annotati su un foglio di carta e, subito dopo, si ricomincia con una nuova partita. Il gioco si ripeterà più volte finché un giocatore avrà collezionato più di **66** "teste di bue". Il vincitore del gioco sarà colui che ne possiederà meno.

Prima dell'inizio del gioco è possibile decidere un altro tetto massimo di punteggio oppure un numero diverso di partite.

SUGGERIMENTI DI GIOCO

Diamo ora due esempi che mostrano come si possa cadere in trappola.

Nel **1° Esempio** un giocatore gioca la carta "45" perché crede di poterla collocare nella terza fila dopo il "41". E qui si sbaglia perché deve posizionarla dopo il "42", nella quarta fila. Secondo la regola n°2 la differenza minore è tra il "45" e il "42". Poiché si tratta della sesta carta egli è costretto a prendere le carte della quarta fila!



Fig. 5: mostra la disposizione del 1° Esempio

Nel **2° Esempio** un giocatore gioca la carta "62" e pensa di aver fatto una bella mossa. Voleva collocare la carta nella prima fila. Ma non è così perché nello stesso giro un altro giocatore ha giocato la carta "29" ed ha sostituito la prima fila (carta più bassa) con la sua carta.

Ora il nostro amico deve posizionare la sua carta nella quarta fila e incassare tutte e 5 le carte!



Fig. 6: mostra la disposizione del 2° Esempio

VARIANTE DEL PROFESSIONISTA (PER 2-6 GIOCATORI)

A chi ama la tattica, consigliamo questa variante del gioco. Le regole base sono tutte valide. A queste, si aggiungono le seguenti regole:

1. TUTTE LE CARTE IN GIOCO SONO NOTE

Il numero delle carte con cui si gioca dipende dal numero dei giocatori, seguendo le seguenti regole: numero di giocatori *per* 10 *più* 4 carte.

Esempio: 3 giocatori = 34 carte (3x10+4), dalla 1 alla 34

4 giocatori = 44 carte (4x10+4), dalla 1 alla 44 ecc.

Tutti i numeri delle carte rimanenti vengono eliminati.

2. OGNI GIOCATORE SI SCEGLIE LE PROPRIE 10 CARTE

Le carte vengono disposte scoperte sul tavolo. A turno i giocatori prendono una carta per volta finché ne avranno 10 in mano. Quattro carte rimarranno sul tavolo e andranno a formare le quattro file iniziali.

Lo svolgimento del gioco corrisponde a quello del gioco base.



Avete acquistato un prodotto di qualità. Se avete ancora motivo di reclamo, vi preghiamo di contattarci direttamente.

Avete delle domande? Possiamo aiutarvi:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de