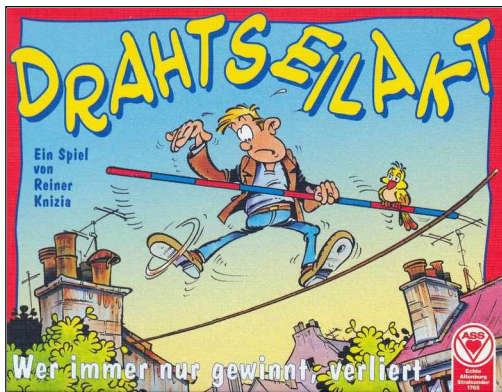


DRAHTSEILAKT



Un gioco di Reiner Knizia.

Giocatori: 3-5

Durata: 30 min.

SCOPO DEL GIOCO

Voi avete bisogno di nervi di acciaio per poter camminare lungo la fune!

In questo gioco il vincitore ed il perdente di ogni manche ottengono punti. Bisogna evitare di prendere dei bastoncini che danno dei punti per conteggiarne il meno possibile. O altrimenti, prenderne altrettanti sia di bastoncini rossi che di blu per non conteggiare punti.

MATERIALE

50 carte numerate da 1 a 50;
11 carte punteggio, coi valori da 1 a 9, uno 0 blu ed uno 0 rosso;
50 bastoncini, 25 rossi e 25 blu;
Occorre anche della carta ed una matita per segnare i punti.

PREPARAZIONE

Una partita è fatta di parecchie manche, tante quante sono i giocatori. Ogni giocatore dà una volta le carte. Poi il mazziere sarà il giocatore alla sinistra del precedente mazziere e così via. Il mazziere deve effettuare le seguenti cose:

- mescolare le carte dei punteggi e farne un mazzo per la pesca;
- porre i bastoncini sul tavolo;
- mescolare le carte numerate e distribuirne 9 ad ogni giocatore.

Le carte restanti non servono per questa manche e non si può guardarle.

SVOLGIMENTO

Il giocatore alla sinistra del mazziere comincia. Rivela la carta in cima al mazzo delle carte punteggio. Sceglie una delle sue carte e la piazza con la faccia visibile

davanti a se. In senso orario, gli altri giocatori fanno lo stesso (cioè gioca una carta numerata). La manche è finita adesso. Il giocatore che ha piazzato la carta di valore più alto, prende altrettanti bastoncini blu quanti indicati sulla carta punteggio. Il giocatore che ha piazzato la carta più bassa prende altrettanti bastoncini rossi quanti sono indicati sulla carta punteggio. I bastoncini devono restare visibili davanti ai giocatori. I bastoncini rossi vanno al giocatore più debole, al contrario dei bastoncini blu.

Esempio: la carta segnapunti ha un valore di 3. Sono state piazzate le carte 7, 28 e 36. Il giocatore che ha piazzato il 36 prende 3 bastoncini blu. Il giocatore che ha piazzato il 7 prende 3 bastoncini rossi.

Quando la manche è finita, le carte giocate sono scartate a faccia in giù. Il giocatore che ha piazzato la carta più alta comincia la manche seguente, seguendo la stessa procedura.

Quando si gira una carta punteggio 0, si gira immediatamente un'altra carta punteggio. Il colore della carta 0 indica che non si distribuiscono i bastoncini di quel colore per questa manche. Si distribuiscono normalmente, seguendo la seconda carta punteggio, i bastoncini dell'altro colore.

Esempio: si gira la carta 0 blu, e poi la carta punteggio 4. Il giocatore con la carta più debole riceve 4 bastoncini rossi, il giocatore con la carta più forte non riceve niente.

Se si girano 2 carte 0 una dopo l'altro, non hanno effetto e si scartano. Si gira allora una 3° carta punteggio che si gioca normalmente. Le carte punteggio già girate restano visibili affinché tutti possano sapere quali carte punteggio verranno.

Appena un giocatore possiede dei bastoncini di 2 colori, rende alla riserva coppie di bastoncini, uno rosso e uno blu finché non gli restano che bastoncini di un solo colore.

FINE DEL GIOCO

Un round è finito quando si sono giocate tutte le 9 carte. Ogni giocatore calcola il suo numero di bastoncini, dei 2 colori. Questo numero di bastoncini è il suo punteggio per questa manche. Se un giocatore arriva a finire una manche senza bastoncini, può annullare il suo punteggio più alto di una delle manche precedenti. Si ricollocano i bastoncini nella riserva e si comincia una nuova manche.

Quando tutte le manche sono state giocate (tante quanti i giocatori), il gioco è finito. I giocatori addizionano i loro differenti punteggi ed il giocatore col punteggio minore ha vinto.

VARIANTI

Per un gioco più tattico, si gioca col numero di carte necessarie secondo il numero di giocatori. Per esempio a 3 giocatori, si gioca con le carte da 1 a 27.

Per un gioco più caotico, si rivelano simultaneamente le carte numerate.

Tradotto dal francese: *JEUX EN BOITE LA REVUE DES JEUX DE SOCIETE*

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "DRAHTSEILAKT" sono detenuti dal legittimo proprietario.