

Leonardo



DI REINHARD STAUPE

Giocatori: 2 – 6 • Et : da 8 anni • Durata: 10 minuti circa

CONTENUTO

50 carte da gioco:



Su ogni carta sono riprodotti un aquilone rosso, uno giallo, uno verde e uno blu. Ogni aquilone   contraddistinto da un numero da 1 a 50. Sotto gli aquiloni   raffigurato un quadrato nero con un cerchio al suo interno. Quest'ultimo pu  essere grande o piccolo e indica di volta in volta qual   la carta successiva da individuare nel corso del gioco.

Quattro esempi:



*Cerchio: **grande**
Colore: **rosso***

*La prossima carta da cercare è quella con il numero **più alto** negli aquiloni **rossi**.*



*Cerchio: **piccolo**
Colore: **giallo***

*La prossima carta da cercare è quella con il numero **più basso** negli aquiloni **gialli**.*



*Cerchio: **grande**
Colore: **blu***

*La prossima carta da cercare è quella con il numero **più alto** negli aquiloni **blu**.*



*Cerchio: **piccolo**
Colore: **blu***

*La prossima carta da cercare è quella con il numero **più basso** negli aquiloni **blu**.*

Un **cerchio grande** significa pertanto: cerca il **numero più alto** (nel colore indicato).

Un **cerchio piccolo** significa: cerca il **numero più piccolo** (nel colore indicato).

LOGICA DEL GIOCO

In ogni mano di gioco una carta scoperta viene deposta al centro del tavolo e rappresenta la prima carta. Essa stabilisce qual è la prossima carta da cercare, ossia la seconda carta. Questa determina a sua volta la terza carta da cercare, che a

sua volta indica quale carta cercare per quarta. Si passa così dalla quarta alla quinta carta. Chi ha individuato quest'ultima, ci batte sopra rapidamente con la mano e la ritira a titolo di vincita.

Tutti i giocatori giocano contemporaneamente, senza seguire un ordine preciso. Per individuare la quinta carta si usano soltanto gli occhi, nessuno deve parlare. Le mani possono essere utilizzate soltanto per battere sulla quinta carta. Vince chi raccoglie per primo sei carte.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il mazzo di carte viene mischiato. Quattro carte vengono disposte scoperte sul tavolo in modo da formare un cerchio. Il quadrato nero raffigurato sulle carte è sempre orientato verso l'esterno. Le altre carte formano un mazzo coperto che viene posto a lato del gioco.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore più anziano pesca la prima carta del mazzo e la depone scoperta al centro del cerchio. Questa carta è la **prima carta** che dà inizio al gioco. Tutti giocano contemporaneamente senza seguire un ordine preciso.

Il cerchio raffigurato sulla prima carta determina la carta successiva da cercare, ossia la seconda carta. Il cerchio riprodotto sulla seconda carta indica la terza carta da cercare, ecc., sino ad arrivare alla quinta carta.

Importante: nel cercare la seconda carta non si tiene conto della prima; sono dunque determinanti soltanto i numeri e gli aquiloni riprodotti sulle quattro carte esterne. Nell'individuare la terza carta non si tiene conto della prima e della seconda, ecc. Ogni carta può essere cercata una sola volta e occupa pertanto un posto preciso nella sequenza da 1 a 5. Come già illustrato, per cercare la carta immediatamente successiva si usano soltanto gli occhi, senza parlare. Le mani possono essere utilizzate soltanto per battere sulla quinta carta.

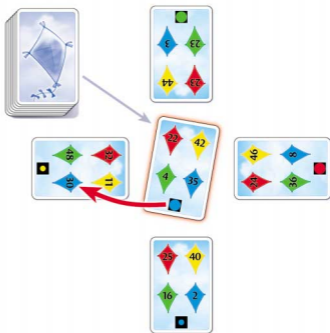
Un esempio rende più chiaro lo svolgimento del gioco. E' molto semplice:

La prima carta del mazzo viene posta al centro del cerchio. Si tratta della prima carta. Il cerchio raffigurato sulla prima carta stabilisce quale delle quattro carte esterne debba essere cercata come successiva, ossia come seconda carta.

Il cerchio riprodotto sulla prima carta è grande e blu – occorre pertanto cercare il numero più alto indicato sugli aquiloni blu

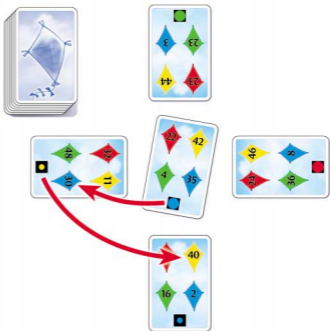
(gli aquiloni della prima carta non vengono considerati!).

Il numero più elevato riprodotto sugli aquiloni blu delle carte esterne è il 30 (sulla carta di sinistra).



Il cerchio raffigurato sulla seconda carta determina ora la carta successiva da cercare, ossia la terza.

Il cerchio è piccolo e giallo – la carta cercata è dunque quella con il numero più basso indicato sugli



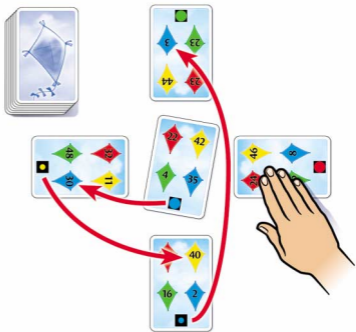
aquiloni gialli (la prima e la seconda carta non vengono considerate).

Il numero più basso riprodotto sugli aquiloni gialli rimasti è il 40 (sulla carta inferiore).

Il cerchio raffigurato sulla terza carta determina ora la quarta carta da cercare.

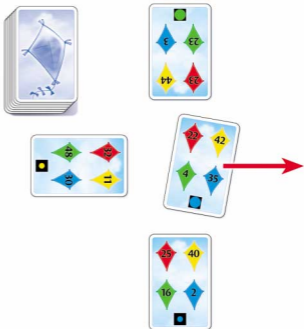
Il cerchio è piccolo e blu – occorre pertanto individuare il numero più basso riprodotto sugli aquiloni blu rimasti (la prima, la seconda e la terza carta non vengono considerate).

Il numero più basso nei due aquiloni blu rimasti è il 3 (sulla carta superiore). Resta ora una sola carta (quella di destra) – la quinta. Caterina la colpisce velocemente con la mano.



➔ Se il giocatore ha **individuato correttamente** le carte, riceve a titolo di vincita la carta su cui ha battuto con la mano e la appoggia coperta di fianco a sé. La prima carta al centro viene ora posizionata nello spazio rimasto libero.

Caterina prende la quinta carta (a destra) che ha colpito correttamente con la mano e la dispone coperta di fianco a sé. La prima carta va a occupare il posto rimasto libero sulla destra.



- ➔ Se il giocatore **non ha individuato correttamente** le carte, viene escluso da questa mano di gioco e deve riconsegnare una delle carte già vinte (se ne possiede) a titolo di penitenza. Gli altri giocatori continuano il gioco fino a quando uno di loro non batte con la mano sulla carta giusta. Il gioco continua nel modo descritto: la carta più alta del mazzo viene deposta al centro del cerchio (prima carta), tutti cercano contemporaneamente, un giocatore batte con la mano sulla quinta carta cercata, ecc. Se più giocatori colpiscono la quinta carta nello stesso momento, devono giocare una mano di spareggio. La prima carta viene riposta sotto il mazzo. Si pesca quindi una nuova carta dal mazzo che viene posizionata come prima carta al centro del cerchio; a questa mano parteci-

pano soltanto i giocatori che hanno battuto contemporaneamente sulla quinta carta.

FINE DEL GIOCO

Vince il giocatore che raccoglie per primo sei carte. Chi lo desidera, può naturalmente concordare a piacere, come criterio di vincita, un numero inferiore o superiore di carte.

PER I PROFESSIONISTI

Vengono disposte sul tavolo in modo circolare cinque carte invece di quattro. L'ulteriore svolgimento del gioco resta invariato: a ogni mano viene deposta al centro del cerchio una carta del mazzo (prima carta) e i giocatori continuano a cercare (in silenzio, usando solo gli occhi), fino a quando uno di loro non batte con la mano sull'ultima carta della sequenza – in questo caso la sesta carta.



Avete ancora dei quesiti? Vi assistiamo volentieri!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII