

RAGE

Giocatori: 3-8
Età: 10 o più
Durata: circa 45 minuti
Contenuto: 112 carte, 1 regolamento

RIASSUNTO DEL GIOCO

Ogni giocatore riceverà un numero di carte per ogni round. Al proprio turno ogni giocatore poserà una carta in mezzo al tavolo. Il giocatore che avrà posato la carta più alta nel colore iniziale (o nel colore "Atout") vincerà la "presa" e prenderà tutte le carte giocate. Il gioco termina dopo 10 round e il giocatore che sarà riuscito a indovinare il numero di prese fatte è il vincitore.

"Presa" = Le carte al centro del tavolo dopo che ogni giocatore ha giocato una carta. Queste carte formano la "presa".

COMPONENTI

Il mazzo consiste di **96 carte** in sei colori differenti (blu, verde, rosso, giallo, viola e arancio) con i numeri da "0" a "15", con il "15" che è la carta più alta e lo "0" che è la più bassa. Ci sono anche **16 carte azione** (2x "jolly", 4x "senza Atout", 4x "cambia Atout", 3x "-5"). Si veda "**Regole per l'uso delle carte azione**").

PREPARAZIONE GIOCO

Un giocatore viene scelto come mazziere e scrive il nome dei giocatori sul foglio dei punteggi (che può essere fotocopiato dalla pagina seguente delle regole). Quindi mischia le carte e ne distribuisce 10 ad ogni giocatore. Dopo ogni round il giocatore alla sinistra del mazziere diventa il nuovo mazziere.

REGOLE DEL GIOCO

1) LA DISTRIBUZIONE

Al primo round ogni giocatore riceve 10 carte. Con ogni carta un giocatore può vincere la "presa". Quindi è possibile vincere 10 "prese" nel primo round. Nel secondo round ogni giocatore riceve nove carte. In questo round è possibile vincere fino a 9 prese. Nel terzo round 8 carte sono distribuite ad ogni giocatore, quindi sette etc, nel decimo round ogni giocatore riceve solo una carta.

La pila delle carte che non vengono distribuite viene posta a faccia in giù al centro del tavolo. La prima carta viene girata e posizionata vicino alla pila. **Questa carta determina l'atout per il round corrente.** Se viene girata una carta Azione, va girata una ulteriore carta fino a quando non apparirà una carta colorata.

"Atout" = La carta che determina di quale colore è l'atout. Le carte del colore atout vincono la presa su qualunque carta degli altri colori.

2) PUNTATA

Dopo che i giocatori hanno ordinate le loro carte per colore e valore, ogni giocatore immagina quante prese egli riuscirà a vincere in questo round. Iniziando dal giocatore a sinistra del mazziere, ogni giocatore dichiara la propria puntata per il round. Il mazziere annota le puntate sul foglio per il conteggio dei punti. (*Vedi foglio per il conteggio dei punti allegato.*)

Prima che il primo turno inizi le puntate dovrebbero essere ripetute così che ogni giocatore può udirle.

3) PRESE

Che cosa è una presa? Ogni giocatore gioca una carta in mezzo al tavolo. Le carte in mezzo al tavolo sono "la presa".

Il giocatore alla sinistra del mazziere gioca la prima carta. Il gioco procede in senso orario con ogni giocatore che gioca una carta. La carta giocata, se possibile, **deve** essere dello stesso colore della prima carta giocata. Se un giocatore non ha carte di quel colore può giocare una carta di ogni altro colore, incluso l'atout, o una qualunque carta Azione.

"Regole di gioco" = I giocatori devono giocare una carta che ha lo stesso colore della prima carta della presa.

ATOUT

Se un giocatore non ha carte del primo colore giocato in quella mano, può giocare una carta nel colore "atout" (il colore della carta vicino al mazzo), e quindi vincere la presa. Se sono state giocate diverse carte atout, la più alta vince la presa.

VINCERE LA PRESA:

Il giocatore che ha giocato la carta più alta nel colore della prima carta giocata vince la presa, a meno che una carta nel colore "atout" sia stata giocata. In questo caso vince la più alta carta nel colore "atout".

Le prese vinte da ogni giocatore devono essere posizionate in **pile separate**, in modo da sapere sempre quante prese ha vinto ogni giocatore in un certo momento. Il vincitore di una presa apre la presa successiva giocando una nuova carta. Quando tutti i giocatori non hanno più carte in mano allora si contano i punti (vedi 4, conteggio dei punti)

REGOLE PER L'USO DELLE CARTE AZIONE

Se un giocatore non ha una carta di colore uguale a quello della prima carta giocata può giocare una carta Azione. La carta Azione non appartiene ad alcuno dei sei colori.

☞ “+5”: Il vincitore della presa che include questa carta Azione ha cinque punti aggiunti al proprio punteggio di questo round.

☞ “-5”: Il vincitore della presa che include questa carta Azione ha cinque punti sottratti dal proprio punteggio di questo round.

☒ “Senza Atout”: Quando viene giocata questa carta, la carta Atout viene girata a faccia in giù a fianco del mazzo degli atout. Per questa presa, non c'è atout. Ogni carta Atout già giocata nella presa si conta come normale carta del proprio colore. Il giocatore che ha giocato la carta più alta del colore uguale a quello della prima carta giocata vince la presa.

Esempio: Il colore Atout è rosso. Anna comincia con una carta “8” gialla. Bernardo segue con un “4” rosso (atout). Claudia gioca la carta azione “senza Atout. La carta Atout a fianco al mazzo viene girata a faccia in giù. Il rosso non è più il colore Atout, Anna vince la presa perché ha giocato la carta più alta del primo colore giocato (giallo) nella presa e non ci sono atout per questa presa.

Al termine della presa la carta più alta del mazzo delle carte a faccia in giù viene girata e posizionata sopra la carta che determinava il precedente atout. Se viene girata una carta Azione girate la carta successive fino a quando non verrà girata una carta colorata. La nuova carta colorata determina l'atout per il resto del round.

☞ “Cambia Atout”: Quando questa carta viene giocata da un giocatore, girare immediatamente un'altra carta dal mazzo centrale e posizionarla sopra la precedente carta atout. Se è una carta Azione ripetere il processo fino a quando non verrà girata un'altra carta colorata. Il colore della nuova carta determina l'atout per la presa in corso e per il resto del round. La precedente carta atout non è più valida per la presa in corso o per il resto del round.

“Jolly”: Quando il jolly viene giocato, il giocatore deve annunciare di quale colore sarà il jolly. Il colore scelto può essere il colore atout. Il jolly è considerato la carta più alta del colore scelto, per quella presa. Se il colore scelto per il jolly non è il colore atout, allora ogni carta nel colore atout si considera di valore più alto rispetto al jolly. Se entrambi i jolly sono giocati in una stessa presa, il secondo jolly giocato è considerato di valore più alto che il primo.

Nota: La prima carta di una presa può essere una carta Azione. La seconda carta giocata in una presa iniziata con una carta Azione può essere un'altra carta Azione. Il primo colore giocato o il jolly determineranno il colore della presa. Se vengono giocate solo carte Azione, senza Jolly, la prima carta giocata vince la presa.

4) SEGNARE IL PUNTEGGIO

Dopo che tutte le prese del round sono state completate (quando i giocatori non hanno altre carte in mano), il punteggio del round viene conteggiato.

- Ogni giocatori riceve un punto per ogni presa vinta.
- Ogni giocatore riceve cinque punti per ogni “+5” presente nelle prese da lui vinte.
- Ogni giocatore perde cinque punti per ogni “-5” presente nelle prese da lui vinte.
- Se un giocatore ha indovinato il numero di prese vinte in quel round riceve 10 punti.
- Se un giocatore sbaglia a prevedere il numero di prese vinte perde 5 punti.

Il numero totale dei punti viene registrato sul foglio dei punteggi. (Vedi foglio per il conteggio dei punti allegato)

Esempio del primo round con 10 carte:

Anna scommette e fa tre prese. Riceve 10 punti, più tre punti per le tre prese che ha fatto. Sfortunatamente ha preso anche la carta Azione “-5” che significa che perde 5 punti, quindi riceve 8 punti (10 + 3 + “-5” = 8 per questo turno). Bernardo non ha fatto il numero di prese previsto (-5). Nella presa che ha fatto c'era la carta Azione “+5”. Per l'unica presa che ha fatto prende 1 punto. Quindi Bernardo prende 1 punto per questo round (-5 + “5” + 1 = 1). Claudia ha scommesso e fatto due prese (+10). Riceve anche 1 punto per ogni presa fatta. Per questo round segna 12 punti. Diego fallisce di fare le prese previste (-5). Prende quattro punti per le prese fatte. Alla fine il punteggio di Diego è negativo di un punto per il round..

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo dieci round. Il round finale viene conteggiato quindi il punteggio di tutti i 10 round viene sommato. Il giocatore con il punteggio complessivo più alto è il vincitore.

VARIANTI

Più/Meno Uno: Come prima, le puntate sono segnate sul foglio dei punteggi. Il numero totale delle prese fatte non può essere uguale al numero di prese disponibili nel round. Per esempio in un round con 5 prese il numero totale delle prese previste dichiarato da tutti i giocatori non può essere uguale a 5.

Puntata nascosta: Ogni giocatore registra la propria puntata su un pezzo di carta. Quando tutti hanno finito, le scommesse sono annunciate e registrate sul foglio per il conteggio dei punti. Questo rende le puntate di ogni giocatore indipendenti dalle puntate degli avversari.

Puntata segreta: Ogni giocatore scrive la propria puntata su un pezzo di carta. Le puntate vengono rivelate solo dopo che l'ultima presa del round è conclusa. Di conseguenza non è chiaro durante il round quante prese ogni giocatore deve fare per vincere.

Marcia: Se un giocatore vince tutte le prese del round riceve due punti per ogni presa fatta invece di uno solo. Questo non vale nell'ultimo round dove c'è solo una presa.

Traduzione di Marco Ferrando (marco.ferrando@gmail.com) basata sulla versione inglese tradotta da Bobby Warren (Bobby4th@yahoo.com)

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Diet zenbach, MM

Version 1.0

FOGLIO PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

Giocatori												
Round												
10	—											
9	—											
8												
7	—											
6	—											
5	—											
4	—											
3	—											
2	—											
1	—											
Totale												