



Un gioco di carte per 3-8 giocatori, da 8 anni in su

Contenuto: 56 carte, 18 gettoni, 1 regolamento.

Traduzione: Michele Mura (michelemura@libero.it)

OBBIETTIVO

I giocatori devono scartare tutte le loro carte, oppure se non riescono in questo obiettivo, cercare di ridurre al minimo i punti negativi accumulati. Per ottenere ciò i giocatori devono giocare carte di valore superiore a quelle già presenti sul tavolo ed inoltre hanno la possibilità di iniziare una nuova serie che permette loro di scartare un numero ancora maggiore di carte. Se un giocatore non può scartare, deve prendere un gettone penalità. Vince chi, dopo un prefissato numero di round, totalizza il punteggio totale più basso (la somma dei punti negativi accumulati dopo ciascun round). In questa ardua competizione, il giocatore attualmente in testa, può variare ogni volta che finisce un round.

LE CARTE

Il dorso delle carte è per metà rosso e per metà giallo. La faccia delle carte, invece, mostra un numero compreso tra 1 e 15 per le carte verdi e blu, ed uno compreso tra 1 e 13 per le carte rosse e gialle. Le linee stampate sotto questi numeri indicano l'ordine dei quattro colori che all'inizio della partita è sempre ROSSO, BLU, VERDE, GIALLO. Di seguito, durante lo svolgimento della partita, utilizzando il privilegio del perdente, questo ordine può essere invertito, spostando il giallo in cima ed ottenendo così GIALLO, VERDE, BLU, ROSSO.



IL PRIVILEGIO DEL PERDENTE

Il giocatore con il punteggio negativo più alto nel round precedente, dopo aver esaminato le proprie carte, può invertire l'ordine dei colori come spiegato in precedenza. In caso di parità per il punteggio negativo più alto, sarà il giocatore con il punteggio negativo totale più alto a usufruire di questo privilegio.

Una volta presa questa decisione, i giocatori devono voltare le proprie carte in modo tale che sulla metà superiore del dorso delle stesse ci sia il colore del valore più alto (rosso oppure giallo).

PREPARAZIONE

I giocatori avranno bisogno di carta e matita per segnare il punteggio. Il numero di carte da utilizzare dipende dal numero di giocatori e può essere determinato utilizzando questa tabella:

Colore	Rosso	Blu	Verde	Giallo	Carte totali	Carte per giocatore
3 giocatori	1-8	1-10	1-10	1-8	36	12
4 giocatori	1-8	1-10	1-10	1-8	36	9
5 giocatori	1-9	1-11	1-11	1-9	40	8
6 giocatori	1-11	1-13	1-13	1-11	48	8
7 giocatori	1-13	1-15	1-15	1-13	56	8
8 giocatori	1-13	1-15	1-15	1-13	56	7

Scegliere un mazziere. Egli mescola le carte e le distribuisce. I giocatori devono sistemare il proprio mazzo in modo che il dorso rosso/giallo di tutte le carte sia sempre orientato nel solito modo, ovvero, il rosso, deve trovarsi in alto poiché nel primo round è il colore con il valore più alto. Ciascun giocatore deve tenere il proprio mazzo in mano in modo che tutti gli avversari possano vedere il numero di carte possedute. Il giocatore che ha in mano la carta di minor valore inizia la partita. Dato che nel primo round il rosso è il colore con il valore maggiore, la carta "1" giallo è la carta con il valore minore. Il giocatore piazza questa carta, a faccia in su sul tavolo, iniziando così il mazzo degli scarti. Ogni volta che una carta viene giocata viene scartata su questo mazzo. Dopo aver giocato la carta più bassa, il giocatore iniziale gioca un'altra carta e la piazza sul mazzo degli scarti. Il gioco prosegue in senso orario. Se in un round successivo il giocatore perdente inverte l'ordine dei colori, la carta di minor valore diventerà "1" rosso.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Durante il proprio turno, ciascun giocatore deve scartare una carta oppure prendere un gettone di penalità. Al termine del round ciascuno di questi gettoni vale 5 punti negativi. La scelta della carta da scartare dipende dalla carta che si trova in cima al mazzo degli scarti. La carta deve essere sempre di valore maggiore rispetto all'ultima carta scartata.

Tre regole determinano quale tra due carte vale di più.

(In tutti gli esempi l'ordine dei colori è sempre il solito: Rosso, Blu, Verde e Giallo.)

REGOLA 1

Il colore della carta giocata vale di più del colore della carta in cima al mazzo degli scarti, ed il numero è inferiore oppure uguale. In questo caso il turno del giocatore termina e la partita prosegue con il giocatore successivo.

Esempio: se l'ultima carta scartata è Giallo "7"; Verde "4" oppure Blu "7" oppure Rosso "1" valgono di più e quindi sono accettate come scarti.

REGOLA 2

Il numero della carta giocata è superiore ma il colore vale meno oppure è uguale al colore della carta in cima al mazzo degli scarti. Il giocatore termina il suo turno e prosegue il giocatore alla sua sinistra.

Esempio: la carta in cima agli scarti è Rosso "5". In questo caso Giallo "6", Blu "9" oppure Rosso "6" sono da considerarsi giocate valide.

REGOLA 3

Sia il numero che il colore valgono di più dell'ultima carta scartata. Questo determina l'inizio di una serie. Una serie permette ad un giocatore di scartare fino a 4 carte in un turno. Il giocatore svolge un altro turno e deve giocare altre tre carte oppure, qualora ne scarti meno, prendere un gettone penalità.

Esempio: Giallo "3" è la carta in cima al mazzo degli scarti. Un giocatore scarta Verde "4" seguita da Blu "6" e Rosso "8". Se non ha una carta di valore più alto di "8", deve prendere un gettone penalità. Se, tuttavia, avesse avuto un Giallo "9", avrebbe potuto giocarla e finire quindi il proprio turno. Importante, la Regola 3 non è valida durante il primo turno di gioco! Il giocatore iniziale scarta la carta più bassa e dopo un'altra carta soltanto. Dopo la serie, il turno passa al giocatore a sinistra.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

Il round termina sia quando un giocatore scarta la sua ultima carta, sia quando nessun giocatore ha più carte valide da scartare, ovvero un round dove tutti hanno preso un gettone penalità.

PUNTEGGIO

Ciascun giocatore ottiene un punteggio negativo pari alla somma dei numeri sulle carte rimaste in mano più 5 punti per ogni gettone raccolto. Il giocatore con il punteggio minore vince il round. Si gioca un numero di round pari al numero di giocatori. Alla fine si sommano i punteggi ottenuti dopo ogni round e si dichiara vincitore della partita colui che ha il totale più basso.

SUGGERIMENTI

Può essere una buona idea giocare alcuni round utilizzando il Rosso come colore di valore più alto, così da consentire ai giocatori di abituarsi all'ordine dei colori. Inoltre, è di grande aiuto tenere le carte in mano ordinate per colore e numero.

Le carte con i numeri più alti sono più semplici da scartare e spesso costringono l'avversario successivo (o gli avversari) a prendere il gettone di penalità. Inoltre, se restano in mano alla fine del round, valgono molti più punti penalità rispetto alle altre.

Diversamente, le carte con i numeri più bassi, sono più difficili da scartare e rendono più facile il gioco agli avversari.

Una carta del colore più alto, permetterà al giocatore di scartare al massimo una carta in quanto non avrà la possibilità di iniziare una serie.

Scartare molte carte in una serie aumenta la possibilità di un giocatore di terminare le sue carte per primo, ma potrebbe anche costringerlo a prendere gettoni di penalità.

Se durante la partita terminano i gettoni penalità, i giocatori devono segnare su carta il conto dei punti penalità.

