

6 NIMMT!

(Sei)

Autore: Wolfgang Kramer

Numero giocatori: 2-10

Età: da 10 in su

Durata: c. 45 minuti.

Publisher: AMIGO © 1994 **Traduzione**

Italiana: Marco "alkyla" Oliva

Formato tascabile: Kostas Nikolaidis

Contenuto

- **104 carte da gioco** numerate da 1 a 104

Lo Scopo

Non prendere carte. Se devi prendere carte, prendi il minor numero possibile di Teste di Toro. Ogni Testa di Toro vale -1 punto. Il vincitore è il giocatore che alla fine del gioco ha preso il minor numero di Teste di Toro.

Preparazione

- Avrai bisogno di carta e matita.
- Mischia il mazzo e distribuisce a ciascun giocatore dieci carte. I giocatori tengono segrete le loro carte e le ordinano per valori crescenti. Quattro carte vengono prese dal mazzo e piazzate a faccia in su sul tavolo. Ciascuna delle Quattro carte e la prima carta di una fila. Ciascuna fila non può mai contenere più di 5 carte. L'illustrazione (Abb.1) a pagina 2 mostra le 4 file all'inizio del gioco.

Svolgimento del gioco

Parte I: Giocare Carte: Tutti I giocatori scelgono una delle carte dalla loro mano e la piazzano a faccia in giù di fronte a sé. Vengono rivelate contemporaneamente. Colui che ha giocato la carta più bassa agisce per primo. Quel giocatore piazza la sua carta in una delle quattro righe, poi il giocatore che ha giocato la carta immediatamente più alta piazza la sua carta in una delle quattro righe ecc. fino a che tutti i giocatori hanno piazzato le loro carte scelte. Le carte sono sempre piazzate in una fila l'una accanto all'altra. Questo processo viene ripetuto fino a che tutti I giocatori hanno giocato le loro dieci carte.

Come vengono giocate le carte? Ci sono due regole:

Regola 1. : Ordine Numerico Ascendente. La carta da piazzare in una fila deve essere più grande dell'ultima carta già piazzata in una fila.

Regola 2. : Differenza più bassa. Il valore di una fila è il valore numerico dell'ultima carta nella fila. Se una carta può essere piazzata in più di una fila (secondo la Regola 1), allora si confronta il suo valore numerico al valore di ciascuna delle possibili file. La fila col valore più vicino prende la carta.

Esempio: (pagina 3) Le ultime carte nelle quattro file sono 12, 37, 43 e 58. Quattro giocatori giocano le seguenti carte: 14, 15, 44 e 61. La carta "14" è la più bassa e quindi viene piazzata per prima. Per la Regola 1, può essere piazzata solo nella prima fila vicino al "12". Per la stessa ragione, il "15" deve essere piazzato vicino al "14". Il "44", per la Regola 1, può essere piazzato alla fine delle righe 1, 2, or 3. In ogni caso, per la Regola 2 deve essere piazzato nella terza fila vicino al "43". Il "61" viene quindi piazzato nella quarta riga per lo stesso motivo.

Abb. 2: Mostra le Quattro righe dopo il primo round.

Parte II: Prendere Carte: Ciascuna delle Quattro righe può contenere al massimo 5 carte. Che succede quando una riga deve ricevere una sesta carta? Che succede quando una carta deve essere piazzata ma è più bassa dell'ultima carta di tutte le quattro righe? In entrambi I casi il giocatore dovrà prendere carte a causa delle ultime due regole.

Regola 3.: Riga Piena. Una riga ha 5 carte e un giocatore, sia per la Regola 1 che per la Regola 2, deve piazzare la sesta carta nella riga. Quel giocatore deve prendere tutte le cinque carte dalla riga e la sesta carta diviene ora la prima carta per quella riga.

Esempio: (pagina 4.) Gli stessi quattro giocatori scelgono ora le seguenti carte da giocare: 21, 26, 30 e 36. Il "21" ed il "26" vengono piazzati nella prima riga dopo il "15" piazzato in precedenza. Ora la prima riga ha 5 carte. La carta successive da piazzare è il "30". Per la Regola 1, deve essere piazzata nella prima riga dopo il "26". Poiché questo darebbe alla prima riga la sesta carta, il giocatore prende le carte "12", "14", "15", "21" e "26". Egli piazza il suo "30" come prima carta nella prima riga.

Il "36" viene poi piazzato nella prima riga dopo il "30".

Regola 4.: La Carta più bassa. Chiunque gioca una carta che è troppo bassa per essere piazzata alla fine di qualsiasi riga deve prendere carte. Quel giocatore sceglie una delle righe e prende tutte le carte da quella riga. La sua carta diviene ora la prima della riga.

Esempio (pagina 5.): Gli stessi giocatori scelgono ora le seguenti carte: 3, 9, 68 e 83. Il "3" è la più bassa quindi deve essere piazzata per prima. E' troppo bassa per essere piazzata alla fine di qualsiasi riga. Il giocatore del "3" deve prendere una delle righe. Decide di prendere la seconda riga perché contiene solo una carta. Il "3" è ora la nuova carta di partenza della seconda riga. Poi deve essere piazzato il "9". Questo giocatore è fortunato perché può essere piazzato vicino al "3". Il "68" e l' "83" vengono entrambi piazzati nella quarta fila.

Ricorda: Quando un giocatore deve prendere una riga perché la sua carta è troppo bassa per accoppiarsi ad una delle righe, quel giocatore decide quale riga prendere. Poiché lo scopo è prendere il minor numero di Teste di Toro, prenderai la riga che ha il minor numero di Teste di Toro.

CORNA = PUNTI NEGATIVI.

Ciascuna carta ha un certo numero di Teste di Toro (da 1 a 7).

- Tutte le carte hanno almeno 1 Teste di Toro.
- Le Carte con valori che finiscono con "5" hanno 2 Teste di Toro.
- Le Carte con valori che finiscono con "0" hanno 3 Teste di Toro.
- Le Carte con valori che sono multipli di 11 hanno 5 Teste di Toro.
- La Carta con valore "55" è multipla di 11 e finisce con "5". Ha 7 Teste di Toro.

Ciascun giocatore conserva le carte che deve prendere in base alle Regole 3 e 4 separatamente dalle carte che cerca di piazzare nelle quattro righe. Questo "prendere" carte costituisce la tua "Pila di Corna".

Quando tutti i giocatori hanno giocato le loro 10 carte, il round finisce. Ciascun giocatore conta il numero di Teste di Toro nella sua "Pila di Corna" e il segnapunti registra il punteggio. Tutte le carte vengono raccolte e rimischiate. A ciascun giocatore vengono date 10 carte e viene giocato un nuovo round.

Il gioco finisce quando uno o più giocatori raccogli 66 Teste di Toro. Il giocatore col minor numero di teste di Toro vince.

Variante 1

Valgono tutte le precedenti regole. Ce ne sono due nuove:

1. Tutti I giocatori sapranno esattamente quali carte ci saranno nel round. La regola è: Carte nel Round = ((# di giocatori) x 10) + 4. **esempio:** 3 giocatori usano le carte da 1 a 34. 4 giocatori usano le carte da 1 a 44.

2. Ciascun giocatore sceglie da sé le sue 10 carte. Le carte sono girate a faccia in su sul tavolo. Nel turno, ciascun giocatore prende una carta. Quando tutti hanno 10 carte, saranno rimaste 4 carte. Queste 4 carte sono quelle di partenza per le 4 righe.

Variante 2

Poiché ci sono 104 carte in totale e occorrono 4 carte per iniziare le righe, c'è un totale di 100 carte rimaste da distribuire ai giocatori. Giochiamo il gioco in due metà.

Con 4 giocatori, a ciascun giocatore vengono date 12 carte nella prima metà. La partita viene giocata normalmente. Quando I giocatori hanno giocato tutte le loro carte, le carte vengono lasciate sul tavolo come alla fine di quella metà. Non le rimuovi o mischi. Quindi distribuisce le rimanenti a ciascun giocatore per la seconda metà (questo significa che tutte le 100 carte sono vengono usate nel gioco). Il gioco continua normalmente. Quando le carte sono tutte giocate, ognuno conta il suo punteggio e il giocatore col più basso punteggio vince. E considerate una partita completa e richiede solo 10 o 12 minuti. Non giochi fino a 66 punti o altro.

Con 5 giocatori, ciascun giocatore prende 10 carte nella prima metà e 10 carte nella seconda metà.

Con 6 giocatori, ciascun giocatore prende 8 carte in ciascuna metà - 4 carte messe via e non usate.

Con 7 giocatori, ciascun giocatore prende 7 carte in ciascuna metà - 2 carte messe via e non usate.