

GET IT!

Steffen Benndorf

BASTA UNA SGUARDO!



Giocatori: 3-6

Età: da 8 anni in su

Durata: ca. 20 minuti

COMPONENTI

50 carte Numero
(da 1 a 40 e
10 carte Doppio
Numero)



9 carte speciali
5 carte Sorriso
2 carte Occhi
1 carta Specchio
1 carta Fumetto



1 carta
riassuntiva

Clessidra
da 60 secondi

SCOPO DEL GIOCO

Fate tutti parte della stessa squadra e il vostro obiettivo è quello di giocare tutte le carte in ordine numerico crescente. Sembra facile, no? Ma avete a disposizione un solo minuto per farlo... e non potete parlare! E non potete neanche guardare le vostre carte, solo quelle degli altri giocatori! Dovrete dare velocemente i segnali giusti e interpretare nel modo corretto quelli dei vostri compagni di squadra! Riuscirete a tenere i nervi saldi e a capirvi senza usare le parole?

PREPARAZIONE

La cosa migliore da fare è sedersi in cerchio attorno al tavolo per riuscire a vedersi bene.

Togliete le 9 carte speciali e le carte Doppio Numero (1, 6, 10, 15, 19, 22, 26, 33, 37, 40) dal mazzo: verranno utilizzate in un secondo momento. Potete riconoscere le carte anche dal numero del livello (L1-L6) indicato in basso a destra sulla carta.



Posizionate la clessidra in modo che sia ben visibile a tutti e, accanto a essa, la carta riassuntiva dei livelli.

Suggerimento: se avete uno smartphone a portata di mano, potete usarlo per impostare un timer da 60 secondi.

Iniziate la partita dal livello 1 con un mazzo composto solo da carte Numero da 1 a 40. Mescolatele e distribuite **un totale di 10 carte** equamente tra tutti i giocatori.

A seconda del numero di giocatori, potreste ricevere un numero di carte diverso. Ad esempio, in una partita a 4 giocatori, 2 di essi riceveranno 3 carte, mentre gli altri 2 riceveranno solo 2 carte.

SVOLGIMENTO

Per ogni livello avete un massimo di 2 tentativi per giocare tutte le carte rispettando le regole e il limite di tempo. Se riuscite a giocare tutte le carte nell'ordine giusto, potrete passare al livello successivo. Se non ci riuscite neanche al secondo tentativo, perdete la partita.

Preparazione di un round

Dopo aver ricevuto le carte, dovete ordinarle. Le carte ordinate verranno posizionate di fronte a voi in una pila a **faccia in giù**. La **carta con il numero più alto** deve trovarsi in **fondo**, mentre quella **con il numero più basso** in **cima**.

Iniziate a ordinare le carte come segue:

Guardatele, ma non mostratele a nessuno. Ordinatele in base al valore numerico. **Ora** posizionate la carta con il **valore numerico più alto** a faccia in giù di fronte a voi. Assicuratevi che **"GET IT!"** sul retro della carta sia girato verso di voi, in modo da poterlo leggere. Questo faciliterà la partita più avanti! Delle carte che vi sono rimaste in mano, posizionate la carta più alta a faccia in giù sopra quella che avete già posizionato. Continuate in questo modo fino a quando non avrete tutte le carte a faccia in giù in una piccola pila di fronte a voi.



Quando tutti avrete posizionato le carte di fronte a voi in una pila ordinata a faccia in giù, passate la pila **al giocatore alla vostra sinistra**. I giocatori non possono guardare le carte che hanno ricevuto!

Importante! Prima di passare le carte, controllate di nuovo che siano nell'ordine corretto! La carta più bassa deve trovarsi in cima, mentre quella più alta deve trovarsi in fondo.

Svolgimento di un round

Dopo il segnale di inizio concordato, ogni giocatore scopre la carta in cima alla sua pila, facendo in modo che solo gli altri possano vederla. Ciò significa che dovete girarla guardandone il retro e tenerla davanti a voi per farla vedere solo agli altri giocatori.

Suggerimento: tenete la carta vicino al corpo in modo che gli altri giocatori possano vederla meglio.



Da questo momento non potete più parlare!

Quando tutti hanno girato una carta, un giocatore gira la clessidra e decreta l'inizio del round.

Il compito della squadra è quello di giocare sempre la carta corretta. La carta corretta è sempre la **carta più bassa** visibile alla squadra o (nei livelli successivi) una **carta speciale** visibile, che conta come carta più bassa.

Dal momento che non potete vedere la vostra carta, dovete contare sul fatto che i vostri **compagni di squadra** vi diano i **giusti segnali**.

Procedete nel modo seguente:

1. Per prima cosa, guardate velocemente le carte di tutti gli altri giocatori.
2. Ora **fissate** la persona che ha la carta "più bassa".
3. **Molto importante!** Se anche questa persona vi sta fissando, **controllate velocemente** se anche altre persone vi stanno guardando.
4. Se più persone vi stanno fissando, probabilmente siete voi ad avere la carta "più bassa". Se nessun altro vi sta **fissando**, sicuramente non avete la carta "più bassa".

Se un compagno di squadra è certo di avere la carta “più bassa”, la posiziona a faccia in su al centro del tavolo. Se **si tratta** della carta “più bassa”, quel giocatore gira **la carta successiva della sua pila** come descritto in precedenza, mostrandola a tutti gli altri senza guardarla e la partita continua.

Se la carta giocata è “**sbagliata**”, la squadra perde il round.

➡ Nota: **Avete sbagliato?**

Dopo aver giocato una carta, il giocatore deve girare **subito** la carta successiva della sua pila e **solo in quel momento** la partita può continuare!

Quando una persona ha giocato tutte le sue carte, la cosa migliore è togliere le mani dal tavolo, cosicché tutti possano vedere che non ha più carte. **Deve comunque continuare a giocare facendo i segnali agli altri!** Inoltre, da quel momento dovrà occuparsi di controllare la clessidra.

FINE DI UN ROUND

Siete riusciti a giocare le carte nel giusto ordine?

Se siete riusciti a giocare tutte le carte nel giusto ordine entro il limite di tempo, avete superato il livello. Iniziate il nuovo round dal livello successivo. Più si va avanti, più aumenta la difficoltà. Ci saranno più carte da giocare, oltre alle carte speciali che entreranno gradualmente in gioco insieme alle rispettive regole.

Mescolate **tutte le carte** (il vecchio mazzo, le carte giocate e le nuove carte del livello in corso), quindi iniziate il nuovo round con il numero specificato di carte

➡ Carta riassuntiva. →



10
13
16
19
22
25

Avete sbagliato?

Se avete giocato la carta sbagliata o se il tempo indicato dalla clessidra è scaduto prima che venisse giocata l'ultima carta, perdete il round. Mescolate **tutte le carte** (il vecchio mazzo e le carte giocate) e rigiocate lo stesso livello.

Se eravate già al secondo tentativo per quel livello, avete perso la partita.

Perdete un round anche se avete sbagliato a ordinare un mazzo e quindi avete giocato le carte nel modo errato!

PANORAMICA DEI LIVELLI E SPIEGAZIONE DELLE CARTE SPECIALI

Dal livello 2 in poi, entrano gradualmente in gioco le carte speciali (Sorriso, Occhi, Specchio, Fumetto).

Quando vi preparate per il round, posizionate queste carte dove volete all'interno della pila, **ma non in cima!** Nessun giocatore può girare una carta speciale come prima carta.

Se avete ricevuto **solo carte speciali**, restituitele e prendete altrettante nuove carte. Se vedete una **carta speciale** durante la partita, dovete considerarla sempre la carta più bassa e quindi **giocarla subito!**

Aspettate sempre di vedere qual è la carta successiva, prima di giocare la vostra carta, perché potrebbe trattarsi di una carta speciale, che quindi va giocata subito.

Livello 1 **NESSUN doppio numero e NESSUNA carta speciale, distribuite 10 carte**

Livello 2 **Aggiungete le 5 carte Sorriso, distribuite 13 carte**



Se vedete una carta Sorriso, dovete sorridere alla persona che ce l'ha in mano. Se tutti sorridono guardando un giocatore, quest'ultimo ha di sicuro una carta Sorriso e può giocarla subito.



Livello 3 **Aggiungete le 2 carte Occhi, distribuite 16 carte**



Se vedete una carta Occhi, non dovete guardare quella persona! Anzi, dovete ignorarla! Se una persona nota che tutti la stanno "ignorando", sa di avere una carta Occhi e può giocarla immediatamente.



Livello 4



Aggiungete la carta Specchio, distribuite 19 carte

Se vedete una carta Specchio, siete autorizzati a guardare il valore numerico della **vostra carta**! **Cercate di ricordare il vostro numero, così saprete esattamente quando giocare la vostra carta.** Se una persona nota che tutti stanno guardando la propria carta, sa di avere una carta Specchio e può giocarla immediatamente. Tutti girano di nuovo la propria carta verso gli altri giocatori.



Livello 5



Aggiungete la carta Fumetto, distribuite 22 carte

Se vedete un fumetto, potete dire ad alta voce i numeri che vedete ai compagni di squadra. Se una persona nota che tutti iniziano a parlare, sa di avere una carta Fumetto e può giocarla immediatamente.



Livello 6



Aggiungete le carte Doppio Numero, distribuite 25 carte

Se più di una persona ha lo stesso valore numerico sulla carta, la squadra deve fare in modo che una delle due giochi la carta per prima, seguita dall'altra. Non dimenticate che dopo aver giocato una carta dovete girarne subito un'altra! Potrebbe anche trattarsi di una carta speciale, che va quindi giocata subito.



Livello X

Cercate di migliorare il vostro punteggio personale

Siete diventati giocatori esperti e volete giocare una partita a "Get it!" solo per migliorare il vostro punteggio? Allora giocate con tutte le carte e distribuitene quante volete. Con un po' di fortuna riuscirete a gestire un round con 27 carte in mano: è possibile fare di meglio? Magari volete superare il limite magico delle 30 carte in mano? Buona fortuna!

