

# QUANDO

Semplice per tutti!



Jannik Walter & Reinhard Staupe

**Giocatori:** 2-6

**Età:** da 8 anni in su

**Durata:** 20 minuti

## Materiale ed esempio di gioco



55 carte da gioco

Le 55 carte sono **stampate su entrambi i lati** e mostrano sul lato anteriore e su quello posteriore **due numeri diversi da 0 a 10**.

Ogni combinazione di numeri (0-1, 0-2, 0-3, etc.) si presenta sempre e solo una volta. I colori dei numeri non hanno importanza, ma servono solo a distinguerli meglio.

Ogni giocatore dispone all'inizio di un turno di **7 carte** in mano (in due o in tre giocatori di **8 carte**). Ogni giocatore cerca, nel corso del gioco, di diminuire le carte che ha in mano e allo stesso tempo di ottenere i valori più bassi possibili. Chi alla fine del turno ha in mano la **somma dei numeri più bassa**, ottiene **0 punti** (meglio non può andare!). Tutti gli altri giocatori ricevono e annotano la somma dei loro numeri. Si giocano più turni. Il gioco termina non appena un giocatore ha 50 punti (o più). Il giocatore con il **numero minore di punti** è il vincitore!

## Preparazione al gioco

Si mischiano bene le 55 carte da gioco. La cosa migliore consiste nel mischiare un po', poi girare alcune carte e quindi mescolare ancora bene, in modo da mischiare correttamente lati anteriori e posteriori!

Ogni giocatore riceve **7 carte**, che tiene **in mano** - se si gioca in due e in tre si danno **8 carte**.

**Nota bene:** le carte devono essere tenute in mano come se il lato che dopo la distribuzione

punta chiaramente verso l'alto sia il lato posteriore (come avviene anche nella distribuzione delle normali carte da gioco).

**Molto importante:** i **lati posteriori** delle proprie carte non si devono più considerare, non appena le si tengono in mano, nemmeno nel prosieguo del gioco!

Le carte restanti si mettono al centro del tavolo sotto forma di mazzo da cui pescare. A destra, vicino al mazzo da cui pescare, si forma nel corso del gioco un mazzo degli scarti.



## Svolgimento del gioco

La persona a sinistra vicina a chi dà le carte inizia. Si gioca a turno in senso orario. Quando arriva il turno di un giocatore, questi deve prima **giocare le carte** e poi **pescare** dal mazzo **una sola carta**. Il giocatore successivo procede allo stesso modo. Per giocare le carte sussistono le due possibilità seguenti tra le quali il giocatore di turno deve scegliere, o la **A** o la **B**.

### Possibilità A: Giocare una scala

Il giocatore gioca **esattamente 3 carte** (mai di più o di meno) con **numeri in successione**, ad es. 0-1-2 o 3-4-5 o 8-9-10. Le carte vengono messe nel mazzo degli scarti. Il giocatore pesca dunque **una sola carta** dal mazzo centrale e il turno passa al giocatore successivo in senso orario.



Maria gioca una scala formata da 7, 8 e 9 e pesca una carta dal mazzo.

## Possibilità B: Giocare numeri uguali

Il giocatore gioca **un numero di carte a piacere** con lo **stesso numero** – si può trattare anche di una singola carta, ad es. uno 0 o un 7 oppure due 4 o cinque 6 (azione speciale „Terna di numeri“, vedere sotto). Le carte vengono messe nel mazzo degli scarti.

Il giocatore pesca dunque **una sola carta** dal mazzo centrale e il turno passa al giocatore successivo in senso orario.



**Attenzione:** l'azione del giocatore attivo termina **sempre e comunque** quando il giocatore pesca **una** carta. Non è mai possibile che un giocatore, al termine della sua azione, non abbia carte in mano. Dovrebbero tutti stare attenti a guardare che il giocatore attivo non si sia dimenticato di pescare una carta.

## Quando si pesca una carta dal mazzo (in qualunque momento del gioco!):

Tutte le volte che si pesca una carta dal mazzo e la si prende in mano, si può decidere se prendere **il lato apertamente visibile** o scegliere **il lato coperto**. Se si sceglie il lato coperto, allora si prende in mano il lato sino a quel momento coperto.

**Attenzione:** se si decide di scegliere il lato coperto, allora questa decisione rimane quella definitiva! Non puoi prima guardare il lato coperto e poi decidere invece di scegliere un'altra volta il lato visibile.

## Azione speciale: terna di numeri

**Per la possibilità B** è presente un caso speciale, che è un bel modo per fare arrabbiare un po' gli altri giocatori. Se il giocatore di turno gioca esattamente **tre carte** con lo **stesso numero** (non importa quale numero), allora, **dopo** che ha pescato una sola carta dal mazzo, agli **altri giocatori** succede quanto segue:

- Chi ha in mano **uno zero**, deve **girare** lo zero. Qualora un giocatore avesse in mano più zeri, deve girare di questi solo uno zero a sua scelta (naturalmente senza guardare i lati posteriori).
- Chi **non ha zeri** in mano, deve pescare **una carta** dal mazzo e prenderla in mano.

**Nota bene:** i giocatori svolgono la rispettiva azione (girare uno zero o prendere una carta) uno dopo l'altro in senso orario.



Tim è di turno, gioca una terna di numeri (tre 8) e pesca una carta dal mazzo. A turno gli altri giocatori devono a quel punto eseguire la loro „azione punitiva“. Sarah ha due zeri in mano e ne gira uno. Maria non ha zeri in mano e pesca una carta dal mazzo. Linus non ha nemmeno lui degli zeri e pesca una carta dal mazzo. In gioco prosegue dunque in modo del tutto normale. Sarah è di turno.

**Consiglio per il gioco:** chi gioca una terna di numeri dovrebbe **pronunciarlo forte e chiaro**, in modo che gli altri giocatori possano rendersi conto della situazione: „Terna di numeri - Girare uno zero o prendere una carta!“

Si continua dunque a giocare nella maniera descritta fino a quando il turno non termina.

**Nota bene:** qualora il **mazzo da cui pescare dovesse finire le carte**, si ruota completamente il mazzo degli scarti senza mischiarlo (si ruota dunque di 180°), lo si risistema in modo ordinato e lo si rimette a posto come nuovo mazzo da cui pescare.

## Fine del turno

Un turno può terminare in **due modi diversi**: **1.)** Solo zeri in mano. **2.)** Bussare.

**1.)** Se un giocatore, **dopo** avere giocato le carte e avere pescato una sola carta, ha in mano solo zeri (a prescindere dal loro numero!), allora il turno termina **subito** - non si esegue più **alcun tipo di azione** (questo vale in ogni momento del gioco, anche per l'ultimo giro, qualora un altro giocatore dovesse avere bussato)!

Maria è di turno. Ha quattro carte in mano, tre 9 e uno 0. Gioca i tre 9 e pesca una sola carta dal mazzo. La carta pescata mostra a sua volta uno 0. Maria ha dunque in mano solo zeri dopo avere pescato, li fa vedere e il turno termina (la „azione punitiva“ per la terna di numeri non ha più luogo).

2.) Quando arriva il turno di un giocatore, questi, **invece** di giocare delle carte e pescare una sola carta, può bussare sul tavolo e annunciare „l'ultimo giro“. A quel punto **tutti gli altri** giocatori hanno ancora **una mano esatta da giocare** e poi termina il turno. Chi ha bussato non gioca più la sua mano. Qualora uno dei giocatori successivi nell'ultimo giro non avesse più carte da giocare, dirà semplicemente „passo“ e non farà nulla.

**Nota bene:** prima di potere bussare, ogni giocatore deve avere giocato le carte almeno **due volte**.

**Molto importante:** nell'ultimo giro (dopo che si è bussato), è assolutamente ammesso e possibile che un giocatore di turno possa giocare ancora una terna di numeri. La „azione punitiva per la terna di numeri“ (girare uno zero o prendere una carta) vale espressamente anche per il giocatore che ha bussato. Chi bussa si assume dunque il rischio di incassare eventualmente 5 punti di penalità, vedere „Annotazione del punteggio“.

**Da ricordare anche che:** per i giocatori è sempre un problema capire quando è arrivato il momento giusto per bussare. Il nome „quando“ deriva proprio da quello, ovvero da „quando“ è arrivato il momento giusto.

## Annotazione del punteggio

Quando il turno è terminato, ogni giocatore somma i valori numerici di tutte le carte che tiene in mano (solo i lati anteriori visibili). Si annotano i punti (somma dei valori numerici).

**Nota bene:** il giocatore con la **somma dei numeri più bassa** riceve **0 punti** annotati (ed è dunque da considerarsi il vincitore del turno). Qualora più giocatori dovessero avere la stessa somma dei numeri più piccola, questi giocatori ricevono tutti 0 punti.

Linus ha bussato. Dopo le mani di Tim, Sarah e Maria il turno si conclude. Linus ha 2 punti in mano, Tim 11, Sarah 6 e Maria 4. Linus riceve (in qualità di vincitore del turno) 0 punti annotati, Tim 11, Sarah 6 e Maria 4 punti.

**Attenzione, molto importante:** se un giocatore ha terminato il turno bussando, deve essere **lui solo** (o lei sola) a raggiungere la somma dei numeri più bassa. In caso contrario chi ha bussato riceve, oltre alla somma dei numeri delle carte che ha in mano, anche **altri 5 punti di penalità** in aggiunta.

Sarah ha bussato. Dopo le mani di Maria, Linus e Tim il turno si conclude. Sarah ha 4 punti in mano, Maria 12, Linus 7 e Tim anche lui 4. Poiché Sarah ha bussato, ma non è lei sola ad avere la somma dei numeri più bassa, riceve 5 punti di penalità, oltre ai 4 punti che ha in mano, dunque in totale annota 9 punti ( $4+5=9$ ). Tim ottiene 0 punti da annotare, Maria 12 e Linus 7 punti.

## Fine del gioco

Si gioca nel modo e nella maniera descritti turno dopo turno. Dopo ogni turno cambia chi dà le carte, procedendo in senso orario. Il gioco termina non appena un giocatore ha **50 punti** (o più). Il giocatore con **il numero minore di punti** è il vincitore. In caso di stesso numero di punti di più giocatori, ci saranno più vincitori.

**Nota:** se si gioca in due si dovrebbe eventualmente fissare la fine del gioco a un punteggio leggermente inferiore, ad es. a 40 punti.



© 2024 KENDi GmbH  
Tulpenweg 26, 90556 Cadolzburg  
Germany  
[www.kendigmbh.de](http://www.kendigmbh.de)

**Autore:** Jannik Walter / Reinhard Staupe  
**Illustratori / Grafici:** Oliver & Sandra Freudenreich  
**Editor:** Reinhard Staupe