

BLANCO



Chi svuota tutto
per primo?



Reinhard Staupe

Giocatori: 2-5

Età: da 8 anni in su

Durata: 20 minuti

MATERIALE



120 carte di gioco

Ogni carta mostra un fulmine colorato in verticale (10 colori diversi). Ogni carta presenta un numero nero da 1 a 12 (ogni numero è ripetuto 10 volte).

Per le persone con daltonismo: un piccolo simbolo accanto al numero (ogni colore ha un simbolo specifico per distinguerlo).



OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore inizia con una griglia 3x3 composta da 9 carte coperte. Quando hai eliminato tutte le carte dalla tua griglia 3x3, ricevi 12 nuove carte da disporre coperte in una griglia 4x3. Chi elimina per primo tutte le carte dalla sua griglia 4x3 è il vincitore.

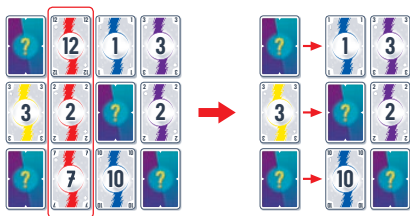
SVUOTARE LA GRIGLIA

All'inizio tutte le carte della griglia sono coperte, successivamente sempre più carte vengono scoperte. Ogni giocatore cerca di eliminare sempre più righe della sua griglia, fino a svuotarla completamente. Possono essere eliminate solo righe complete, sia orizzontali che verticali.

Vale in ogni momento del gioco – per tutte le file composte da 2, 3 o 4 carte:

- 1.) Se tutte le carte di una fila verticale mostrano fulmini dello stesso colore, allora quella fila viene eliminata.
- 2.) Se tutte le carte di una fila orizzontale mostrano gli stessi numeri, allora quella fila viene eliminata.

Le file rimosse vengono sempre rimesse nella scatola. Se la rimozione crea uno spazio vuoto nella griglia, il giocatore deve ricompattare la griglia eliminando lo spazio vuoto.



Esempio: Sarah ha nel suo schema 4x3 tre fulmini rossi in una fila verticale e rimuove completamente questa fila. Successivamente, ricompone lo schema eliminando gli spazi vuoti.



Esempio: Tim ha nel suo schema 4x3 quattro 6 in una fila orizzontale e rimuove completamente questa fila.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le 120 carte vengono mescolate bene e distribuite. Ogni giocatore riceve 9 carte, che dispone coperte (senza guardarle) in una griglia 3x3 davanti a sé. Le carte rimanenti vengono posizionate al centro del tavolo come mazzo di pesca coperto. La prima carta del mazzo di pesca viene scoperta e posizionata accanto – questa forma l’inizio del mazzo degli scarti scoperto. Ogni giocatore:

- scopre una carta a sua scelta dalla propria griglia
- guarda una carta coperta a sua scelta dalla propria griglia (e poi la rimette coperta)
- pesca due carte dal mazzo di pesca coperto e le prende in mano.



Esempio: Maria ha scoperto una carta della sua griglia (7 rossa), ha guardato una carta in segreto (al centro a destra) e ha in mano due carte (10 blu e 12 verde).

Al centro del tavolo si trovano il mazzo di pesca coperto e il mazzo degli scarti scoperto.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore alla sinistra del mazziniere. Deve scegliere esattamente una delle due seguenti azioni ed eseguirla, **A** (pescare una carta) oppure **B** (scambiare due carte). Successivamente tocca al prossimo giocatore in senso orario, che a sua volta esegue esattamente una delle due azioni a sua scelta.

Nota: L'azione **A** è, per così dire, l'azione principale, che viene eseguita nella maggior parte dei casi. L'azione **B** viene eseguita più raramente.

Azione A:

Il giocatore pesca una carta e la prende in mano – può scegliere di pescare la prima carta dal mazzo di pesca coperto o la prima carta dal mazzo degli scarti scoperto, a sua discrezione. Ora ha tre carte in mano. Di queste tre carte deve sceglierne una e decidere se:

- posizionarla scoperta sul mazzo degli scarti e scoprire una qualsiasi carta coperta della propria griglia (se nel corso del gioco non ha più carte coperte, non deve scoprirne nessuna)
- oppure posizionarla scoperta in qualsiasi punto della propria griglia – sia al posto di una carta già scoperta che al posto di una carta ancora coperta, a propria discrezione. La carta che si trovava precedentemente in quel punto viene scambiata e posizionata scoperta sul mazzo degli scarti.



Esempio: Maria ha pescato una carta dal mazzo di pesca (5 arancione). Ora ha tre carte in mano. Prende il 12 verde, lo posiziona in alto a destra nella sua griglia e lo scambia con la carta che era coperta in quella posizione. La carta che era precedentemente coperta viene messa scoperta sul mazzo degli scarti.

Azione B:

Il giocatore non pesca alcuna carta. Invece, scambia due carte qualsiasi della propria griglia che siano adiacenti, cioè orizzontalmente o verticalmente (non diagonalmente!) vicine – possono essere due carte scoperte, due carte coperte oppure una carta scoperta e una coperta. Le due carte in questione scambiano posizione tra di loro.

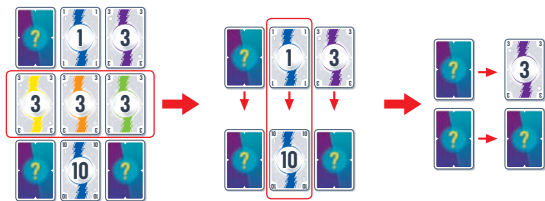
Nota: Se tra le due carte scambiate ce n'è una coperta, questa viene scoperta e lasciata scoperta. Se entrambe le carte erano coperte, viene scoperta solo una delle due. Il giocatore può decidere liberamente quale delle due carte scoprire (senza guardarle prima).

RICOMPENSA PER L'ELIMINAZIONE DI UNA FILA

Ogni volta che un giocatore, durante il proprio turno, elimina una o più file della propria griglia (sia verticali che orizzontali), può immediatamente guardare una qualsiasi carta coperta della propria griglia (e poi rimetterla coperta). Per ogni turno, un giocatore non può mai guardare più di una carta.

REAZIONE A CATENA

Se un giocatore elimina una fila, può accadere che, di conseguenza, si possa eliminare un'altra fila (o anche più di una). Questo è espressamente consentito e viene eseguito immediatamente. Può guardare una carta coperta e, come ricompensa per questa reazione a catena, può anche scoprirla (se lo desidera).



Esempio: Linus elimina prima la fila orizzontale con i tre 3, ricompone la sua griglia, elimina la fila verticale con i due fulmini blu scuro e ricompone nuovamente la griglia. Come ricompensa per questa reazione a catena, può guardare una carta coperta e, se lo desidera, scoprirla.

Le file vengono sempre eliminate una alla volta, in ordine. Se con una carta giocata si completano contemporaneamente due file (una orizzontale e una verticale), il giocatore elimina prima una fila e poi l'altra.

Attenzione, caso speciale: Se in una griglia 2x2 si completano contemporaneamente due file, il giocatore può eliminare solo una di queste (a sua scelta).

ULTERIORE SVOLGIMENTO DEL GIOCO E FINE DELLA PARTITA

Si gioca a turno seguendo le modalità descritte. Se il mazzo di pesca si esaurisce, rimane scoperta solo la prima carta del mazzo degli scarti. Le altre carte del mazzo degli scarti, insieme alle carte nella scatola, vengono mescolate bene e posizionate come nuovo mazzo di pesca.

Se un giocatore elimina completamente la propria griglia 3x3, il gioco viene temporaneamente interrotto. Il giocatore riceve immediatamente 12 carte dal mazzo di pesca, che dispone coperte (senza guardarle) in una griglia 4x3 davanti a sé (4 carte per fila orizzontale e 3 carte per colonna verticale). Scopre una carta a sua scelta dalla griglia 4x3, guarda una carta a sua scelta in segreto e mantiene le sue due carte in mano. Successivamente, il gioco riprende normalmente.

Chi per primo elimina completamente la propria griglia 4x3 è il vincitore.

Chi lo desidera, può ovviamente giocare più partite di seguito, finché qualcuno non raggiunge un numero concordato di vittorie. Oppure potete annotare, dopo ogni partita, il numero di carte rimaste nella griglia di ogni giocatore (meno carte ci sono, meglio è). Chi ha il punteggio più basso dopo diverse partite è il vincitore.

ATTENZIONE!



Un altro consiglio di gioco: Dovresti evitare di avere una sola fila nella tua griglia composta esattamente da 3 carte (o addirittura 4), poiché è difficile da eliminare. È meglio avere alla fine sempre una fila composta da esattamente 2 carte.



© 2025 KENDi GmbH
Tulpenweg 26, 90556 Cadolzburg, Germany
info@kendigames.de, www.kendigames.de

Autore: Reinhard Staupe
Grafico: Oliver & Sandra Freudenreich
Editore: Reinhard Staupe