



Non avete idea di cosa giocare?!



Steffen & Florian Benndorf

Giocatori: 2-5

Età: a partire dai 7 anni

Durata: circa 20 minuti

MATERIALE

102 carte numeriche



Numeri da 1 a 6 in 6 colori
(numero variabile)

6 premi di consolazione



Valori da 0 a 2
(1x 2☆, 4x 1☆, 1x 0☆)

12 trofei



Valori da 3 a 5
(3x 5☆, 4x 4☆, 5x 3☆)

Nota: Per una migliore distinzione dei colori, il bordo inferiore delle carte è progettato in modo leggermente diverso. Di seguito è riportata una panoramica.



blu



grigio



verde



giallo



rosso



viola

IDEA DI GIOCO

Davanti a ciascun giocatore ci sono due file di tre carte coperte, che dovreste cercare di eliminare il più rapidamente possibile. Le regole sono molto semplici. All'inizio, però, non avete ancora alcuna "idea" di quali carte abbiate davanti a voi.

In ogni round potete scoprire una carta. Se il valore numerico o il colore della carta corrisponde a uno dei mazzi di scarto, la carta può essere scartata e potete continuare a scoprirne altre. Se la carta non corrisponde, viene rimessa coperta al suo posto e il turno passa al giocatore successivo. Il primo giocatore che riesce a liberarsi di tutte e 6 le proprie carte vince un trofeo del valore di 3, 4 o 5 punti. Successivamente, ciascun giocatore riceve nuovamente 6 nuove carte. Quando tutti i trofei sono stati assegnati, la partita termina.

PREPARAZIONE

Selezionate i 12 trofei, mescolateli e formate con essi un mazzo di trofei coperto, che posizionerete al centro del tavolo in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

Un giocatore mescola accuratamente le carte rimanenti (carte numeriche e premi di consolazione) e distribuisce 6 carte a ciascun giocatore. Ogni giocatore dispone le proprie carte coperte davanti a sé in 2 file da 3 carte ciascuna. Nessuno può guardare le proprie carte!



Le carte rimanenti vengono posizionate coperte come mazzo di pesca vicino al mazzo dei trofei. Accanto al mazzo dei trofei e al mazzo di pesca è necessario spazio per diversi mazzi degli scarti. Il giocatore più giovane inizia la partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore di turno **deve sempre per prima cosa** scoprire una carta dal **mazzo di pesca** e posizionarla su un mazzo degli scarti.

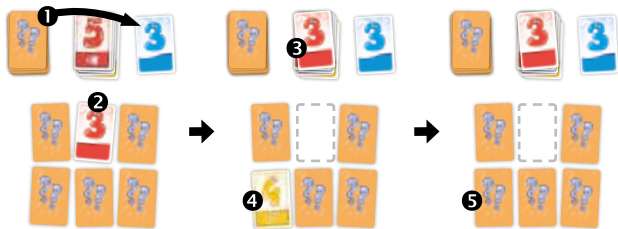
Se la carta non può essere collocata su nessuno dei mazzi degli scarti (oppure, come a inizio partita, non è ancora presente alcun mazzo degli scarti), con quella carta si avvia un nuovo mazzo degli scarti. **Se un giocatore dimentica questa azione, il suo turno termina immediatamente e il giocatore successivo prende il suo posto.**

Se la carta ha una funzione speciale, questa **deve** essere eseguita **immediatamente** (vedi "Le funzioni speciali delle carte").

Dopo aver scartato la carta dal mazzo, il giocatore inizia il proprio turno. A tal fine, scopre una delle sue carte ancora coperte.

Se la carta corrisponde per colore o valore a uno dei mazzi degli scarti, può essere collocata su quel mazzo. Se la carta è compatibile con più mazzi degli scarti, il giocatore può scegliere liberamente su quale mazzo posizionarla.

Se la carta appena scartata ha una **funzione speciale**, questa deve essere eseguita **immediatamente** dopo averla collocata. Solo in seguito il giocatore può scoprire un'altra delle proprie carte e, se anche questa può essere posizionata su un mazzo degli scarti, continuare a giocare nello stesso modo. Se la carta scoperta non è compatibile, viene **rimessa coperta nella stessa posizione** e il turno passa al giocatore successivo in senso orario.



Esempio: All'inizio del suo turno, Clemens scopre per prima cosa una carta dal mazzo di pesca: un 3 blu. Poiché non corrisponde al 5 rosso, avvia un nuovo mazzo degli scarti **1**. Successivamente Clemens scopre una delle proprie carte **2**, un 3 rosso. Questa carta potrebbe essere collocata su entrambi i mazzi degli scarti; sceglie quindi di posizionarla sul mazzo degli scarti di sinistra **3** quello con il 5 rosso. Poi scopre un'altra delle proprie carte **4**: è un 4 giallo (con funzione speciale). Questa carta non è compatibile, quindi la funzione speciale non viene attivata. La carta viene rimessa coperta **5** e il turno passa al giocatore successivo.

Se il mazzo di pesca è esaurito, mescolate brevemente le carte rimanenti raccolte e formate con esse un nuovo mazzo di pesca.

Tutto liberato?

Non appena un giocatore riesce a scartare la sua ultima carta, la partita viene brevemente interrotta. Per prima cosa, quel giocatore prende la carta in cima al mazzo dei trofei. I trofei vinti possono essere tenuti segreti agli altri giocatori fino alla fine della partita. Successivamente, il giocatore pesca di nuovo 6 carte dal mazzo di pesca e le dispone coperte davanti a sé in 2 file da 3 carte ciascuna. In ogni caso, il turno passa quindi al **giocatore successivo**.



I premi di consolazione

Se scopri un **premio di consolazione**, indipendentemente dal fatto che provenga dal mazzo di pesca o dalla tua disposizione di carte, il tuo **turno termina immediatamente**. Metti il premio di consolazione insieme ai tuoi trofei. Dopodiché il turno passa al giocatore successivo. Se il premio di consolazione era l'ultima carta nella tua disposizione, questa viene considerata completamente liberata (vedi "Tutto in ordine?").

Pensi che non sia possibile giocare alcuna carta?

Se all'inizio del tuo turno, oppure anche durante il tuo turno, hai davanti a te **al massimo 3 carte**, puoi dichiarare – **invece di scoprire una (ulteriore) carta** – che in quel momento nessuna delle tue carte può essere collocata su un mazzo degli scarti. **Devi però farlo prima di scoprire la carta successiva!**



Dichiari semplicemente: «Non è più possibile giocare!» Ora scopri, **una dopo l'altra**, le tue carte rimanenti.

- **Se hai ragione** e ciascuna carta scoperta non può essere collocata, continui a scoprire carte finché non sono tutte rivelate. Se nessuna delle tue carte è compatibile, vinci immediatamente un trofeo dal mazzo dei trofei.
- **Se invece ti sei sbagliato** e una tua carta potrebbe essere collocata oppure scopri un premio di consolazione, sei stato sfortunato: non ottieni **alcun** trofeo e **non puoi scoprire ulteriori carte**.

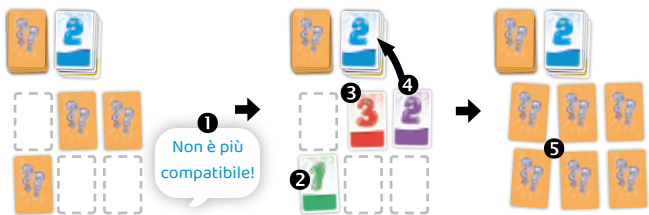
Indipendentemente dal fatto che tu abbia ottenuto un trofeo oppure no, successivamente copri di nuovo **tutte le tue carte**. Un premio di consolazione non viene ricoperto, ma viene aggiunto ai tuoi trofei. Riporta poi la tua disposizione a 6 carte. Dopodiché il turno passa al giocatore successivo.



Nota: Dichiarare «Non è più possibile giocare!» è un'azione facoltativa. In alcune situazioni di gioco può valere la pena tentare anche semplicemente affidandosi alla fortuna.



Esempio: Ci sono due mazzi degli scarti (3 viola e 6 verde). Clemens ha ancora 2 carte coperte. Si scopre una (6 grigio) e la scarta ❶. Clemens ora crede che l'ultima carta non sia compatibile con nessuno dei due mazzi degli scarti. Dichiara quindi: «Non è più compatibile!» ❷ e scopre la carta. Effettivamente non è compatibile ❸. Prende quindi un trofeo ❹. Successivamente ricopre la carta (senza eseguire la funzione speciale), pesca altre 5 carte dal mazzo di pesca ❺ e il turno passa al giocatore successivo.



Esempio: È presente un solo mazzo degli scarti. Simon ha ancora 3 carte coperte. Poiché crede che nessuna di esse sia compatibile, dichiara: «Non è più compatibile!» ❶. Poi scopre le sue carte **una dopo l'altra**. Il 1 verde e poi il 3 rosso non sono effettivamente compatibili ❷ ❸. L'ultima carta, però, il 2 viola, sarebbe compatibile ❹. Simon è sfortunato e non ottiene alcun trofeo! Ricopre tutte e 3 le carte, pesca inoltre 3 carte dal mazzo di pesca ❺ e il turno passa al giocatore successivo.

FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

La partita termina non appena un giocatore conquista l'ultimo trofeo.

Ora contegiate i punti dei vostri trofei e dei premi di consolazione. Vince naturalmente il giocatore con il maggior numero di punti. In caso di parità, vince chi possiede complessivamente più trofei e premi di consolazione.

LE FUNZIONI SPECIALI DELLE CARTE NUMERICHE

Alcune carte, oltre al loro valore numerico e al colore, presentano una delle 3 funzioni speciali. La funzione speciale viene attivata solo quando la carta viene collocata su un mazzo degli scarti. **Non importa** se la carta proviene **dalla tua disposizione o dal mazzo di pesca**.

Tutti i giocatori dovrebbero sempre prestare attenzione insieme affinché l'esecuzione delle funzioni speciali non venga dimenticata!

+  Scoprire una carta dal mazzo di pesca Dopo aver collocato questa carta, scopri **immediatamente** un'altra carta **dal mazzo di pesca** e la posizioni su un mazzo degli scarti. Se non corrisponde né per colore né per valore, con questa carta avvii semplicemente un nuovo mazzo degli scarti. Se la carta scoperta ha una funzione speciale, questa viene anch'essa eseguita dopo averla collocata.



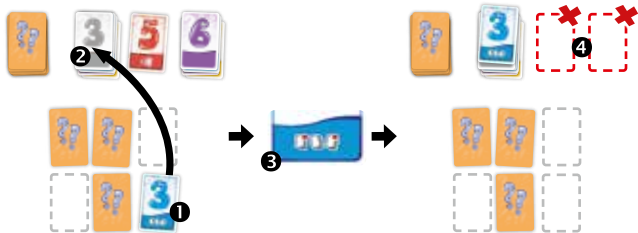
Esempio: È presente un solo mazzo degli scarti. Come prima azione, Simon scopre dal mazzo di pesca un 5 rosso con funzione speciale ①. Poiché la carta non è compatibile, avvia un nuovo mazzo degli scarti ②. Successivamente esegue la funzione speciale ③, scoprendo un'altra carta dal mazzo di pesca (un 2 giallo) ④. Anche questa carta non è compatibile, quindi avvia un ulteriore mazzo degli scarti ⑤. A questo punto Simon prosegue con il suo turno normale.



Rimuovere gli altri mazzi

Dopo aver collocato questa carta, rimuovi **tutti gli altri mazzi degli scarti**, in modo che rimanga solo il mazzo con la carta “Rimuovere gli altri mazzi” appena giocata. Metti da parte le carte rimosse a faccia in su. Esse verranno utilizzate nuovamente come mazzo di pesca non appena quello attuale sarà esaurito.

Riassunto: Se riesci a collocare una carta “Rimuovere gli altri mazzi”, ti liberi della carta, ma in seguito rimarrà un solo mazzo degli scarti. A seconda della situazione di gioco, questo può essere un vantaggio oppure uno svantaggio.



Esempio: Sono presenti 3 mazzi degli scarti. Simon scopre una delle sue carte, un 3 blu con funzione speciale ①. Simon colloca la carta sul 3 grigio ②. Successivamente esegue la funzione speciale ③: rimuove gli altri due mazzi ④ e poi prosegue la partita.



Riempire fino a 3 carte

Dopo aver collocato questa carta, **tutti gli altri giocatori** che hanno meno di 3 carte nella propria disposizione devono riportarla a 3 carte (tu naturalmente no!). I giocatori che hanno **3 o più carte** nella loro disposizione **non sono interessati** da questa azione.

