

REGOLE DI GIOCO



FINITO!

...o ce ne sono ancora?



8+



2-6



25+



CONTENUTO



- 84 carte dei numeri comprendenti 3 set con numeri da 1 a 7 in ciascuno dei colori rosso, blu, verde, giallo
- 12 carte lucchetto, 3 per ogni colore
- 8 carte tabula rasa, 2 per ogni colore
- 6 carte FINITO!



IDEA DI BASE E OBIETTIVO

“FINITO!” si svolge in diverse manche. Giro dopo giro dovete cercare di liberarvi del maggior numero di carte possibile. Tuttavia, se sfidate troppo la fortuna, gli altri giocatori interromperanno la vostra marcia trionfale con un perfido “Finito!”. Chi riuscirà a mantenere l’equilibrio fra rischio e pazienza? Chi si libererà prima delle proprie carte, ottenendo i 10 punti bonus?

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Se giocate in due: eliminate dal mazzo tutte le carte con il numero 7, 2 carte tabula rasa a piacere e 2 carte lucchetto a piacere, rimettendole nella scatola.

Ogni giocatore mette una carta FINITO! Davanti a sé. Rimettete nella scatola le carte FINITO! che non servono. Prendete dal mazzo una carta dei numeri per ogni colore e mettetele una vicina all’altra scoperte al centro del tavolo – queste saranno i quattro mucchi degli scarti

(uno per ciascun colore). Adesso mischiate bene le carte restanti e distribuitele nel modo più uniforme a tutti i giocatori. In questo modo ogni giocatore ha il proprio mazzo coperto da cui pescare e prende da esso il numero di carte corrispondente a seconda dei partecipanti al gioco:

giocatori:	2	3	4	5+6
carte:	7	5	4	3



Per annotare i punti vi serviranno carta e penna. Scegliete se giocare fino a 60 o a 80 punti negativi. Per partite con 2 o 3 giocatori consigliamo di giocare fino a 80 punti negativi, per partite da 4 a 6 giocatori fino a 60.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge in più manche – si gioca a turno in senso orario. La prima manche viene aperta dal giocatore più giovane. Nelle manche successive sarà il giocatore con il maggior numero di punti a iniziare.

UN TURNO DI GIOCO

Il giocatore di turno deve mettere almeno una carta sul mucchio degli scarti del colore corrispondente.

FINITO!

Se un altro giocatore ha in mano una carta uguale (per numero e colore) a quella appena giocata, la può scartare su di essa, esclamando “Finito!” – il giocatore che era di turno dovrà adesso prendere l'intero mucchio del colore appena giocato e metterlo sotto alla propria carta FINITO! Il suo turno è concluso. Sia il giocatore che è stato danneggiato sia quello che ha esclamato FINITO! pescano dal proprio mazzo coperto delle carte fino ad avere in mano il numero di carte corretto in base ai giocatori (si veda “Preparazione del gioco”).

Se nessuno esclama “Finito!”, dopo aver scartato ciascuna carta il giocatore di turno potrà scegliere fra:

- Giocare un'altra carta. Lo potrà fare per quante volte lo desidera, tuttavia naturalmente rimane il rischio che qualcuno esclami “Finito!”. Se il giocatore, durante il proprio turno, riuscirà a scartare tutte le carte che ha in mano, ne pescherà di nuove dal suo mazzo e poi potrà continuare a scartare.
- **OPPURE** Concludere volontariamente il turno e pescare delle carte dal proprio mazzo fino ad averne il numero necessario.

CARTE SPECIALI



Le **carte lucchetto** possono essere scartate senza alcun timore. Dopo di esse nessuno può esclamare "Finito!".



Nemmeno alla **carta tabula rasa** può seguire un "Finito!". Inoltre, dopo che si è giocata la carta tabula rasa, tutto il mucchio degli scarti del colore corrispondente viene eliminato dal gioco per la durata della manche in corso e messo su un mucchio generale di scarti.

Esempio :

Lorenzo gioca un 2 rosso sul mucchio rosso. Nessuno esclama "Finito!".



Successivamente Lorenzo gioca la carta tabula rasa verde,



quindi tutto il mucchio degli scarti verde viene eliminato dal gioco.



Poi gioca il 6 verde come prima carta del nuovo mucchio di scarti verde.



Franca ci scarta sopra un 6 verde ed esclama "Finito!".



Il turno di Lorenzo finisce qui e lui deve mettere il mucchio verde, ossia i due 6 verdi, coperti sotto la propria carta FINITO!.

Attenzione:

- Per la stessa carta possono esclamare “Finito!” e scartare anche due giocatori.*
- FINITO! non è un gioco di velocità. Prima di giocare la carta successiva, il giocatore di turno deve dare agli altri giocatori il tempo necessario per controllare le carte che hanno in mano.*

FINE DELLA MANCHE

Si continua a giocare a turno finché uno dei giocatori si è liberato di tutte le carte del suo mazzo e della sua mano, concludendo così **immediatamente** la manche. Questo giocatore riceve un bonus di 10 punti positivi!

Adesso tutti i giocatori contano le carte che si trovano sotto la loro carta FINITO!, quelle del mazzo da cui pescare e quelle rimaste in mano. Ogni carta vale un punto negativo. I punti negativi vengono annotati sul foglio e sommati a quelli delle manche precedenti. Se nessuno ha raggiunto 60/80 punti negativi, giocate un'altra manche (si veda “Preparazione del gioco”).

FINE DELLA PARTITA

Se alla fine di una manche uno o più giocatori raggiungono o superano 60/80 punti negativi, la partita finisce. Vince chi ha il minor numero di punti negativi. In caso di parità, i giocatori in parità si dividono la vittoria.



Qui trovi altri
appassionanti giochi:
gamefactory-games.com



Solo al fine di una migliore leggibilità si usa la forma linguistica del maschile sovraesteso che è da intendersi come forma inclusiva di tutti i generi.

© Game Factory 2024

Autori: Brian S. Spence / Garrett J. Donner / Michael S. Street

Design: Steffi Brockschläger · Redazione: Rico Gadola

Traduzione: Birgit Irgang / Francesca Parenti

Licensed by Excel Development Group, Inc.

Random Games & Toys

Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH

Kressengartenstr. 2

D-90402 Nürnberg | www.carletto.de

Carletto AG | Industriestr. 10

CH-6440 Brunnen | www.carletto.ch

www.gamefactory-games.com

