

THE GAME

Gioca finché puoi...!
Steffen Benadori



Giocatori: 1-5 partecipanti
Età: da 8 anni in poi
Durata: 20 minuti circa

Nel corso della partita, al centro del tavolo si formano 4 file di carte. Due file hanno i numeri crescenti da 2 a 100, le altre due i numeri decrescenti da 99 a 1. Tutti i partecipanti giocano **insieme come squadra** e cercano di deporre nelle quattro file il maggior numero di carte, meglio se tutte e 98.

4 carte direzione

98 carte numerate



2 volte crescenti (2-100) 2 volte decrescenti (99-1) coi numeri da 2 a 99

Avvertenza! Il gioco contiene l'espansione „On Fire“ (6 carte col fuoco). Lasciare le carte di espansione nella scatola e usarle solo quando si ha pratica col gioco originale. Le regole del gioco sono su una carta a parte.

Le file di carte: regole per calarle

Nelle file delle **carte coi numeri crescenti**, il valore numerico delle carte deve essere **sempre più grande**. A seconda del caso, tra le diverse carte possono mancare più o meno numeri crescenti, ad es.: 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, 35, 51, oppure: 2, 7, 19, 25, 28, 29, 49 e così via. Dal punto di vista tattico del gioco è meglio se tra le carte mancano meno numeri per poter così calare più carte.

Importante! Per maggior chiarezza si consiglia di non collocare la carte accanto all'altra ma una sopra l'altra. In tal modo, nel corso della partita, **accanto** ad ogni carta direzione si forma un **mucchetto** di cui si vede solo la carta in alto.



Esempio: Su questo mucchetto coi numeri crescenti è stato collocato prima il 4, poi l'8 e il 13.

In un **fila di carte coi numeri decrescenti** succede il contrario, ossia l'ultimo numero calato dovrà essere **sempre più piccolo** di quello precedente, ad es.: 94, 90, 78, 61, 60, 57, oppure: 98, 97, 88, 83, 85 e così via.



Preparativi

Le quattro carte per le file vengono messe una sotto l'altra al centro del tavolo (v. figura a lato). Le 98 carte coi numeri vengono **mescolate bene**. Se si gioca in tre, quattro o cinque, ogni partecipante riceve 6 carte che verranno tenute in mano. Se si gioca in due, ognuno riceve 7 carte. Le rimanenti carte coi numeri vanno messe coperte a mucchetto sul lato del tavolo.

Variante solitario: il giocatore pesca 7 carte.

Svolgimento della partita

Dopo che i giocatori hanno guardato le carte, decidono chi deve iniziare la partita e successivamente di prosegue in senso orario. Il giocatore di turno deve calare **almeno due carte** sul mucchetto che desidera a destra della carta direzione. Se può e desidera, il giocatore di turno può calare una dopo l'altra anche più di due carte e persino tutte. Attenendosi alle regole di deporre le carte in modo crescente o decrescente, il giocatore può calare le carte coi numeri sul mucchetto che desidera. In altre parole può deporre le carte solo su un mucchetto o distribuirle **su diversi mucchetti nella sequenza che desidera** e sempre rispettando le regole.

Esempio: Lino è di turno. Mette una carta sopra un mucchetto dei numeri crescenti, poi due carte sull'altro mucchetto dei numeri crescenti e infine una carta sul mucchetto coi numeri decrescenti.

Dopo aver depositato le carte, il giocatore di turno pesca dal mucchetto del pozzo il numero di carte che ha calato in modo da averne in mano sei (se i giocatori sono 3, 4 o 5) oppure sette (se si gioca in 2) e otto per la variante solitario. Tocca poi al giocatore successivo: cala le carte e ne pesca altrettante come descritto.

Esempio: Lino ha calato 4 carte, ne pesca altrettante e termina il suo gioco.

I mucchietti aumentano: la mossa al contrario!

Nel corso della partita i mucchietti diventano sempre più alti per le carte aggiunte secondo le regole esposte. **In un'unica eccezione**, tuttavia, il giocatore di turno ha la possibilità di aggiungere la carta al mucchetto **al contrario** del valore crescente o decrescente, più precisamente nel caso in cui la carta calata abbia un valore superiore o inferiore di 10 dell'ultima carta del mucchetto. Ecco come funziona.

- Sul **mucchetto dei numeri crescenti** il giocatore di turno può calare una carta il cui valore è **esattamente inferiore di 10** al numero dell'ultima carta del mucchetto.



Esempio: secondo le regole, sul mucchetto dei numeri crescenti si dovrebbe calare una carta più alta del 47. È di turno Tommaso che ha in mano un 37 e può quindi calarlo, essendo inferiore di 10 numeri.

- Sul **mucchetto dei numeri decrescenti** il giocatore di turno può calare una carta il cui valore è **esattamente superiore di 10** al numero dell'ultima carta del mucchetto.



Esempio: secondo le regole, sul mucchetto dei numeri decrescenti si dovrebbe calare una carta più bassa del 65. È di turno Sara che ha in mano un 75 e può quindi calarlo, essendo superiore di 10 numeri.

Avvertenza! Al giocatore di turno è consentito usare più volte la mossa al contrario anche su differenti mucchietti. Il giocatore in questione può quindi calare normalmente una carta, ricorrere poi alla mossa al contrario, calare successivamente due altre carte secondo le regole, usare poi di nuovo la mossa al contrario, giocare normalmente un'altra carta e così via.

Comunicazione limitata

Durante la partita i giocatori **non possono** chiedere agli altri o rivelare i numeri delle carte. È quindi assolutamente vietato menzionare **in qualsiasi modo il valore delle carte**. Possono però comunicare tra loro liberamente, dicendo, ad esempio: "Non calare la carta sui numeri decrescenti", oppure "Cala una carta con un numero non troppo distaccato".

Fine della partita

Quando il **mucchetto del pozzo è esaurito**, si continua a giocare con le carte in mano. I giocatori dovranno calare ora **solo una carta** (o di più, se sono in grado). Se successivamente un giocatore è riuscito a calare tutte le sue carte, gli altri proseguono il gioco senza di lui.

La partita termina **subito** appena il giocatore di turno non è in grado di calare il numero minimo di carte richiesto, ossia due carte se è possibile pescare dal pozzo, oppure una se le carte del pozzo sono esaurite.

Valutazione della squadra di gioco! Terminata la partita si conta il numero **complessivo** delle carte non calate, vale a dire quelle rimaste in mano ai giocatori ed eventualmente quelle del pozzo. Se il numero è inferiore a dieci il risultato è brillante. Se tutte le 98 carte sono state calate, il gioco è stato sconfitto e da quel momento si può optare per la versione più difficile.

Versione per professionisti

Si gioca secondo le regole già esposte. Al proprio turno ogni giocatore dovrà però calare tre carte anziché due. Per aumentare la difficoltà si potrà distribuire ai giocatori una carta in meno, vale a dire: 5 carte se si gioca in tre, quattro o cinque, 6 carte se i giocatori sono due e 7 carte per la variante solitario.



Distribution: Carletto AG, 8820 Wädenswil, www.carletto.ch, www.gamefactory-spiele.com