

# CODE

## REGOLE

### CONTENUTO

- 10 carte codice
- 110 carte da gioco
  - 80 carte dei numeri
    - 2 set di numeri da 0 a 9 in 4 colori
  - 30 carte azione
    - 6 x «Scambio»
    - 5 x «Cambio di direzione»
    - 6 x «Pausa»
    - 4 x «Joker»
    - 4 x «+2»
    - 4 x «Regalo»
    - 1 x «Reset»

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore cerca di ottenere il codice della sua carta codice. Per far questo deve raccogliere le carte con i numeri che riporta e scartare tutte le altre.



### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il giocatore più anziano si occupa della distribuzione delle carte. Mischia tutte le carte codice e ne distribuisce una a ogni giocatore in modo che non sia visibile agli altri. Le altre carte codice vengono messe da parte coperte. Poi mischia bene le carte da gioco e distribuisce 7 carte coperte a ogni giocatore.

**CONSIGLIO:** se volete che il gioco risulti un po' meno perfido, togliete la carta «Reset» dal mazzo.

Le carte codice e le carte da gioco non vengono mostrate agli altri giocatori. Le carte da gioco rimanenti vengono messe coperte al centro del tavolo e saranno il mazzo da cui pescare. La prima carta del mazzo viene messa scoperta vicino al mazzo, sarà la prima carta del mazzo degli scarti dei numeri. Se la carta scoperta è una carta azione, si continuano a pescare carte finché non si ottiene una carta dei numeri, questa sarà la prima carta del mucchio degli scarti dei numeri. Le carte azione che si erano pescate vengono rimischiate nel mazzo.

**ATTENZIONE:** Nel corso della partita ci sarà anche un mazzo separato per le carte azione.

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore a sinistra di quello che ha distribuito le carte. Successivamente la partita procede in senso orario. Il giocatore di turno può scegliere una fra le tre azioni possibili: può ...

- A) scartare una o due carte oppure
- B) pescare una carta oppure
- C) giocare una carta azione.

Poi tocca al giocatore successivo.

#### A) Scartare una o più carte dei numeri

Il giocatore scarta **una carta** che ha lo stesso numero o lo stesso colore della carta che si trova in cima al mazzo degli scarti, **oppure** scarta **due carte** la cui **somma è esattamente il numero della carta sul mazzo** (il colore non conta). La carta appena scartata rimane in cima al mazzo degli scarti dei numeri e indica colore e numero per lo scarto successivo.

*Esempio: se sul mazzo degli scarti dei numeri c'è un 4 rosso, si può scartare qualunque 4, qualunque carta rossa e qualunque coppia 0+4, 1+3, 2+2 (indipendentemente dal colore).*

#### B) Pescare una carta

Se un giocatore non può o non vuole scartare una o più carte, deve pescare una carta dal mazzo coperto. Può scartare subito questa carta se ha numero o colore adatto. Può anche scartare **la carta pescata insieme a un'altra** che ha in mano, se la loro **somma** corrisponde al numero che si trova sulla **carta del mazzo degli scarti**.

*Esempio: sul mazzo degli scarti c'è un 5 blu. Il giocatore pesca un 1 rosso e lo scarta insieme a un 4 verde.*

#### C) Giocare una carta azione

Anziché scartare una o due carte dei numeri, il giocatore può giocare una carta azione. Tuttavia, questa non verrà messa sul mazzo per gli scarti dei numeri, ma su un mazzo **separato riservato alle carte azione**. Le carte azione verranno spiegate in dettaglio più avanti.



**ATTENZIONE:** nel raro caso in cui il mazzo per pescare finisce, tutte le carte di entrambi i mazzi degli scarti - eccetto la carta in cima - vengono mescolate insieme per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

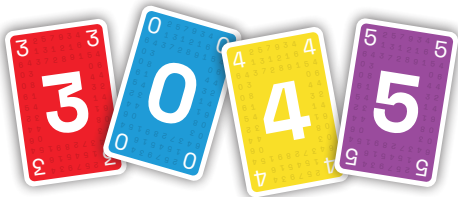
### FINE DELLA PARTITA

La partita finisce non appena un giocatore rimane con quattro carte in mano che corrispondono al proprio codice. Il giocatore mostra agli altri la carta codice e le quattro carte dei numeri o joker e con questo vince la partita.

## CARTE DA GIOCO

### CARTE DEI NUMERI

Le carte rosse, blu, gialle e viola hanno i numeri da 0 a 9. Vengono usate per comporre il proprio codice e vincere la partita.



### JOKER

I giocatori possono usare il joker solo per completare il proprio codice. Può sostituire una qualunque carta dei numeri.

Per completare il codice di 4 cifre si può anche usare più di un joker.



### +2

Se si gioca questa carta, il giocatore successivo deve pescare 2 carte (in questo turno non può scartare nulla!) oppure gioca anche lui una carta «+2». In questo caso passa al giocatore successivo il compito di pescare 4 carte, a meno che anche questo non giochi un'altra «+2.»



### PAUSA

Se un giocatore gioca una carta di questo tipo, il giocatore successivo deve fare un turno di pausa, ossia «viene saltato» e tocca subito al giocatore che si trova dopo.



### CAMBIO DI DIREZIONE

Con questa carta cambia la direzione di gioco. Ad esempio, se si gioca in senso orario, dopo aver giocato questa carta si continua in senso antiorario e così via.



### REGALO

Se un giocatore gioca questa carta, tutti gli altri devono mettere una delle loro carte **a faccia in su** sul tavolo. Il giocatore di turno **può** prenderne una. Il giocatore la cui carta è stata presa può pescare una carta dal mazzo. Tutti gli altri giocatori riprendono la propria carta.



### SCAMBIO

Se un giocatore gioca questa carta, può prendere una delle due carte scoperte che si trovano in cima ai due mazzi (numeri o azioni). Poi mette la carta dello scambio sul mazzo degli scarti delle carte azione.



### RESET

Se un giocatore gioca questa carta, sceglie un altro giocatore. Questo deve scartare la propria carta codice e pescarne una nuova.

## CARTA CODICE



Ogni carta codice mostra un codice di quattro cifre che deve essere collezionato per vincere la partita. Quindi alla fine della partita il giocatore dovrà avere in mano solo le quattro carte con i numeri presenti sulla sua carta codice (oppure i «Joker»).

### NOTA

Per maggior leggibilità usiamo la forma linguistica del maschile generico, che è da intendersi come inclusiva di tutti i generi.

### IMPRESSUM

**LICENZA:** Licensed by Excel Development Group, Inc.  
© Copyright PTR Innovations -

**GAME FACTORY:** ©2022  
**VERSIONE GAME FACTORY:**  
**REDAZIONE:** Frank Weiß  
**DESIGN:** Michelle Albano

**DISTRIBUTORE ESCLUSIVO:**  
Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstr. 2  
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de  
Carletto AG | Moosacherstr. 14  
8820 Wädenswil | www.carletto.ch  
[WWW.GAMEFACTORY-GAMES.COM](http://WWW.GAMEFACTORY-GAMES.COM)

