

Zum Kuhkuck

Reinhard Staupe

Se troppo hai rischiato - sei elettrizzato!

Giocatori: 2 persone
Età: dai 8 anni
Durata: ca. 15 minuti

Contenuto



54 carte da collezione (sempre 11 volte stivali, campana, sgabello da mungitore, bidone del latte e 10 volte spazzola)

5 carte corrente

1 carta informazione

1 blocchetto punteggi

Tutte le 59 carte da gioco sono coperte e alla rinfusa al centro tavolo. Entrambi i giocatori prendono sempre una nuova carta in mano, e più ne sono, meglio è, perché così si possono rivendicare più punti.

Attenzione però: se un giocatore pesca **una carta corrente**, deve consegnare tutte le sue carte e cominciare da capo a collezionare le carte. Gli è andata male! Il gioco termina appena un giocatore ha rivendicato **precisamente una volta** il punteggio in ognuno dei cinque colori.

Preparativi

La carta informazione va posta al bordo del tavolo, in modo ben visibile per entrambi i giocatori. Le 54 carte da collezione e le 5 carte corrente vanno poste insieme e **coperte** al centro tavolo e mescolate per bene. Queste 59 carte formano un mucchio coperto e disordinato. Un giocatore fa lo scrivano, si prende un foglio dal blocchetto e appunta i nomi dei due giocatori nella tabella.

Svolgimento del gioco

Si sorteggia chi comincia. Il giocatore di turno pesca **esattamente una carta** qualsiasi dal mucchio e la prende in mano. Ecco fatto, ora tocca all'altro giocatore. Il gioco prosegue proprio in questo modo: pescare una carta, poi tocca all'altro giocatore - pescare una carta, poi tocca all'altro, ecc. Ogni giocatore è libero da decidere quanto vuole rischiare e quante carte vuole collezionare: 5, 9, 11, 14 ... Il massimo sono 20 carte. Se un giocatore ha 20 carte in mano, deve rivendicare il punteggio al suo prossimo turno.

Rivendicare il punteggio

Se un giocatore ha meno di 5 carte in mano, non può mai e in nessun caso rivendicare il punteggio. Appena un giocatore tiene 5 o più carte in mano, dovrà decidere in ogni suo turno seguente se vuole pescare **un'altra carta** oppure se rivendicare **precisamente un punteggio**. Non è permesso eseguire le due azioni in un turno, cioè pescare prima una carta e poi rivendicare immediatamente un punteggio - o l'uno, o l'altro. Rivendicare il punteggio va fatto nel modo seguente:

Il giocatore deve deporre **tutte** le sue carte **aperte** sul tavolo. Poi dice ad alta voce **il colore** per cui rivendica i punti (non può rivendicarli per più di un colore in una volta). Il giocatore ottiene dei punti **per tutte** le sue carte ora in mano (i punteggi sono riferiti sulla carta informazione). Inoltre ottiene 2 punti per ogni carta **del colore enunciato**. La somma va appuntata nella tabella. Infine, tutte le carte deposte vanno messe coperte sul mazzo scarto.



Esempio:

Tocca a Tim che tiene 9 carte in mano. Non vuole più pescare una nuova carta e dice: "Voglio rivendicare il punteggio giallo!" Poi depone tutte le 9 carte aperte davanti a sé. Per queste 9 carte ottiene (secondo la carta informazione) 12 punti. Per le tre carte gialle ottiene inoltre 2 punti ciascuna. Tim ottiene dunque in totale 18 punti (12+6) per aver rivendicato il punteggio giallo, e questi vanno annotati nella tabella. Poi Tim scarta tutte le 9 carte. Ora tocca a Mia.

Dopo aver rivendicato il punteggio e scartato tutte le sue carte, il giocatore, nel suo prossimo turno, ricomincia da capo a collezionare le carte.

Nota: per rivendicare il punteggio per un colore, il giocatore deve avere in mano **minimo una carta** di questo colore. Non è dunque permesso rivendicare p. es. dei punti rossi senza tenere nessuna carta rossa in mano. Dopo aver rivendicato una volta il punteggio di un colore, quest'azione **non** può più essere corretta. Se un giocatore ha p. es. rivendicato 20 punti blu, non può rivendicare una seconda volta dei punti per il colore blu.

Che sfortuna – hai pescato una carta corrente!



Se un giocatore pesca una carta corrente dal mucchio, deve scartare immediatamente tutte le sue carte in mano (anche la carta corrente) sul mazzo scarto. Poi il turno passa all'altro giocatore.

Esempio:

Mia ha 8 carte in mano e pesca una carta corrente. Lei deve scartare immediatamente tutte le 9 carte. Ora tocca a Tim.

Nota: Se un giocatore ha pescato una carta corrente e poi scartato tutte le sue carte nel modo descritto, allora dalla prossima volta che tocca a lui, ricomincia da capo a collezionare le carte.

Mescolare di nuovo le carte

Appena rimangono solo due carte al centro tavolo, il gioco viene **immediatamente** interrotto per un brevissimo tempo. Entrambi i giocatori conservano le loro carte in mano. Poi tutte le carte del mazzo scarto vanno aggiunte coperte alle due carte al centro tavolo. Tutte queste carte vanno mescolate per bene e rimangono lì alla rinfusa. Poi il gioco prosegue come il solito.

Fine del gioco

Il gioco termina appena un giocatore avrà rivendicato **precisamente una volta** il punteggio in ognuno dei cinque colori. Le carte che l'altro giocatore in questo momento tiene in mano non valgono più e vanno scartate.

Conteggio

Prima che i giocatori sommino i loro punteggi, ricevono dei punti premio. **In ogni colore** in cui **entrambi** hanno rivendicato il punteggio, il giocatore col punteggio superiore ottiene 10 punti premio.

Nota: In colori in cui solo uno ha rivendicato i suoi punti, non si assegnano dei punti premio. I 10 punti premio vanno appuntati direttamente sulla casella della tabella. Vince chi avrà raggiunto il maggior punteggio totale.

	Tim	Mia
	21	31 ¹⁰
	18	
	21 ¹⁰	11
	12	18 ¹⁰
	7	
=	89	80

Esempio:

Tim ha rivendicato dei punti in tutti i cinque colori. Il gioco termina immediatamente. In rosso entrambi hanno rivendicato dei punti. Siccome il punteggio di Mia è superiore, lei ottiene 10 punti premio. Anche in blu entrambi hanno rivendicato il loro punteggio, e anche qui il punteggio di Mia è più alto, per cui ottiene di nuovo 10 punti premio. In verde il punteggio di Tim è superiore. Questa volta è lui a ottenere i 10 punti premio.

Ora si sommano i singoli punteggi e i punti premio. Tim vince con 89 contro 80 punti.

L'autore: Dal 1995, Reinhard Staube ha pubblicato oltre 100 giochi in tutto il mondo, tra cui i duraturi bestseller „Privacy“, „Speed“, „Solche Strolche“, „Der Plumpsack geht um“ e „Kunterbunt“. Ulteriori informazioni su: www.staube.com

L'illustratore: Oliver Freudenreich ha illustrato dei giochi per quasi tutte le grandi case editrici tedesche e molte di quelle internazionali, p.es. „Qwixx“, „Abluxen“, „Carcassonne - Die Stadt“, o „Zombeasts“. Ulteriori informazioni su: www.freudenreich-grafik.de