



Karin Hetling

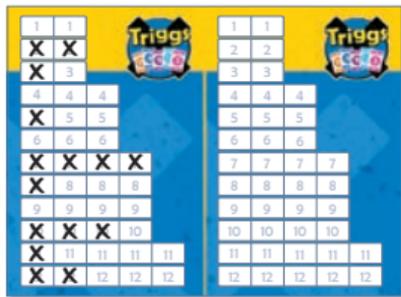


Il gioco dei turni supplementari!

Giocatori: 2-4 Et : da 8 anni in su Durata: ca. 20 minuti

Contenuto 108 carte con valori da 1 a 12 (9 carte per valore)

1 blocchetto segnapunti



Attenzione: ogni foglio segnapunti ha 2 tabelle su ogni lato. Ogni giocatore avr  bisogno di **una sola tabella per partita**.

Durante il gioco, i giocatori devono cancellare i numeri sulla tabella. Per una visione d'insieme corretta, si consiglia di barrare da sinistra a destra (vedi esempio)

Triggs   un gioco di velocit . Chi sar  il pi  veloce a cancellare i propri numeri? Il primo giocatore che cancella **tutti i numeri** sulla sua tabella vince!

Preparazione

Ogni giocatore riceve una matita e un foglio segnapunti. Mescola le 108 carte e danna 5 a ogni giocatore come mano iniziale. Usando le carte rimanenti, crea **tre pile di carte** e mettile una accanto all'altra al centro del tavolo. La pila centrale   posizionata **a faccia in gi **, e le pile esterne a faccia in su. Solo il numero della prima carta in alto   visibile su ogni pila **a faccia in su**.

Nota: la pila centrale dovrebbe contenere molte pi  carte rispetto alle pile esterne, mail numero esatto di carte non   importante.



Pila sinistra



Pila a faccia in giù



Pila destra

Svolgimento

Determina casualmente un giocatore iniziale. Quando è il tuo turno, devi scegliere **una delle tre azioni seguenti**. Quindi, il giocatore successivo in senso orario fa il suo turno, scegliendo una delle tre azioni. I giocatori continuano ad alternarsi in questo modo mentre il gioco procede.

Azione A: Pescare le Carte

Pesca **2 carte** e mettile in mano. Puoi scegliere di pescarle dalla stessa pila o da pile diverse. **Tim ha 5 carte in mano. Pesca una carta a faccia in giù dalla pila centrale e una carta a faccia in su dalla pila di sinistra.**

Attenzione: c'è un limite alla mano! Puoi avere solo un **massimo di 10 carte** in mano. Se hai già 10 carte, non puoi scegliere l'azione A. Se hai 9 carte, puoi pescare solo una carta.

Azione B: Scartare le carte

Scarta **tutte le carte di un valore che vuoi** dalla tua mano e mettile sulla pila degli scarti accanto all'area di gioco. Non **si possono** scartare carte di valore diverso.

Sarah scarta due carte di valore 9, mettendole nella pila degli scarti.

Azione C: Cancellare

Scegli **un valore** e fai sapere agli altri giocatori che stai per cancellarlo sulla tua tabella. **Mary dice: "Sto cancellando gli 11!"**

Metti le carte che corrispondono a questo valore totale a faccia in su davanti a te. Puoi creare questo valore usando **una carta** o **la somma di due carte**, ma mai più di due carte! Puoi creare il valore tutte le volte che vuoi, in modo da disegnare più croci. Tutte le carte che hai usato vengono messe nella pila degli scarti accanto all'area di gioco.



Maria gioca due 11 singoli. Crea anche due 11 attraverso la somma di due carte ($7+4$ e $10+1$). Cancella 4 spazi nella riga degli 11 della sua tabella.

Molto importante: se cancelli l'ultimo spazio in una riga qualsiasi della tua tabella, puoi immediatamente cancellare uno spazio in più in un'altra riga a tua scelta (questa è una buona cosa!). Non è necessario giocare una carta per questa croce extra.



Tim annuncia: "Cancello i 7!" Gioca un 7 e due combinazioni $5+2$. Cancella tutti e tre gli spazi vuoti nella sua fila di 7, e riceve immediatamente una croce extra. La mette nella sua fila di 9.

Nota: è possibile e anche consentito (oltre ad essere, naturalmente, molto gratificante) creare una reazione a catena di croci extra.

Sarah mette una croce sull'ultimo spazio della sua fila di 10 e riceve immediatamente una croce extra. Mette questa croce nella sua fila di 8, che ora è anche piena. Riceve un'altra croce in più e la mette nella sua fila di 5.

Non c'è limite al numero di reazioni a catena che puoi creare. È persino possibile creare undici croci extra consecutive, riempiendo tutte le tue file e vincendo il gioco in grande stile.

Nota: se, ad esempio, rimangono solo due spazi disponibili in una riga, puoi giocare solo la quantità di carte necessaria per cancellare due spazi in quella riga. In altre parole, **non ti è permesso** creare numeri che non puoi cancellare (per sbarazzarti di carte indesiderate).

Non sono rimaste carte in mano

Se dopo l'azione B o C non hai più carte in mano, devi immediatamente pescare **5 nuove carte dalla pila a faccia in giù**.

Nota: svuotare di propria iniziativa la mano è una buona tattica per accelerare il gioco. Durante il gioco, devi sempre valutare qual è l'opzione migliore: **raccogliere molte carte** per avere più flessibilità, o **affrettarti a svuotare** la mano.

Pile vuote

Se durante il gioco una delle tre pile di carte rimane vuota, il gioco viene momentaneamente messo in pausa. Mischia le carte della pila degli scarti comune, e ricomponi la pila rimasta vuota.

Nota: per comodità, puoi anche scegliere di riempire le altre pile, anche se non sono ancora rimaste vuote. In questo caso, basta mettere alcune carte sotto di esse.

Rimozione delle carte di valore 12

Verso la fine della partita, potrebbe accadere che **tutti** i giocatori abbiano completamente cancellato la fila 12 sulla loro tabella. Questo significa che le carte di valore 12 non sono più valide. Se accade questo, tutte le carte di valore 12 che si trovano in cima **a una delle due pile a faccia in su**, vengono immediatamente rimosse dal gioco e rimesse nella scatola.

Nota: le carte di valore 12 rimaste in mano possono ancora essere scartate usando l'azione B (basta scartarle nella scatola).

Se, **dopo** che le carte di valore 12 non sono più valide, la stessa cosa accade alle carte di valore 11, segui la stessa procedura anche con loro. Tutti gli altri valori delle carte (da 1 a 10) rimangono in gioco qualunque cosa accada.

Il primo giocatore che cancella tutti i numeri sulla sua tabella vince!

