

8-28

Un gioco facile facile
dove chi non rischia non
rosica!



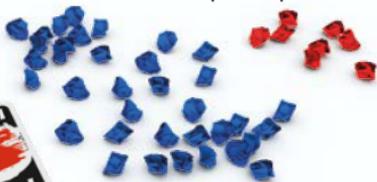
di David L. Hoyt,
Colin Morgan e
Mike Hirtle

MATERIALE

51 carte da gioco



15 pietre preziose rosse (2 punti)



55 pietre preziose blu (1 punto)

DI COSA SI TRATTA?

Vincerai bellissime pietre preziose se con le tue carte raggiungerai il più vicino l'8, senza però superarlo. Potrai vincere la stessa quantità di pietre se ti riesce la stessa cosa con la somma di carte 28. Se dovessero riuscirci addirittura ENTRAMBI i risultati hai fatto centro pieno e ti prendi tutte le pietre preziose.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- ♣ Metti le pietre rosse e blu separate come scorta sul bordo del piano di gioco.
- ♣ Mischia le carte e fanne un mazzo.

IL GIOCO COMINCIA

All'inizio del giro ogni giocatore prende **una carta**, la guarda **di nascosto** e **la mette coperta davanti a sé**.

Scegliete il primo **distributore di carte** e affidategli il mazzo.

Il distributore di carte eseguirà ora due azioni:

♣ **Azione A:**

Mette una pietra blu della scorta in mezzo al tavolo.
(Se non ci sono più pietre blu ne prende una rossa)

♣ **Azione B:**

Distribuisce in senso orario **ad ogni singolo giocatore** – e alla fine a sé stesso – **un'ulteriore carta coperta** del mazzo. Ogni giocatore può **prendere o rifiutare** la carta. Se l'accetta la mette **scoperta** a fianco all'altra (o alle altre) e calcola (mentalmente) il suo valore aggiungendolo a quello delle carte che ha già. **La carta 1/11 può contare come 1 oppure come 11.**

Se un giocatore ha davanti a sé carte **scoperte** che valgono **28 o di più, è fuori** da quella partita. Toglie le sue carte e le accantona in un mazzo.

Dopo aver completato le azioni A e B passa il mazzo di carte al giocatore alla sua sinistra. Adesso è lui il nuovo distributore di carte. Esegue le azioni A e B.

Continuate così finché **nessun giocatore** (incluso il distributore attuale) non prende una nuova carta. Con ciò **finisce la partita** e si procede alla distribuzione delle pietre preziose.

DISTRIBUZIONE DELLE PIETRE PREZIOSE

Scoprite tutte le carte davanti a voi.

Formate in mezzo al tavolo **due mucchietti** dello stesso valore di pietre preziose.

Ci saranno ora **due distribuzioni**:

- ❖ Il **primo mucchietto** di pietre preziose lo prenderà il giocatore che raggiungerà con il suo punteggio (più vicino possibile) il numero 8 senza però superarlo.
- ❖ Il **secondo mucchietto** di pietre preziose le prenderà **dopo** il giocatore che con le sue carte arriverà più vicino al numero 28 senza però superarlo.



Esempio 1: Sara e Pietro hanno entrambi il punteggio di 8. Si divideranno le pietre del primo mucchietto. Maria (28) vince le pietre preziose del secondo mucchietto. Tim (25) resta a mani vuote.



Esempio 2: Questa volta nessuno ha raggiunto l'8. Maria vince le pietre (il primo mucchietto) con il 6. Pietro (4) resta a mani vuote. Anche il 28 non è stato raggiunto esattamente da nessuno. Sara (26) è più vicina al 28 di Tim (23) che resta a mani vuote. Sara vince le pietre preziose del secondo mucchietto.

Se saranno **alcuni** di voi a poter incassare le pietre della stessa distribuzione, le dividerete equamente fra di voi.

Ogni volta che non sarà possibile **dividere equamente le pietre**, accantonerete **la parte indivisibile** e la userete solo alla prossima partita. Lo stesso vale anche per le pietre che sono ancora in mezzo al tavolo, perché **non sono state distribuite**.



Esempio 3: Fate due mucchietti, ognuno di tre pietre preziose delle sette che avete. Avanza una pietra preziosa. Sara e Pietro si dividono il primo mucchietto. E ne avanza di nuovo una. Francesca riceve tutte e tre le pietre del secondo mucchietto. Le due pietre preziose avanzate restano sul tavolo per la prossima partita.

Puoi partecipare a solo **una delle due distribuzioni** (eccezione „colpo pieno“, vedi casella). Se le tue carte ti permettono di partecipare ad **entrambe le distribuzioni** ti devi decidere per **una di queste**. Fai questa scelta prima che il primo mucchietto venga distribuito.

Se molti di voi hanno fatto questa scelta deciderete a turno, **cominciando dall'ultimo giocatore di questo giro** – per quale distribuzione vale il proprio risultato.



Example 4: Tim può calcolare le sue carte a 6, 16 o 26. Deve decidere quale delle due somme vale per la distribuzione. Solo se si decide per il 6 gioca per la prima distribuzione, altrimenti per la seconda.

Colpo pieno: 8 E 28!

Chi con le sue carte può ottenere **sia (precisamente) la somma 8 così come (precisamente) la somma 28**, ha fatto **CENTRO!** Riceverà subito **tutte le** pietre preziose che si trovano in mezzo al tavolo. In questo caso speciale non ci sarà la seconda distribuzione. Se più giocatori hanno fatto colpo pieno, si dividono fra loro le pietre preziose.



Preparazione per la prossima partita

- ✦ Mettete le pietre avanzate dalla partita precedente nel mezzo del tavolo.
- ✦ Mischiate **tutte** le carte.
- ✦ Il primo distributore di questa nuova partita è quello che siede a sinistra dell'ultimo distributore della partita precedente.

FINE DEL GIOCO

Quando avrete messo la prima pietra rossa in mezzo al tavolo, giocherete la partita fino alla fine. Nel caso che finiscano anche le pietre rosse giocherete fino alla fine, ma senza mettere più pietre preziose in mezzo al tavolo (cioè l'azione A viene meno fino alla fine del gioco).

Poi ogni giocatore conterà le proprie pietre preziose.

- ✦ Ogni pietra blu vale 1 punto
 - ✦ Ogni pietra rossa vale 2 punti
- Vince il giocatore che ha fatto più punti.

Otto Hip hip Hurra per il vincitore!!

Autore: David L. Hoyt,
Colin Morgan e Mike Hirtle
Traduzione: Monja Reichert

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Art.Nr.: 60 110 5092

