

LOBO 77



Un gioco di famiglia con pepe!!!

Giocatori: 2-8

Età: 8 - 108

1 Descrizione del gioco

1 Karte „76“

4 carte da “0”

4 carte da “-10”

4 carte da “2x”

5 carte “cambiamento direzione”

6 carte con numeri di pariglia

“11”, “22”, “33”, “44”, “55” e “66”

8 carte da “10”

24 carte, sempre 3 carte da 2 a 9

24 chips

E' L'obiettivo del gioco a non raggiungere con l'addizione il numero “77” o tutti i numeri di pariglia.

Chi li raggiunge deve pagare con i chips. Se tutti i chips sono finiti, si è fuori del gioco.

PREPARAZIONE AL GIOCO

Ogni giocatore riceve 3 chips. Un giocatore viene scelto per distribuire le carte. Ad ogni giocatore vengono distribuite 5 carte. Le rimanenti carte vengono posate nel centro del tavolo e costi-

tuiscono lo stock delle carte. Chi scarta una carta ne prende subito una nuova per garantire che ha sempre 5 carte in mano.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore a sinistra del distributore incomincia il gioco. Posa una carta in modo scoperto accanto allo stock delle carte costituendo così un mazzo da scarto. Il giocatore indica a voce il numero e prende una carta nuova dallo stock. Si prosegue il gioco in senso orario. Il giocatore di turno scarta una carta ed aggiunge il numero indicato ultimamente con il numero della sua carta.

Esempio: *Walter incomincia il gioco, scarta una carta da "10" indicando a voce il numero "10". Prende poi un'altra carta. A sua sinistra sta Gudrun. Scarta una carta da "9", aggiunge tale numero con l'ultimo numero indicando a voce "19". Adesso anche lei prende una 5 carta.*

NUMERI DI PARIGLIA

Ci sono 6 carte con numeri di pariglia. I numeri di pariglia hanno una doppia funzione ed un doppio effetto in questo gioco: Per primo queste carte funzionano da "acceleratori", cioè, possono causare la fine del turno per il prossimo giocatore se egli non è in grado di salvarsi con delle carte adeguate.

Secondo, si perde il chip nel momento in cui nel corso del turno si raggiunge ad un numero di pariglia.

Esempio: *Il risultato dell'addizione di Gudrun è "19". Il giocatore Dieter scarta un "3" raggiungendo il numero di pariglia "22". Per tale motivo Dieter perde un chip.*

FINE DEL TURNO

Chi indica un numero di pariglia “77” o un numero superiore a quello termina subito il turno e deve dare un chip. Il giocatore d’inizio mischia le carte e le distribuisce. Incomincia un nuovo turno.

NUOTARE

Se un giocatore è costretto a dare il suo ultimo chip “nuota”, cioè, se perde di nuovo è fuori gioco.

IMPORTANTE!

Se lo stock delle carte è finito, si mischiano di nuovo le carte scartate usandole come nuovo stock.

Se un giocatore dimentica di prendere la quarta carta finisce il turno con solo 3 carte a sua disposizione.

CARTE D’AZIONE

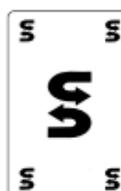
Particolarmente interessante è il giocare le carte d’azione.



Se si gioca la carta da “10” si sottrae dal numero ultimamente indicatato 10 punti dicendolo a voce. (Possibili sono anche numeri sotto lo “0”.)



Molto spesso si gioca la carta da “0” in situazioni pericolose. Il numero indicato ultimamente viene ripetuto passando il problema al giocatore seguente.



Nel caso in cui si gioca una carta di “**cambiamento direzione**” si indica di nuovo l’ultimo numero dei punti. La direzione del gioco cambia fin quando viene scartata una nuova carta di cambiamento direzione con cui la direzione cambia un’altra volta.

Esempio: La direzione del gioco va in senso orario. Quando il giocatore scarta la carta di cambiamento direzione non tocca al giocatore a sua sinistra, ma a quello a sua destra.



Se un giocatore scarta la carta da "2x" sul mazzo da scarto, il numero dei punti non cambia ed il giocatore a chi tocca nella direzione deve scartare 2 carte. Un giocatore costretto di depositare 2 carte ha il diritto di prendere 2 nuove carte dallo stock.

Importante! Il giocatore a cui sono state giocate 2 carte non può scartare di nuovo la carta da "2x" come prima carta.



"Pariglia 11"

Le carte con i numeri di pariglia vengono giocate normalmente ed addizionate. Con l'aumento dei turni di gioco diventa però sempre più difficile liberarsene. Hanno perciò l'effetto di "carte di blocco".

FINE DEL GIOCO

Il gioco è finito quando rimane soltanto un giocatore con chips nel gioco.