



6...le prendi!



di Wolfgang Kramer
con illustrazioni di Franz Vohwinkel

Non è un gioco per asini!

Giocatori: 2 – 10 **Età:** da 8 anni

Durata: circa 45 minuti

Contenuto: 104 carte, un foglio di istruzioni del gioco

DESCRIZIONE DEL GIOCO



Lo scopo del gioco è cercare di prendere meno carte possibili. Per ogni carta incassata il giocatore viene penalizzato di un punto per ciascun asino! Vince chi al termine del gioco ha meno „asini“.

PREPARAZIONE DEL GIOCO



Mescolare tutte le carte e distribuire **10 carte** a ciascun giocatore. Tutti i giocatori prendono le carte in mano. Mettere carta e matita a portata di mano.

FORMARE QUATTRO FILE

Scoprire le quattro carte superiori delle rimanenti carte del pozzo e metterle una sotto l'altra al centro del tavolo. Ciascuna carta costituisce l'inizio di una fila di **5 carte al massimo** (compresa la prima). Il resto delle carte del mazzo è riutilizzato solo nella partita successiva.



Fig. 1: 4 file all'inizio del gioco

SVOLGIMENTO DEL GIOCO



1. GIOCARE LE CARTE

Ciascun giocatore pone sul tavolo davanti a sé **coperta** una delle carte che ha in mano. Solo quando l'ultimo giocatore ha deciso quale carta giocare verranno scoperte le carte.

Il giocatore che ha giocato la carta piú bassa colloca la stessa carta all'inizio di una delle 4 file, segue poi la seconda carta piú bassa e cosí via, finché anche la carta piú alta di questo giro non sarà collocata in una fila. Le carte devono essere poste una accanto all'altra in modo da formare una fila. Si ripete poi questo procedimento finché tutte le 10 carte saranno state giocate.

COME COLLOCARE LE CARTE

Ciascuna carta giocata va collocata sempre e solo in una fila. Valgono le seguenti regole:

Regola n.1: „serie numerica crescente”

Le carte di una fila devono avere sempre una sequenza **crescente** di numeri.

Regola n.2: „differenza minore”

Una carta deve essere collocata in quella fila in cui la differenza tra la nuova carta e l'ultima carta sia la minore.

Esempio: come evidenziato nella fig. 1, le prime carte di ciascuna delle 4 file hanno i seguenti numeri: 12, 37, 43 e 58. Quattro giocatori giocano le seguenti carte: 14, 15, 44 e 61. La carta piú bassa è quella con il numero 14. È la prima ad essere piazzata in una fila. Secondo la regola n.1 tale carta può essere collocata solo:

Nella 1a fila dopo il 12, altrettanto vale per la carta 15. La carta „44” può essere posizionata, secondo la regola n.1, sia nella prima che nella seconda e nella terza fila. Secondo la regola n.2 della „differenza minore” però la carta deve essere posizionata nella terza fila. La carta „61” deve essere piazzata secondo la regola n.2 nella quarta fila.

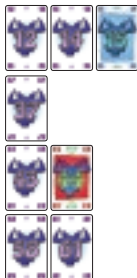


Fig 2: le 4 file dopo il primo giro

2. INCASSARE CARTE

Il migliore dei casi è quello in cui il giocatore riesce sempre a piazzare le carte in una fila. Cosa accade però se una fila è già completa o se la carta da giocare non può essere piazzata in nessuna delle file? In entrambi i casi viene penalizzato il giocatore (incassando le carte) che ha giocato tale carta

Regola n.3: „fila completa“

Una fila è completa quando è composta da 5 carte. Se secondo la regola n.2 il giocatore non può fare altro che collocare la carta in questa fila completa (la fila sarebbe dunque composta da sei carte) egli deve prendersi tutte le 5 carte di questa fila. La sua sesta carta costituirà la prima carta della nuova fila.

Esempio:

I nostri 4 giocatori giocano le seguenti carte: 21, 26, 30 e 36. Le carte „21“ e „26“ vengono piazzate nella prima fila che ora è completa con 5 carte. Il giocatore che ha giocato la carta „30“ deve necessariamente collocare la sua carta nella prima fila. Poiché il suo „30“ è la sesta carta, deve prendere le 5 carte di questa fila. Il „30“ costituisce ora la nuova prima carta della prima fila. Anche il „36“ deve venir collocato nella prima fila dietro il „30“.



Fig. 3: le file dopo il secondo giro

Regola n.4: „la carta piú bassa“

Il giocatore che gioca una carta il cui numero è così basso da non poter essere piazzata in nessuna delle file deve prendere le carte di una fila **a sua scelta**. La sua carta „bassa“ sarà ora la prima carta di questa fila.

Esempio: ammettiamo che vengano giocate le seguenti carte: 3, 9, 68 e 83. Il „3“, in quanto carta piú bassa, deve essere calata per prima. Non può essere posizionata in nessuna fila e il giocatore elimina una fila a sua scelta. Sceglie la fila n. 2 e prende il „37“. Con la carta „3“ forma la nuova fila numero 2. Il giocatore con la carta 9 è stato fortunato perché ora può collocare il suo „9“ dopo il „3“. Le carte „68“ e „83“ vengono poste una dopo l'altra nella quarta fila.



Fig.4: le quattro file dopo il terzo giro

Consiglio: chi a causa di una „carta bassa“ deve prendere un'intera fila, sceglie in via di massima la fila con il minor numero di punti negativi.

ASINI = PUNTI DI PENALITÀ

Su ogni carta sono rappresentate tra i numeri delle teste d'asino. Ogni asino corrisponde ad un punto di penalità.

Tutte le carte con:

numeri che contengono il 5 (5, 15, 25, ecc.) hanno 2 asini,
numeri che terminano con lo 0 (10, 20, 30 ecc.) hanno
tre asini,

numeri formati da due cifre uguali (11, 22, 33 ecc.) hanno
5 asini.

Il 55 è sia un numero doppio che un numero contenente il
5, pertanto la carta ha 7 asini.

MAZZO DI ASINI

Le carte che si prendono vengono poste sul tavolo davanti
al giocatore sul cosiddetto „mazzo di asini“.

**Attenzione! Le carte incassate non possono essere
riprese in mano.**

FINE DEL GIOCO



Il gioco termina quando tutte le carte sono state giocate. A
questo punto ciascun giocatore prende il proprio „mazzo di
asini“ e conta i punti di penalità.

I punteggi di ciascun giocatore verranno annotati su un
foglio di carta. Successivamente si ricomincia con una
nuova partita.

Si giocano più partite fino a quando un giocatore ha rac-
colto più di **66 asini**. Vincitore in assoluto è il giocatore che
possiede il minor numero di asini.

Prima di iniziare a giocare si può convenire anche un altro
punteggio o il numero di partite.



Diamo ora due esempi che mostrano come si possa cadere in trappola.

Nel **primo esempio** un giocatore gioca la carta 45 perché crede di poterla collocare nella terza fila dopo il 41. Si sbaglia perché deve posizionarla dopo il 42 nella quarta fila. Secondo la regola n.2 la differenza minore è tra il 45 e il 42. Poiché si tratta della sesta carta egli è costretto a prendere le carte della quarta fila!

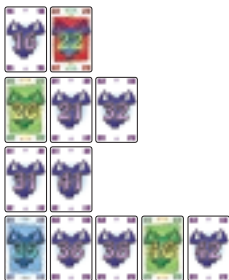


Fig.5: disposizione per l'esempio n.1

Nel **secondo esempio** un giocatore gioca la carta „62” e pensa di aver giocato bene. Voleva collocare la carta nella prima fila. Ma non è così perché nello stesso giro un altro giocatore ha giocato la carta 29 ed ha sostituito la prima fila (carta più bassa) con la sua carta.

Ora il nostro amico deve posizionare la sua carta nella quarta fila e incassare tutte e 5 le carte!

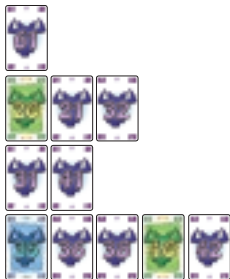


Fig.6: disposizione per l'esempio n.2

VARIANTE PER ESPERTI



Per chi preferisce il gioco tattico consigliamo questa variante. Le regole base del gioco sono tutte valide. A queste si aggiungono le seguenti regole:

1. TUTTE LE CARTE IN GIOCO SONO NOTE

Il numero delle carte con cui si gioca dipende dal numero dei giocatori, seguendo le seguenti regole:

numero di giocatori per 10 piú 4 carte

esempio: 3 giocatori - 34 carte da 1 a 34

4 giocatori - 44 carte da 1 a 44 ecc.

Tutti i numeri delle carte rimanenti vengono eliminati

2. OGNI GIOCATORE SCEGLIE LE SUE 10 CARTE

Le carte vengono disposte scoperte sul tavolo. A turno i giocatori prendono una carta per volta finché ne avranno 10 in mano. In tavola rimarranno 4 carte che formeranno le 4 file.

Lo svolgimento del gioco corrisponde al quello del gioco base.