



6...Le prendi!



di Wolfgang Kramer

Non e' un gioco per asini!

Giocatori: 2-10

Eta': da 10 anni

Contenuto: 104 carte, un foglio di istruzioni del gioco

DESCRIZIONE DEL GIOCO



Lo scopo del gioco é 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



Preparare carta e matita, mischiare le carte e distribuirne 10 a ciascun giocatore. Prendere in mano le carte e disporle in ordine numerico crescente.

Formare quattro file

Del mazzo di carte rimanente scoprire le quattro carte che si trovano in cima al mazzo e disporle scoperte nel 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 verrà riutilizzato solo nella partita seguente.



Fig. 1: 4 file all'inizio del gioco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO



I. 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 sempre una accanto all'altra tali da formare una fila. Si ripete poi questo procedimento finché tutte le 10 carte non saranno state giocate.

Secondo quale criterio si collocano 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 formare sempre una serie numerica **crescente**.

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 viene mostrato nella illustrazione n.1 le ultime carte delle 4 file hanno i seguenti valori: 12, 37, 43 e 58. Quattro giocatori giocano le seguenti carte: 14,15, 44 e 61. La carta piú bassa é quella con il numero 14. É la prima ad essere piazzata in una fila. Secondo la regola n. 1 tale carta puó essere collocata solo:

1) nella fila dopo il 12, altrettanto vale per la carta 15. La carta „44“ puó 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.

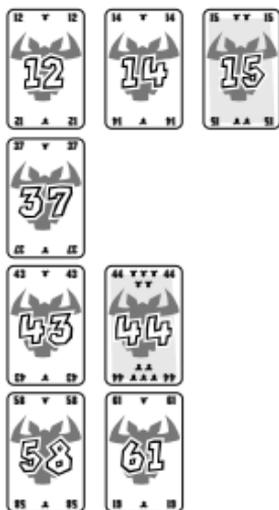


Fig 2: le 4 file dopo il primo giro

II. 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 un 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 posizionare 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 di 5 carte. Il giocatore che ha giocato la carta „30“ deve necessariamente collocare la sua carta nella prima fila. Poiché si tratta della sesta carta egli è costretto a prendere le 5 carte della prima fila. Il suo „30“ diventa ora la prima carta della prima fila. Il „36“ viene anch'esso posizionato nella prima fila dopo 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 é cosí basso da non poter essere piazzata in nessuna delle file deve prendere le carte di una fila **a sua scelta**. La sua carta „bassa“ sará ora la prima carta di questa fila.

Esempio: ammettiamo vengano giocate le seguenti carte: 3, 9, 68 e 83. Il „3“, in quanto carta piú bassa, deve occupare il primo posto perché non può essere posizionata in nessuna fila. Il giocatore elimina una fila a sua scelta. Egli sceglierá la fila n.2 e prenderá il „37“. Con la carta „3“ formerá una nuova fila. Il giocatore con la carta 9 é stato fortunato perché ora può collocare il suo „9“ dopo il „3“.



Fig.4: le quattro file dopo il terzo giro.

Attenzione:

Chi, a causa di una carta bassa, é costretto a prendere una fila completa sceglie di regola quella fila con meno punti di penalitá

ASINI = PUNTI DI PENALITA'

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

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) hanno 5 asini.
Il 55 é 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 nel cosiddetto „mazzo di asini“.

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

TERMINE 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 penalitá.

I punteggi di ciascun giocatore verranno annotati su un foglio di carta. E subito si ricomincia con una nuova partita. Il gioco si ripeterá piú volte finché un giocatore avrà collezionato piú di **66** asini. Il vincitore del gioco sará colui che possiederá meno asini.

Prima dell'inizio del gioco é possibile decidere un altro tetto massimo di punteggio o un numero diverso di partite.

SUGGERIMENTI PER IL GIOCO



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. E qui 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 all'esempio n.1

Nel secondo esempio un giocatore gioca la carta „62“ e pensa di aver fatto una bella mossa. 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!

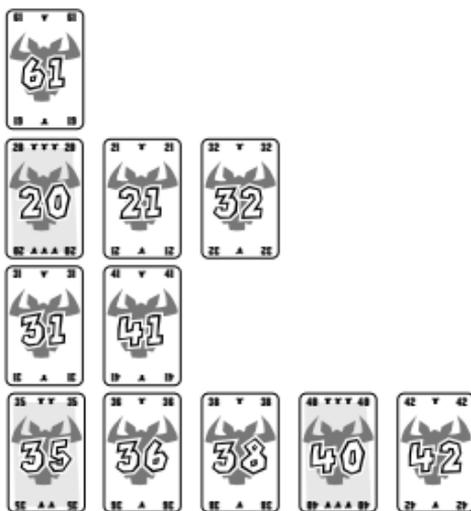


Fig.6: disposizione all'esempio n.2

VARIANTE DEL PROFESSIONISTA



A chi ama la tattica consigliamo questa variante del gioco. 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 si sceglie le proprie 10 carte

Le carte vengono disposte scoperte sul tavolo. A turno i giocatori prendono una carta per volta finché ne avranno 10 in mano. 4 carte rimarranno sul tavolo. Queste 4 carte andranno a formare le 4 file.

Lo svolgimento del gioco corrisponde al quello del gioco base.