

ISTINTO

Ti fidi del tuo istinto?

Da 3 a 6 giocatori

Componenti: un mazzo di 66 carte appartenenti 5 semi (bianco, blu, verde, rosso e nero) numerate da 1 a 12 e 6 carte “trump”.

Scopo: indovinare l’esatto numero di prese che si effettueranno in un round. Si fanno punti se si cattura lo stesso numero di prese che si aveva previsto. Il primo giocatore con 100 punti o oltre vince il gioco.

Glossario: Mano = le 11 carte distribuite inizialmente a ciascuno

Presa = ogni giocatore cala una carta dalla propria mano (se possibile rispondendo al seme). Quando ciascuno ha giocato una carta, le carte giocate costituiscono una “presa”. La carta più alta giocata cattura la presa.

Round = un round consiste di 11 prese

Scommessa = il numero di prese dichiarate all’inizio di un round

Trump = ci sono 6 carte “trump” che battono tutte le altre indipendentemente dal seme.

- Se in una presa viene giocato un “trump”, si deve comunque rispondere, se possibile, al seme giocato per primo
- Se per prima carta viene giocato un “trump”, si può rispondere con ciò che si vuole
- Tutte le carte “trump” hanno lo stesso valore. Se più di una viene giocata nella stessa presa, l’ultimo “trump” giocato cattura la presa

Preparazione: Scegliete un mazziere (tale ruolo verrà ricoperto a turno, ruotando in senso orario alla fine di ogni round), che mischia la carte e ne distribuisce 11 ad ogni giocatore.

Scommesse: Iniziando dal mazziere e proseguendo in senso orario, ogni giocatore scommette il numero di prese che pensa di effettuare in questo round (da 0 a 11). Si prende nota dal numero scommesso.

Gioco: il giocatore a sinistra del mazziere inizia il gioco calando una carta qualsiasi. Il seme di quella carta è il seme “guida” per la prima presa

- Se si ha una carta dello stesso seme di quella giocata per prima, si DEVE giocare quella carta. Se si possiede più di una carta di quel seme, si sceglie tra quelle carte.
- Se non si possiede una carta del seme “guida”, si può giocare una carta di un altro seme oppure un “trump”

Prese: dopo che tutti hanno giocato una carta, chi ha giocato la carta appartenente al seme “guida” con il valore più alto vince la presa. Se qualcuno gioca un “trump” vince automaticamente la presa. Se due o più giocatori hanno giocato un “trump”, vince chi l’ha giocato per ultimo. Il giocatore che si è aggiudicato la presa mette le carte della presa di fronte a sé per indicare che ha catturato una presa. Dopo di che dà il via alla presa successiva giocando una carta qualsiasi.

Punteggio: alla fine di un round, se si cattura lo stesso numero di prese dichiarate in fase di scommessa, si realizzano 10 punti. Se si catturano più o meno prese rispetto a quelle dichiarate, si realizzano 0 punti.

Punti Bonus: in alcuni casi, si realizzano punti aggiuntivi per aver indovinato scommesse particolarmente impegnative:

se si scommette 0 e si realizzano 0 prese, si ottengono 10 punti extra (20 in totale)

se si scommette 1 e si realizzano 1 prese, si ottengono 5 punti extra (15 in totale)

se si scommette 4 e si realizzano 4 prese, si ottengono 5 punti extra (15 in totale)

se si scommette 5 e si realizzano 5 prese, si ottengono 10 punti extra (20 in totale)

se si scommette 6 o più e si realizzano il numero di prese dichiarate, si ottengono 50 punti extra (60 in totale)

Vittoria: il primo giocatore a raggiungere o superare 100 punti vince. Se due giocatori vi riescono contemporaneamente, quello con il punteggio totale maggiore vince. Se sono pari, entrambi sono vincitori. Per partite più brevi, potete giocare ai 60 punti, oppure finché ogni giocatore non è stato mazziere per due volte.

Errori di gioco:

- **Giocare una carta nel momento sbagliato:** nessuna penalità. Per determinare quale carta sia stata giocata per ultima, procedete come se fossero state giocate nell’ordine corretto.
- **Revoking:** non rispondere al seme “guida” è detto revoking. Non dovrebbe essere intenzionale, ma talvolta capita per errore. Se un giocatore pensa che un altro si sia sbagliato, deve “sfidarlo” prima della conclusione del turno. Il turno termina immediatamente. Se il giocatore “accusato” si era effettivamente sbagliato, perde -10 punti. Altrimenti, è “l’accusatore” a perdere i -10 punti.