

Arno Steinwender  
Christoph Puhl

# TAKE IT or LEAVE IT



© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437,  
D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)





Un'avvincente gara ai dadi di Arno Steinwender e Christoph Puhl per 2-5 giocatori.

## Materiale di gioco:

- 20 dadi (9 neri, 9 bianchi e 2 dadi jolly rossi)
- 110 carte
  - 76 carte di comando con sfondo blu
  - 34 carte d'azione con sfondo giallo
- 30 gettoni negativi
- 1 piattello per dadi

## Scopo del gioco

I giocatori devono cercare di eseguire le istruzioni del maggior numero possibile di carte di comando. A questo scopo, ciascun giocatore di turno prende sempre un dado dal piattello. Per fare questo, occorre valutare bene quali dadi sono ancora disponibili. Perché se un avversario si porta via il dado che occorre, può accadere anche di ottenere un punteggio negativo. Vince il giocatore che al termine del gioco ha totalizzato il maggior numero di punti eseguendo le istruzioni indicate sulle carte di comando.

## Preparativi

Si mischiano bene le carte di comando e le si depone coperte formando un mazzo, il mazzo di comando. Si mischiano bene anche le carte d'azione e le si depone coperte formando un mazzo separato, il mazzo d'azione.

In base al numero di giocatori, si utilizzano i seguenti dadi:

Numero giocatori	Dadi bianchi	Dadi neri	Dadi jolly (rossi)
2	6	6	1
3	7	7	2
4	8	8	2
5	9	9	2

I dadi in eccedenza si rimettono nella scatola. Non vengono infatti utilizzati.

## Svolgimento

**Si gioca in più mani, fino a quando ogni giocatore è stato per due volte il giocatore iniziale.** Inizia a giocare il giocatore più giovane.

1. All'inizio della mano di gioco, i giocatori prendono 4 carte di comando e 1 carta d'azione dai rispettivi mazzi e le tengono in mano avendo cura di non farle vedere agli avversari.

2. Il giocatore che inizia la mano di gioco lancia tutti i dadi nel piattello. Con questo lancio si forma la riserva dei dadi dalla quale potranno d'ora in poi attingere tutti i giocatori durante la mano di gioco.
3. Iniziando dal primo giocatore di turno, ciascun giocatore preleva a sua volta **uno** dei dadi dal piattello oppure passa. Prima di prelevare un dado, il giocatore ha sempre la possibilità di giocare **una** carta d'azione. Se un giocatore decide di passare, non gioca più per il resto della mano e depone davanti a sé coperte le proprie carte, come segno di passo.
4. La mano termina non appena nel piattello non ci sono più dadi oppure nel caso in cui tutti i giocatori hanno passato.
5. Al termine di ogni mano di gioco, si effettua una valutazione. Gli avversari verificano quali carte di comando sono state effettivamente eseguite dai singoli giocatori. A questo scopo, ciascun giocatore **scopre** davanti a sé le carte eseguite e depone il rispettivo dado sulle carte accanto alle figure che illustrano il comando.

### Importante:

- Ciascun dado può essere assegnato precisamente solo ad uno dei dadi raffigurati sulla carta di comando.
- Per ogni dado prelevato da un giocatore nel corso della mano di gioco, ma che **non è utilizzabile per l'esecuzione di un comando**, il giocatore in questione viene penalizzato con **1 gettone negativo**. Al termine del gioco, questo gettone vale come 1 punto negativo.
- I dadi jolly rossi possono essere utilizzati come dadi bianchi o come dadi neri.
- Per ciascun dado jolly rosso prelevato da un giocatore e da questi utilizzato per eseguire un ordine, il giocatore in questione riceve un **1 gettone negativo**. Per i dadi jolly che al termine di una mano di gioco non sono stati utilizzati, si ricevono 2 gettoni negativi.

Dopo che gli avversari hanno verificato l'esecuzione degli ordini, ciascun giocatore depone davanti a sé le carte che ha eseguito formando un mazzo **coperto**, il mazzo di vincita.

6. A questo punto, ciascun giocatore **può scartare una delle carte** che gli sono rimaste in mano (carta di comando o carta d'azione) deponendola sul rispettivo mazzo. Dopodiché tutti i giocatori reintegrano le carte in mano ripristinando il numero di 4 carte di comando e 1 carta d'azione.
7. Il giocatore alla sinistra del giocatore iniziale apre la successiva mano di gioco lanciando tutti i dadi nel piattello. Il gioco prosegue come precedentemente descritto.

## Le carte di comando

Le carte di comando indicano quali dadi sono necessari per eseguire il comando e quanti punti vale l'esecuzione del comando.

**Punti di vincita:**  
Indica quanti punti si ottengono se il comando viene eseguito. In questo esempio, il comando eseguito vale 3 punti.

Sono disponibili i seguenti tipi di carte di comando:



Per eseguire questo comando, sono necessari un 5 nero, un 1 bianco e un 6 di qualsiasi colore.



Per eseguire questo comando sono necessari un numero qualsiasi di dadi neri con valore complessivo superiore a 12 punti.

**Dadi:**  
Indica quali dadi sono necessari per l'esecuzione del comando. In questo esempio: un dado nero con 3 punti e un dado bianco con 4 punti.



Per eseguire questo comando sono necessari due dadi neri e un dado bianco di qualsiasi valore.



Per eseguire questo comando sono necessari tre dadi di qualsiasi colore con valore complessivo inferiore a 9 punti.



Per eseguire questo comando sono necessari un numero qualsiasi di dadi neri e/o bianchi con valore complessivo uguale a 15 punti.



### Esempio:

- Il giocatore è riuscito ad eseguire una sola carta di comando. Ha procurato i dadi necessari con il punteggio richiesto (3 bianco e 2 bianco). Depone la carta di comando davanti a sé. Al termine del gioco, questa carta di comando gli varrà 3 punti.
- Il 2 nero non potrà essere da lui utilizzato per nessun altro comando. Per questo motivo, gli viene assegnato un gettone negativo.

## Carte d'azione

Se si gioca una carta d'azione, si potrà eseguire l'azione speciale indicata. Un giocatore può giocare una carta d'azione solo se è di turno in quel momento e se **non ha ancora prelevato un dado** o ha passato. Dopo l'esecuzione dell'azione speciale, il giocatore può, come d'uso, prelevare un dado dal piattello oppure passare.

In generale vale quanto segue: **le carte d'azione permettono di cambiare i dadi nel piattello**. I dadi che sono già stati prelevati dagli avversari non possono però essere cambiati dalle carte d'azione.



Il giocatore rilancia tutti i dadi neri nel piattello.



Il giocatore rilancia un numero massimo di quattro dadi bianchi e/o neri nel piattello. Può rilanciare ad esempio due dadi bianchi e due dadi neri.



Il giocatore può prelevare per una volta 2 dadi dal piattello.

Il giocatore può cambiare un dado nero a piacere nel piattello. Per ogni gettone rosso raffigurato sulla carta, il giocatore viene penalizzato con un gettone negativo.

Il giocatore rilancia nel piattello un dado già prelevato. E' permesso lanciare il dado in cambio di altri dadi.

Il giocatore può scambiare i punti di un dado bianco e di un dado nero nel piattello.

Il giocatore rilancia tutti i dadi rossi nel piattello.

Il giocatore può cambiare il punteggio di un dado bianco nel piattello aumentandolo o diminuendolo di due unità. Ad es. è possibile cambiare un 3 in 5, oppure un 6 in 4.

*Le carte d'azione eseguite vanno deposte in un mazzo separato. Non appena il mazzo dal quale vengono pescate le carte (carte di comando o carte d'azione) è esaurito, si mischiano i rispettivi mazzi di carte già giocate e si forma un nuovo mazzo dal quale pescare.*

### Fine del gioco

Il gioco termina alla fine della mano dopo la quale ogni giocatore è stato giocatore iniziale per un numero di volte prestabilito. Tale numero prestabilito varia in base al numero di giocatori:

**in caso di 2 giocatori: 3 volte**  
**in caso di 3 giocatori: 3 volte**  
**in caso di 4 giocatori: 2 volte**  
**in caso di 5 giocatori: 1 volta**

A questo punto, tutti i giocatori sommano i punteggi realizzati grazie all'esecuzione degli ordini. Ogni gettone negativo vale 1 punto in meno. Vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti.

**Nota:** I giocatori possono anche accordarsi all'inizio del gioco per suddividere diversamente le 5 carte da tenere in mano, ripartendole a piacere tra carte di comando e carte d'azione. Ciascun giocatore potrebbe così decidere da sé quante carte per tipo desidera tenere. Complessivamente però non possono essere mai più di 5 carte.