

Twins

di Reiner Knizia
(traduzione di Marco Rocci)

Giocatori: dai 3 ai 6
Età: dai 12 anni in su
Durata: circa 30 minuti

Contenuto

- 60 carte (da 1 a 10 in sei diversi colori)
- 36 gettoni: diciotto da 1, dodici da 2 e sei da 5
- 6 carte riassunto

Scopo del gioco

Ciascun giocatore, utilizzando la sua migliore faccia da “poker”, tenta di battere gli altri giocando combinazioni di carte migliori, in modo da vincere quanti più gettoni possibile. Vince chi, al termine della partita, ha accumulato il maggior valore in gettoni.

Preparazione

Ciascun giocatore riceve una carta riassunto corrispondente al numero dei giocatori. Se ad esempio si gioca in 3, ciascun giocatore riceve una carta riassunto per la partita a 3 giocatori.

Eccezione: dato che ci sono solo 5 carte per 6 giocatori, nel caso si giochi in 6, uno dei giocatori utilizza il retro delle regole al posto della carta riassunto. In cambio però è anche tenuto ad illustrare agli altri giocatori le regole del gioco.

Dopo aver distribuito le carte riassunto, ciascun giocatore riceve tre gettoni da 1, due da 2 ed uno da 5. I gettoni restanti non servono e possono essere rimessi nella scatola.

Si sceglie un giocatore che faccia da mazziere. Il mazziere mischia il mazzo di carte e ne distribuisce 8 a ciascun giocatore. Le carte restanti vengono posizionate, coperte, a formare un mazzo a centro tavolo.

Gioco

Una partita di Twins è costituita da diverse mani. Ogni mano è composta da 4 giocate. Quando si conclude una mano, il giocatore alla sinistra del mazziere diventa il nuovo mazziere per la mano successiva.

Dopo che il mazziere ha distribuito la mano iniziale di 8 carte a tutti, ciascun giocatore può acquistare una o due carte aggiuntive. Decide per primo il giocatore alla sinistra del mazziere, poi seguono tutti gli altri in senso orario. Nessun giocatore è obbligato a comprare carte aggiuntive. Una carta aggiuntiva costa 1, mentre due costano 3. I gettoni utilizzati per l'eventuale acquisto finiscono nel piatto, a centro tavola. A ciascun giocatore viene offerta un'unica opportunità per acquistare le carte aggiuntive, dopodichè si prosegue cominciando con la prima giocata.

Valore delle giocate

In ciascuna delle 4 giocate, ciascun giocatore deve giocare una coppia di carte. Esistono quattro diverse combinazioni di carte, in ordine di valore:

- **Gemelli (Twins):** due carte dello stesso valore, i cui numeri siano entrambi bianchi o entrambi neri. I 10 Gemelli hanno il valore più alto, mentre gli 1 Gemelli hanno il valore più basso. Gemelli dello stesso numero hanno lo stesso valore (parità).
- **Coppia (Pair):** due carte dello stesso valore, una con il numero nero ed una con il numero bianco. La Coppia di 10 ha il valore più alto, mentre la Coppia di 1 ha il valore più basso. Due Coppie dello stesso numero hanno lo stesso valore (parità).

- **Colore (Color):** Due carte dello stesso colore, indipendentemente dal colore (bianco o nero) dei numeri. Il valore di un Colore è dato dalla somma dei due numeri. Il 19 di Colore (10+9) ha il valore più alto, mentre il 3 di Colore (2+1) ha il valore più basso. Colori dello stesso valore sono in parità.
- **Singoli (Singles):** Ogni altra combinazione che non sia Gemelli, Coppia o Colore... quindi due carte di diverso colore e valore. Il valore dei Singoli è dato dalla somma dei due numeri. Il 19 di Singoli (10+9) ha il valore più alto, mentre il 3 di Singoli (2+1) ha il valore più basso. Singoli dello stesso valore sono in parità.

Le quattro giocate

All'inizio di ciascuna giocata, ciascun giocatore sceglie due carte dalla propria mano e le piazza, coperte, di fronte a sé. Quando tutti hanno scelto le carte si scoprono tutte le carte giocate. Le vincite e le perdite dipendono dal numero della giocata e sono descritte sulle carte riassunto. Le perdite vanno pagate depositando i gettoni nel piatto a centro tavola; le vincite vengono pagate dal piatto.

NB: A volte il piatto piange! Se nel piatto non ci sono gettoni a sufficienza per pagare le vincite segnate sulla carta riassunto, allora il giocatore vincente (o i giocatori vincenti) deve accontentarsi di quello che c'è.

Le carte giocate vengono scartate, coperte, sul mazzo a centro tavola. La mano finisce dopo la quarta giocata. A quel punto il nuovo mazziniere rimischia tutte le carte e dà inizio ad una nuova mano.

Le carte riassunto (esempio per 5-6 giocatori)

1° giocata – Gli ultimi 3 pagano 2.

I tre giocatori con la combinazione più bassa pagano, ciascuno, 2 al piatto.

2° giocata – I primi 2 vincono 3.

I due giocatori con la combinazione più alta vincono, ciascuno, 2 dal piatto.

3° giocata – Gli ultimi 2 pagano 1 e perdono una giocata.

I due giocatori con la combinazione più bassa pagano, ciascuno, 1 al piatto e non possono partecipare alla 4° giocata.

4° giocata – Il primo vince tutto!

Il giocatore con la combinazione più alta vince tutti i gettoni del piatto.

Esempio di 2° giocata con 5 giocatori

[Didascalie per la prima figura a pagina 3 delle regole tedesche, dall'alto al basso, da sinistra a destra]

12 di Singoli

Gemelli di 4 (vince 3)

Coppia di 8 (vince 3)

8 di Colore

16 di Colore

La spiegazione: Gemelli di 4 batte Coppia di 8, che batte 16 di Colore, che batte 8 di Colore che batte 12 di Singoli.

Fine della partita

La partita si avvia verso la fine quando un giocatore deve pagare più di quanto non posseda. Il giocatore in questione va in bancarotta, versando tutti i gettoni che gli restano nel piatto, e non può più partecipare alle giocate restanti. Gli altri giocatori continuano a giocare finché non si conclude la quarta giocata, e la mano. A questo punto la partita si conclude e si totalizzano i gettoni. Vince il giocatore che ha accumulato il maggior valore in gettoni.

Parità

In caso di parità per gli ultimi posti nella 1° giocata, tutti i giocatori interessati devono pagare. Anche nella 3° giocata, i giocatori perdenti in parità devono tutti pagare e rinunciare alla 4° giocata.

Esempio 1: Partita a 4 giocatori, 1° giocata. Secondo la carta riassunto: “Gli ultimi 2 pagano 2”. La combinazione più bassa è 7 di Singoli, seguita da due 12 di Singoli, quindi da un 16 di Colore. Tutti e tre i giocatori che hanno giocato Singoli devono pagare.

[Didascalie per la seconda figura a pagina 3 delle regole tedesche, da sinistra a destra]

16 di Colore

Tutti e tre i Singoli devono pagare 2

Nella 2° giocata può succedere che una parità di combinazioni vincenti renda il piatto insufficiente a coprire tutte le vincite. In questo caso le vincite vengono pagate a partire dalle combinazioni più alte, interrompendo il pagamento nel punto in cui i gettoni non sono sufficienti a coprire tutte le combinazioni di pari valore che dovrebbero essere pagate. Le restanti combinazioni vincenti non vengono pagate. *(NdT – traduzione molto libera, ma sembra che il senso sia quello... vedi sotto)*

Esempio 2: Partita a 5 giocatori, 2° giocata. Vengono giocati Gemelli di 9 e quattro Coppie di 3. Il giocatore con Gemelli di 9 vince 3, mentre tutti gli altri giocatori non prendono niente.

[Didascalie per la figura sull'ultima pagina delle regole tedesche, da sinistra a destra]

Gemelli di 9: il giocatore vince 3 e viene pagato dal piatto

Quattro Coppie di 3: i quattro giocatori non ricevono nulla

(NdT – il problema sembra essere piuttosto un caso tipo: 5 giocatori, 2° giocata, 7 nel piatto, Coppia di 2, due 12 di Colore, 17 di Singoli e 15 di Singoli; in questo caso ci sono gettoni per 2 soli vincitori, ma la parità sul Colore richiederebbe il pagamento a 3 vincitori; in questo caso si paga il 1° giocatore, ma non i 2 a pari merito per il 2° posto, dato che non ci sono gettoni per entrambi.)

In caso di parità nella 4° giocata, tutti i gettoni restano nel piatto per la mano successiva. I gettoni restano nel piatto anche nel rarissimo caso in cui tutti i giocatori abbiano giocato la stessa combinazione perdente nella 3° giocata, e non possano quindi partecipare, tutti quanti, all'ultima giocata.

Le carte riassunto

Carta riassunto per 3 giocatori

1° giocata – L'ultimo paga 2.

2° giocata – Il primo vince 3.

3° giocata – L'ultimo paga 1 e perde una giocata.

4° giocata – Il primo vince tutto!

Carta riassunto per 4 giocatori

1° giocata – Gli ultimi 2 pagano 2.

2° giocata – Il primo vince 3.

3° giocata – L'ultimo paga 1 e perde una giocata.

4° giocata – Il primo vince tutto!

Carta riassunto per 5-6 giocatori

1° giocata – Gli ultimi 3 pagano 2.

2° giocata – I primi 2 vincono 3.

3° giocata – Gli ultimi 2 pagano 1 e perdono una giocata.

4° giocata – Il primo vince tutto!