



Giocatori: 2-7
 Età: dagli 8 anni in su
 Durata: circa 30 minuti

MATERIALI DI GIOCO



100 “carte con le corna” con valore da 1 a 100

10 “carte del toro”

IDEA DI GIOCO

Ogni giocatore inizia con dieci carte in mano. Ad ogni turno il giocatore deve mettere una carta in tavola su una pila. Questa carta non deve essere maggiore di “10” rispetto al valore della carta più alta della fila su cui attacca, in caso contrario il giocatore prende in mano tutte le carte della pila. Chi prende una pila riceve una “carta del toro” ed acquisisce un diritto (vedi in seguito). La mano di gioco termina quando un giocatore termina le “carte con le corna” in mano.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- mescolare accuratamente le “carte con le corna” e distribuirne 10 ad ogni giocatore. Le carte rimanenti vengono messe coperte in una pila in mezzo al tavolo.
- Si scopre la carta superiore del mazzo e la si posiziona accanto a formare la prima pila.
- Le “carte del toro” vengono posizionate in pila accanto al mazzo in tavola.
- Il giocatore più giovane inizia.
-

Disposizione delle carte ad inizio partita:



Da sinistra:

- carte del toro
- mazzo di carte con le corna
- prima pila d'archivio

Si procede in senso orario. Durante il proprio turno il giocatore può fare **una** delle seguenti operazioni:

- giocare la carta dalla mano ed attaccarla su una pila
- prendere in mano tutte le carte di una pila

COME GIOCARE LE CARTE:

Le seguenti regole valgono per giocare le carte:

- regola 1: “ascendentale”: la carta appoggiata sulla pila deve avere un valore più alto dell'ultima della pila
- regola 2: “differenza la massimo 10”: la differenza tra il valore numerico della carta giocata e dell'ultima della pila deve essere al massimo “10”. Se la differenza è maggiore, il giocatore DEVE prendere in mano tutte le carte della pila.
- Regola 3: “continuità”: la pila può oltrepassare il numero 100 con le carte 1, 2, 3, etc. Per esempio se su una pila l'ultima carta è il 96, ci si può attaccare 97, 98, 99, 100, 1, 2, 3, 4, 5, 6. *Esempio: se la carta maggiore di una pila è “98”, io posso giocare il “5” perché la loro “differenza” è 7 (inferiore a 10), ossia 99, 100, 1, 2, 3, 4, 5.*

PRENDERE IN MANO UNA PILA

Un giocatore può prendere in mano una pila se non ha alcuna carta che può essere giocata secondo le precedenti regole, oppure per motivi tattici, oppure semplicemente per modificare le pile di carte. Ogni volta che una pila viene presa, il giocatore prende l'ultima carta del mazzo e la pone come prima carta di una nuova pila, in questo modo nel corso della partita le pile aumentano. Poiché inizialmente vi è solamente una pila, si può prendere solamente quella.

ATTENZIONE: quando si prende una pila di carte, il giocatore non le può aprire a ventaglio per vedere quali e quante carte vi sono nella pila. Le può guardare solo DOPO aver preso in mano la pila.

A questo punto il giocatore passa il turno.

IMPORTANTE: chi prende una pila con 3 o più carte, ha diritto ad una “carta del toro” da mettere in sospenso davanti a lui. Un giocatore può possedere parecchie “carte del toro”.

Non appena il mazzo delle “carte del toro” è terminato, il giocatore che avrebbe diritto alla “carta del toro” la può prendere dal giocatore con il numero di “carte del toro” più alto, in caso di parità sceglie a chi prenderla.

LE CARTE DEL TORO

Chi possiede una “carta del toro” può attaccare più carte durante il turno:

- può appoggiare tutte le carte che ha in mano entro la differenza di 10 dalla maggiore della pila; *esempio: se la maggiore della pila è “33”, può appoggiare sulla pila dalla “34” alla “43” e non solamente una carta.*
- Chi attacca più carte durante il turno DEVE metterle affianco alla pila perché si veda che sono tutte entro la differenza di 10, dopodiché le posiziona in ordine crescente sulla pila.

Chi possiede 2 carte di toro può attaccare carte consequenziali su 2 cataste, chi ne possiede 3 lo può fare su 3, etc.

ESEMPIO DI UN TURNO DI GIOCO

NB: in gioco le carte sono poste in pila, non in colonne come negli esempi: NON SI DEVONO VEDERE LE CARTE SOTTOSTANTI.

Ad inizio gioco al centro del tavolo c'è il mazzo ed una prima pila con il numero 31:



Il primo giocatore può mettere una carta tra 32 a 41 sulla pila. Si decide a favore del 36. Il secondo giocatore può mettere una carta da 37 a 46 sulla pila. Decide per il 46.



Il terzo giocatore non possiede carte tra 47 e 56, quindi è costretto a prelevare la pila di carte e posizionarle in mano. Prende una “carta di toro” e la posiziona davanti a sé. Successivamente vengono scoperte due carte dal mazzo e sono 23 ed 87.



Nei turni successivi gli altri giocatori posizionano 87, 88, 92, 98, 5.

Tocca nuovamente al primo giocatore che non possiede nessuna carta che potrebbe mettere su una delle due pile senza oltrepassare la differenza di 10. Deve prendere tutte le carte di una delle due pile. Decide per la catasta con il 23 che ha solamente una carta, per questo motivo non riceve nessuna “carta del toro”, perché avrebbe dovuto prendere una pila con almeno 3 “carte di bue”.



Si scoprono altre 2 carte dal mazzo, 19 e 78. ora i giocatori hanno 3 pile a disposizione.



FINE DELLA PARTITA

La mano finisce non appena un giocatore non ha più “carte di bue” in mano.

Gli altri giocatori contano le corna di bue di tutte le loro carte che hanno ancora i mano, questi vengono definiti “svantaggi”.



ESEMPIO: nella carta in foto i punti da contare sono 3

A questo punto s’inizia una seconda mano. Il giocatore con gli “svantaggi” maggiori inizia la mano. Al termine della terza mano si sommano tutti gli “svantaggi” e quello con il punteggio inferiore vince la partita.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMX

Version 1.0

A cura di Magistervino

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

