

Hamsterbacke

Autore: Francesco Berardi

Numero di giocatori: 3-5

Età: 8+

Durata: circa 20 minuti

Contenuto

120 carte, di cui



11 "1" verdi chiaro - 11 "1" verdi scuro - 16 "2" celesti - 16 "2" blu - 21 "3" gialli - 21 "3" arancioni - 24 "4" rossi

Scopo del gioco

Scopo del gioco è collezionare gruppi di carte dello stesso tipo e ricevere carte aggiuntive dagli altri giocatori. Ma state attenti a non essere troppo ingordi! Il giocatore con più carte alla fine del gioco sarà il vincitore.

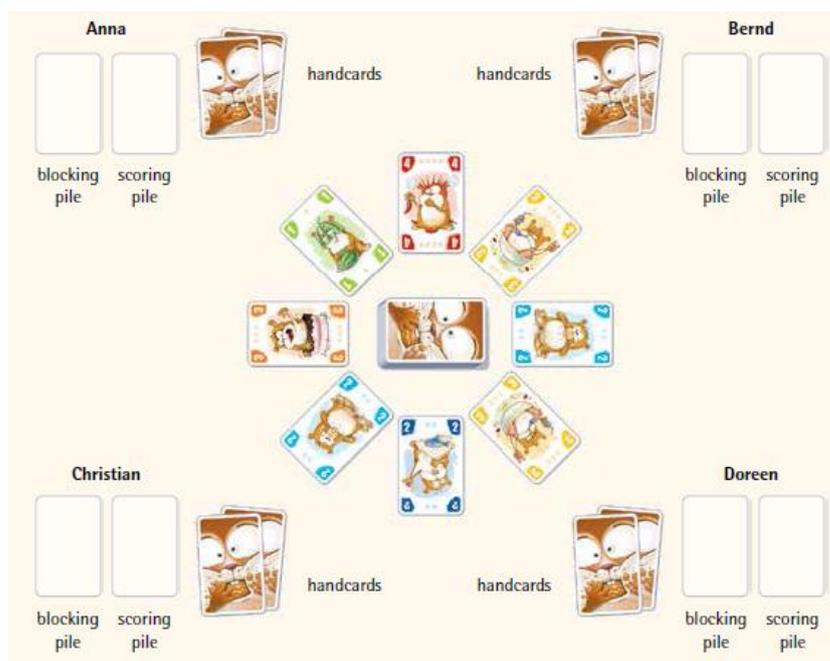
Preparazione

Mescolate le carte e distribuite 2 in mano ad ogni giocatore. Scoprite 8 carte e disponetele in cerchio al centro del tavolo. Ognuna di queste carte sarà il punto di partenza di una fila di carte. Formate un mazzo con le carte restanti e ponetelo a faccia in giù al centro del tavolo. Lasciate spazio sul tavolo per posizionare, davanti ad ogni giocatore, due mazzetti di carte (da ora in poi chiamati "pila di blocco" e "pila di punti").

Inizia il giocatore più giovane e il gioco prosegue in senso orario.

In cosa consiste un gruppo di carte?

Ci sono carte di 7 colori differenti con i numeri 1, 2, 3 e 4. Il numero scritto su ogni carta determina quante carte dello stesso colore sono necessarie per formare un gruppo di carte. Ad esempio, quattro "4" rossi, due "2" celesti o un "1" verde scuro formano un gruppo. Una combinazione di un "2" celeste e un "2" blu non costituisce un gruppo.



Esempi:



Gruppi validi

Gruppo non valido

Svolgimento

Ci sono 3 differenti possibili azioni. Durante il proprio turno, ogni giocatore deve effettuare 2 azioni. Egli può effettuare 2 volte la stessa azione o effettuare 2 azioni differenti:

- Prendere: il giocatore prende in mano una fila di carte al centro del tavolo.
- Bloccare: il giocatore cala gruppi di carte di fronte a sé.
- Fare punti: il giocatore mette a faccia in giù le carte della sua pila di blocco.

Prendere: Scegliere una fila di carte e prenderla in mano

Il giocatore di turno sceglie una fila di carte nel cerchio in mezzo (una carta singola è considerata come una fila) e prende in mano tutte le carte di quella fila. All'inizio del gioco ogni fila al centro è costituita da una sola carta. Nel corso del gioco, le file saranno costituite anche da più carte.

Successivamente, il giocatore di turno aggiunge carte al centro: pesca 3 carte dal mazzo una alla volta, e aggiunge la prima carta partendo dalla fila rimasta vuota, continuando con le successive 2 in senso orario. Le carte dovrebbero essere posizionate in modo che i numeri delle carte di sotto siano chiaramente visibili.



Bloccare: Posizionare gruppi di carte davanti a sé

Il giocatore di turno sceglie un gruppo di carte nella sua mano e lo posiziona a faccia in su davanti a sé, iniziando a formare così la sua pila di blocco. Se altri gruppi di carte vengono giocati successivamente, vengono posizionati in cima alla propria pila di blocco. Un giocatore può scegliere di giocare più gruppi di carte **uguali** in un colpo solo (questo conta come una singola azione!).

Per esempio, tre "1" verdi chiari sono 3 gruppi identici.

Blocco: in cima alle pile di blocco dei giocatori può esserci un solo gruppo di un determinato colore. Quindi, il giocatore di turno non può giocare un gruppo di carte di un colore che è già in cima alla pila di blocco di un altro giocatore. Se per sbaglio cala un gruppo bloccato, il giocatore lo riprende semplicemente in mano. Se nella pila di blocco di un giocatore ci sono differenti gruppi di carte, soltanto il gruppo in cima blocca il colore degli altri giocatori.

Esempio: è il turno di Anna. In mano lei ha quattro "4" rossi e quattro "2" blu. Bernardo ha un gruppo di "4" rossi in cima alla sua pila di blocco. Quindi, Anna può soltanto mettere i "2" blu in cima alla sua pila di blocco.



Fare punti: Girare la pila di blocco a faccia in giù

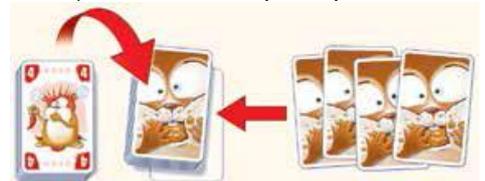
Il giocatore di turno può girare la sua intera pila di blocco a faccia in giù per realizzare punti. Queste carte costituiscono ora la sua pila di punti. Se, successivamente, un giocatore decide di girare le carte della sua nuova pila di blocco, queste vengono posizionate a faccia in giù in cima alla sua pila di punti.

Bonus: quando il giocatore di turno fa punti, egli riceve carte aggiuntive dal giocatore col maggior numero di carte in mano in quel momento. Egli riceve carte in base al numero scritto sulla carta in cima alla sua pila di blocco. Se più giocatori hanno più carte in mano a pari merito, il giocatore di turno sceglie un giocatore. Quel giocatore poi sceglie le carte che vuole dare via dalla sua mano. Se egli non ha sufficienti carte nella sua mano, deve darle tutte al giocatore di turno.

Nota: se il giocatore di turno è egli stesso il giocatore con più carte in mano (da solo o a pari merito), egli non riceve nessuna carta supplementare da nessun giocatore.

Infine, il giocatore di turno posiziona le carte che ha ricevuto a faccia in giù (senza vederle) in cima alla sua pila di punti.

Esempio: la carta in cima alla pila di blocco di Christian mostra il numero "4". Egli quindi può ricevere 4 carte dalla mano di Anna, perché lei è la giocatrice con più carte in mano in quel momento. Christian mette la sua pila di blocco e le carte ricevute da Anna a testa in giù sulla sua pila di punti.



Fine del gioco

Quando la pila di carte al centro si esaurisce, non vengono più aggiunte carte alle file in cerchio. Il gioco finisce quando la quinta fila di carte è stata presa dal cerchio al centro del tavolo (e restano solo 3 file di carte).

Attenzione: se un giocatore, come sua prima azione, prende la quinta fila di carte dal cerchio, egli deve ancora effettuare la sua seconda azione, prima che il gioco finisca.

Punteggio

Ogni giocatore conta il numero di carte nella sua pila di punti e poi vi sottrae il numero di carte nella sua mano. Le carte nella sua pila di blocco non contano ai fini del punteggio. Il giocatore con più punti vince. I numeri scritti sulle carte non hanno effetto sul punteggio.

Esempio: Bernardo ha 20 carte nella sua pila di punti. Le tre carte nella sua pila di blocco non contano nulla. Egli ha 5 carte in mano, che riducono il suo punteggio di 5 punti: egli quindi li sottrae dai 20 punti che aveva. Il suo punteggio finale è 15 punti (20-5=15).