

# CLIFF-HANGER

Günter Burkhardt



Numero dei giocatori : da 3 a 6

Età: a partire da 8 anni

Durata: ca 15 minuti

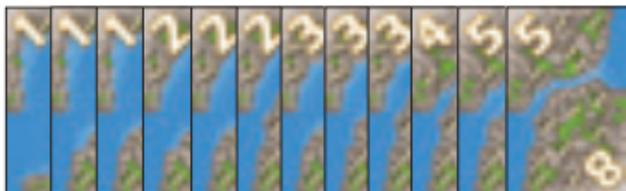
## CONTENUTO



*50 carte-capra con 1 fino a 5 simboli di capre sotto forma di teste di capra*



*retro*



*12 carte-collina (con valori da 1 a 8)*



*retro*

*1 capra di legno*



## IDEA E SCOPO DEL GIOCO

Puntando otto volte i giocatori ricevono un certo numero di capre, rappresentate sulle carte con altrettante teste nere di capre.

Nel corso del gioco si crea inoltre, in mezzo al tavolo, una collina, che determina il limite massimo di capre valido per il conteggio finale del gioco. Chi alla fine del gioco possiede con le sue carte un numero di teste di capra superiore al limite massimo, non può vincere. Vince infatti chi possiede il maggior numero di capre senza tuttavia superare questo limite massimo.

## PREPARAZIONE AL GIOCO

Le **carte-capra** vengono mischiate bene. Indipendentemente dal numero dei giocatori, ognuno d'essi riceve otto carte coperte in mano. Le rimanenti carte vengono riposte nella scatola.

Le **carte-collina** vengono mischiate bene e quindi raccolte in un mazzetto coperto sul tavolo. La **capra di legno** viene messa vicino al mazzetto.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore più giovane.

In senso orario, ogni giocatore gioca **una carta scoperta**. Le carte così giocate – una da parte di ogni giocatore – si chiamano „puntata”.

Il giocatore che in una puntata ha giocato **la carta più bassa** può scoprire una **carta-collina** e posizionarla al centro del tavolo. Egli determina, con il piazzare della carta-collina ed il posizionamento della capra di legno,

con quale delle due cifre deve essere formata la collina. Il giocatore che ha giocato la **carta più alta** guadagna la **puntata** e depone le carte vinte in modo coperto davanti a sé. Egli apre la prossima puntata.

Le carte deposte non possono più essere visionate.

Solamente dopo la prima, la seconda, la terza e la quarta puntata viene posizionata una carta-collina.

Le rimanenti puntate sono giocate senza che entrino in gioco altre carte-collina.

Piazzando la **prima carta-collina** il giocatore posiziona la capra di legno sulla cifra da lui scelta. **La seconda, la terza e la quarta carta-collina** deve sempre essere accostata ad angolo retto ad una delle carte-collina già posizionate (**vedi esempio sul retro**).

La **carta-collina della seconda** puntata deve essere posizionata dal giocatore al lato della carta-collina già piazzata, dove si trova la capra di legno. Egli può scegliere quale lato della seconda carta mettere accanto alla capra di legno. Nell'**esempio** egli può piazzare la parte con 3 valori oppure quella con 7 valori accanto alla prima carta-collina ed aumentare di conseguenza il numero delle capre sulla collina a 7 rispettivamente a 11 capre.

La capra di legno viene poi posizionata in modo tale sulla collina da non nascondere alcuna cifra. In tal modo i giocatori possono in qualsiasi momento riconoscere il totale del valore della collina.

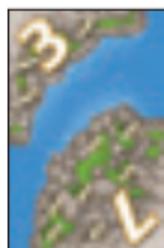


## Esempio:

### 1a carta-collina



### 2a carta-collina



### 2 possibilità:

①.



somma 7 (4 + 3)

②.



somma 11 (4 + 7)

Con la **terza carta-collina** si allarga ulteriormente la collina formata dalla prima e dalla seconda carta-collina. La quarta carta-collina conclude la formazione della collina.

In questo modo si forma una collina composta da 4 carte, che determina il limite massimo di teste di capra che i giocatori possono avere nelle loro carte alla fine del gioco.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo l'ottava puntata. Ogni giocatore somma le teste di capra che compaiono sulle carte raccolte (vedi esempio). Se la somma oltre-

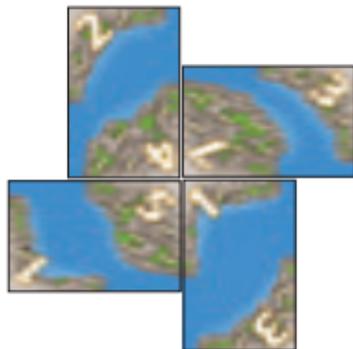
passa il limite, il giocatore non può vincere. Vince il giocatore con la maggior quantità di teste di capra, che non supera però il limite. In caso di un pareggio vi sono quindi più vincitori. Se un giocatore non ha preso alcuna testa di capra, può comunque essere il vincitore, se tutti gli altri giocatori hanno superato il limite. Quando il limite viene superato da tutti i giocatori, non esiste un vincitore.

### *Esempio per il calcolo finale:*



$$1 + 2 + 3 + 5 + 2 + 1 + 1 + 3 = 18 \text{ teste di capra}$$

*Limite delle capre: 17 (4 + 7 + 5 + 1)*



*Marion ha 18 teste di capra,  
Hubi ha 17 teste di capra,  
Dennis ha 12 teste di capra,  
Philippa ha 4 teste di capra,  
Marion viene eliminata,  
poichè possiede più teste di capra di quanto sia il limite  
Hubi vince, poichè tra tutti i giocatori che non sorpassano il limite è quello che ha più teste di capra.*

In **alternativa** si possono effettuare tante mani quanti sono i giocatori. In questo caso i giocatori ricevono dopo ogni puntata tanti punti quante sono le teste di capra da loro accumulate; il punteggio viene annotato su un foglio. Chi supera il limite riceve per la puntata 0 punti. I giocatori senza alcuna carta ricevono tanti punti quanti sono quelli indicati sulla carta dove si trova la capra di legno. Alla fine delle puntate, vince il giocatore che ha più punti.



Ha acquistato un vero prodotto di qualità. Dovesse ugualmente sussistere motivo di reclamo, può rivolgersi direttamente a noi.

Volentieri risponderemo ad eventuali domande:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)

