

OBIETTIVO

Ciascun giocatore veste i panni di uno studente che deve superare il maggior numero possibile di esami. Per sostenere un esame si può chiedere aiuto all'amico secchione, entrare nel computer della scuola per modificare i voti, fare regali ai professori ed anche studiare, ma meglio non esagerare con i libri! E attenzione, perché lo stress è sempre in agguato e chi è stressato non potrà vincere...

CONTENUTO DELLA SCATOLA

110 carte:

76 Imbroglia con l'icona di una lampadina
(16x Secchione – rosso, 14x Ladro – viola, 14x Pirata – arancione, 16x Regalo – verde, 16x Copione – blu)

10 Studio/Jolly carte con l'icona dei libri – marrone

22 Stress con l'icona di un tornado – nero

2 Speciali senza icona – Fine semestre

1 regolamento

PREPARAZIONE

Rimuovere dal mazzo le due carte speciali.

Mescolare le restanti carte a faccia in giù.

Dare a ciascun giocatore **3 carte**. Se un giocatore riceve una carta stress sostituirla fino a che non riceve una carta imbroglia o jolly. Durante la partita i giocatori tengono le carte scoperte davanti a loro.

Mescolare bene il mazzo e piazzare una carta speciale sulle ultime 10 carte del mazzo. Infine inserire l'altra carta speciale a metà circa del mazzo e piazzarlo a faccia in giù al centro del tavolo.

Inizia la partita il giocatore più secchione.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Durante il proprio turno, il giocatore deve svolgere una delle seguenti azioni:

- A. Pescare carte **oppure**
- B. Dare un esame **oppure**
- C. Giocare carte stress

Quando un giocatore finisce il suo turno, la partita prosegue in senso orario con il turno del giocatore successivo.

A. Pescare carte

I giocatori possono "studiare" per gli esami pescando carte dal mazzo **oppure** prendendo una singola carta (imbroglia o jolly) dalla riserva di carte a faccia in su al centro del tavolo. La riserva viene alimentata ogni volta che un giocatore pesca o riceve carte stress.

Pescare carte dal mazzo

Quando un giocatore decide di pescare dal mazzo, egli pesca la prima carta in cima al mazzo e la piazza a faccia in su davanti a sé. I giocatori possono pescare quante carte vogliono e possono fermarsi in qualunque momento.

Carte stress



Se un giocatore pesca una carta stress (nero) conserva la carta davanti a sé, scarta una delle sue carte che ha a faccia in su (imbroglio o jolly) e la piazza scoperta al centro del tavolo (la riserva). Se il giocatore non ha carte a faccia in su, deve scartare la prima carta in cima al suo mazzo delle vincite (vedi "Dare un esame"). Se non ha carte nel mazzo delle vincite, è fortunato e non scarta nessuna carta.

Se un giocatore decide di continuare e pesca **un'altra** carta stress, deve scartare due carte che ha a faccia in su e il suo turno termina automaticamente.

Se un giocatore non ha carte scoperte davanti a sé oppure ne ha una soltanto, deve scartare la carta scoperta (se ne ha almeno una) e la prima carta in cima al suo mazzo delle vincite.

Prendere una singola carta scoperta

Se un giocatore sceglie questa seconda opzione, può prendere una carta a sua scelta dalla riserva e il suo turno termina immediatamente.

B. Dare un esame

Se uno studente non è stressato per il troppo studio (il giocatore **non** ha carte stress davanti a sé), può provare a dare un esame. Per poter dare un esame un giocatore deve avere almeno **3 diverse** carte imbroglio scoperte davanti a sé. Se il giocatore ha più di 3 carte imbroglio diverse, può decidere quante utilizzarne (almeno 3) e quali. L'esito dell'esame dipende dal numero di carte imbroglio **diverse** utilizzate:



3 carte diverse

Per dare l'esame il giocatore deve pescare la prima carta coperta in cima al mazzo.

Se non è una carta stress la piazza al centro del tavolo a faccia in su (la riserva) ed il tentativo ha avuto successo. Il giocatore prende le tre carte e le piazza da una parte a faccia in giù: questo è il suo mazzo delle vincite.

Importante: Fino al termine della partita i giocatori non possono guardare le carte nel proprio mazzo delle vincite.

Nota: Il giocatore può decidere in che ordine piazzare le carte in cima al proprio mazzo delle vincite.

Se si tratta invece di una carta stress il tentativo non ha avuto successo, il giocatore conserva la carta stress scoperta davanti a sé ed il suo turno si conclude.

Attenzione: Se il giocatore pesca una carta speciale, il suo turno termina immediatamente (l'esame viene interrotto) e si applicano gli effetti della carta speciale.



4 carte diverse

Il giocatore dà l'esame con facilità senza pescare la carta dal mazzo e vince tutte e 4 le carte.



5 carte diverse

Il giocatore dà l'esame con il massimo dei voti (davvero, non è uno scherzo!) e aggiunge al suo mazzo delle vincite le 5 carte più un'altra carta (scelta tra quelle che ha già di fronte). Se un giocatore non ha una sesta carta a faccia in su, ne vince soltanto cinque.

Carte Jolly



Un giocatore può anche utilizzare le carte jolly (marrone) per dare gli esami con un minor numero di carte diverse (esempio: 2 carte imbroglio diverse e 1 jolly). Un giocatore può utilizzare quanti jolly desidera, ma sempre insieme ad almeno una carta imbroglio.

Attenzione: Le carte jolly devono essere sempre piazzate in fondo al mazzo delle vincite.

Seguire un esame

Quando un giocatore dà un esame con **successo**, gli avversari non stressati possono seguire l'esame. Ciascun giocatore a turno e procedendo in senso orario può aggiungere al proprio mazzo delle vincite una delle carte che ha di fronte.

La carta deve essere una carta imbroglio dello **stesso tipo** (colore) di una delle carte imbroglio messe da parte dal giocatore di turno cioè una delle carte con cui il giocatore ha appena dato l'esame.

Nota: Non è necessario assegnare un colore specifico alle carte Jolly quindi se il giocatore di turno utilizza uno o più jolly per dare un esame, gli avversari avranno una scelta più limitata per seguire l'esame.

C. Giocare carte stress

Gli studenti possono rilassarsi (ne hanno bisogno dopo tutto questo "studio"...) e ridurre il proprio stress giocando le carte stress contro gli avversari. Un giocatore può giocare un numero qualsiasi di carte stress, ma **soltanto una** contro ciascun avversario.

Un giocatore che riceve una carta stress da un avversario deve scartare una carta imbroglio a sua scelta (o un jolly) tra quelle che ha scoperte di fronte a sé.

Le carte stress giocate vengono messe in un mazzo degli scarti mentre le carte imbroglio e i jolly si piazzano scoperte al centro del tavolo (la riserva).

Se un giocatore non ha carte scoperte davanti a sé e riceve una carta stress, deve scartare al centro del tavolo la prima carta in cima al suo mazzo delle vincite. Se il suo mazzo delle vincite è vuoto, egli semplicemente non scarta niente!

FINE DEL PRIMO SEMESTRE

Quando un giocatore pesca dal mazzo la prima carta speciale, il suo turno termina immediatamente e finisce il primo semestre.

Prima di iniziare il secondo semestre, procedere come segue:

1. **Ogni giocatore non stressato** (partendo dal giocatore di turno e procedendo in senso orario)



può provare a dare **un esame** e gli avversari possono seguire secondo le normali regole.

2. Gli studenti vanno in vacanza e quindi tutte le carte stress che hanno di fronte si mettono nel mazzo degli scarti.
3. Tutte le carte a faccia in su che si trovano al centro del tavolo (la riserva) vengono messe nel mazzo degli scarti.
4. Ogni giocatore conserva fino a tre carte scoperte e quelle in eccesso devono essere scartate. I giocatori possono decidere quali carte conservare e quali scartare.

Al termine di questa fase la partita prosegue con il giocatore successivo.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

Quando un giocatore pesca dal mazzo la **seconda** carta speciale la partita termina immediatamente.

Prima di calcolare il punteggio, i giocatori non stressati (partendo dal giocatore di turno e procedendo in senso orario) possono provare a dare il loro ultimo esame e gli avversari possono seguire secondo le normali regole.



PUNTEGGIO

Terminati gli esami finali, i giocatori scartano tutte le carte che hanno di fronte e scoprono il proprio mazzo delle vincite. Le carte all'interno delle mazzo delle vincite vengono divise per tipo (colore) e si calcola il punteggio di ciascun gruppo secondo questa tabella:

1 carta	1 punto
2 carte dello stesso tipo	3 punti
3 carte dello stesso tipo	6 punti
4 carte dello stesso tipo	10 punti
5 carte dello stesso tipo	15 punti
6 (o più) carte dello stesso tipo	21 punti

Le carte studio (i jolly) valgono zero! Ricordate? Ve lo avevamo detto di non studiare troppo!

I giocatori sommano il punteggio di ciascun gruppo di carte imbroglio che hanno nel proprio mazzo delle vincite e ottengono il loro punteggio finale.

Il giocatore con il punteggio finale più alto vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore che ha messo da parte nel proprio mazzo delle vincite il maggior numero di carte (jolly inclusi). In caso di ulteriore parità, i giocatori si dividono gli onori della vittoria!

Esempio di punteggio: Giovanni ha nel suo mazzo delle vincite le seguenti carte: 4 arancioni, 3 blu, 2 viola, 1 rossa e 2 jolly. Il suo punteggio totale è: $10 + 6 + 3 + 1 = 20$ punti.

*“A Marina, la mia musa ispiratrice.”
Michele*

Autore: Michele Mura, Illustrazioni: Drow Art Studio
Tutti i diritti riservati
www.redglove.it