

## **Geschenkt (Il Dono)**

Amigo 2004

Un gioco di Thorsten Gimmler

Traduzione dall'inglese di Gianni Cottogni

.è sempre troppo caro!

Giocatori: 3 - 5

Età: dagli 8 anni in su

Durata: circa 20 minuti

### **Contenuto**

33 carte con i numeri da 3 a 35

55 gettoni

### **Idea del gioco**

Una carta è messa scoperta al centro del tavolo. Al suo turno, il giocatore può decidere: o prende la carta e la mette davanti a sé (e saranno punti negativi); oppure rifiuta di prendere la carta e mette un gettone vicino ad essa. Tocca quindi al giocatore successivo in senso orario fare la stessa scelta: o prendere la carta (assieme all'eventuale gettone giocatole accanto dal giocatore precedente), o rifiutarsi di prenderla giocando a sua volta un gettone vicino ad essa; e così via. Chi ha il minor numero di punti negativi alla fine del gioco è il vincitore.

### **Le carte e i gettoni**

Ogni carta singola che un giocatore ha davanti a sé conta tanti punti negativi uguali al numero raffigurato sulla carta. La carta 7 vale sette punti negativi, la carta 15 vale quindici punti negativi, la carta 29 vale ventinove punti negativi, ecc.

*Sabina ha quattro carte singole davanti a sé. Le sue carte valgono 41 punti negativi (4+6+10+21).*

Carte in una sequenza di numeri consecutivi contano punti negativi pari al valore della carta più piccola nella sequenza. Ovvero, se un giocatore ha l'8 e il 9 di fronte a sé, queste due carte insieme conteranno solo 8 punti negativi (e non 17). Ancora: se un giocatore ha il 17,18,19 e 20 davanti a sé, queste quattro carte varranno insieme solo 17 punti negativi.

Nota: sequenze di carte con numeri consecutivi sono più appetibili di molte carte singole.

*Pietro ha al momento 28 punti negativi davanti a sé, 13 per la carta singola e 15 per la sequenza. Se dovesse riuscire a prendere la carta 14, completerebbe una sequenza dal 13 al 16, che varrebbe solo 13 punti negativi!*

Per evitare di prendere una carta, il giocatore di turno deve pagare un gettone. Per questo, avere molti gettoni è auspicabile, poiché consente al giocatore di rifiutare molte carte. Oltre a questo, ogni gettone ancora posseduto alla fine del gioco conta **un punto positivo**.

### **Preparazione del gioco**

Ogni giocatore riceve 11 gettoni. Con 3 o 4 giocatori, avvanzeranno dei gettoni che non verranno usati e andranno riposti nella scatola. I gettoni a disposizione dei giocatori andranno conservati in mano, o comunque il loro numero non dovrà essere visibile agli altri giocatori.

Le carte vengono mescolate. Si contano 24 carte che vengono messe in un mazzetto coperto al centro del tavolo. Le rimanenti 9 carte non vengono usate e vengono rimesse coperte nella scatola.

### **Svolgimento**

Si determina casualmente chi inizia. Il primo giocatore prende la prima carta dal mazzetto e la mette scoperta vicino al mazzetto, dopodiché decide cosa fare con quella carta:

- o la prende e la mette scoperta davanti a sé
- oppure la rifiuta e gioca uno dei suoi gettoni vicino ad essa

Se la carta viene rifiutata, tocca al giocatore a sinistra dover affrontare lo stesso dilemma: o prendere la carta (assieme al gettone) o rifiutarla e giocare uno dei suoi gettoni su di essa. Il gioco continua in questo modo in senso orario: o si prende la carta (assieme a tutti gli eventuali gettoni giocati vicino ad essa) o la si rifiuta mettendole vicino un gettone.

Quando un giocatore infine decide di prendere la carta (con tutti i gettoni vicino ad essa), mette la carta scoperta innanzi a sé e prende i suddetti gettoni in mano. Dopodiché lo stesso giocatore gira la successiva carta del mazzetto e decide, come descritto prima, se prenderla o rifiutarla giocando un gettone. Se rifiuta la carta, il giocatore alla sua sinistra deve decidere, e avanti così...

È ammesso (ed accade frequentemente) che i giocatori rifiutino una carta più volte in un round e che di conseguenza un discreto quantitativo di gettoni si accumuli accanto ad essa prima che qualcuno finalmente la prenda.

*Esempio: Pietro gira la prima carta del mazzetto, rivelando la carta numero 11. Questa carta darebbe a Pietro 11 punti negativi, per cui decide di rifiutarla e gioca vicino ad essa uno dei suoi gettoni. Sabina decide anche lei di rifiutarla e gioca anche lei uno dei suoi gettoni vicino ad essa. Lisa preferisce risparmiare gettoni, per cui non rifiuta la carta. Prende la carta 11 e la mette davanti a sé; inoltre prende i due gettoni e li aggiunge agli altri che ha già in mano. Ora Lisa gira la successiva carta del mazzetto, rivelando la carta numero 16. Lisa potrebbe subito prenderla, ma questo le darebbe ulteriori 16 punti negativi. Ella rifiuta la carta e gioca un gettone vicino ad essa, e avanti così...*

Nota: per agevolare il conteggio dei punti, le carte che formano una sequenza davanti a un giocatore dovrebbero essere messe sovrapposte, in modo che si distinguano bene dalle carte singole. I numeri su tutte le carte dovrebbero sempre essere visibili.

Il gioco continua come descritto precedentemente fino a quando il mazzetto non è esaurito. A questo punto il gioco è terminato ed è possibile calcolare i punteggi finali.

### **Fine del gioco e calcolo dei punteggi**

Quando tutte e 24 le carte hanno trovato un possessore, ogni giocatore calcola il suo punteggio finale

Ogni giocatore somma i valori di tutte le sue carte singole ai valori delle carte più basse nelle sue sequenze (vedi anche: “Le carte e i gettoni”). Da questa somma sottrae il numero di gettoni che ancora ha in mano.

*Un esempio:*

*Lisa ha tre carte singole e due sequenze alla fine del gioco. Per questo ottiene 59 punti negativi ( $3+7+10+14+25=59$ ). Da questo ella “sottrae” i suoi 8 gettoni rimanenti, per cui il suo punteggio finale sarà di 51 punti negativi ( $59-8=51$ ).*

Il giocatore con il punteggio più basso (ovvero: con il minor numero di punti negativi) è il vincitore.

### **Consigli tattici**

- Prima o poi, ogni giocatore finisce con il prendere una carta, anche solo perché non ha più gettoni a disposizione. Quindi, può valer la pena nei primi turni di gioco prendere una carta anche con non molti gettoni accanto. Ad esempio, la carta 15 con 3 o 4 gettoni accanto può essere degna di considerazione.
- Potete ottenere un discreto quantitativo di gettoni, non prendendo subito una carta che per voi non aumenta i punti (perché si inserisce in una sequenza) e sapendo che nessun altro la prenderà, lasciando che si accumulino gettoni vicino ad essa per uno o due giri.

*Esempio: Sabina ha già la carta numero 34 davanti a sé. Ella gira dal mazzetto la carta numero 35; potrebbe prenderla tranquillamente poiché formerebbe una sequenza con la carta 34. È improbabile che gli altri giocatori prendano il 35, dato che per loro sarebbero 35 punti negativi. Quindi Sabina non prende subito la carta 35, la rifiuta e attende, prima di prenderla, che accanto ad essa ci sia un buon numero di gettoni.*

Nota: potete, naturalmente, provare ad aspettare un bel po' prima di prendere una carta alta che si inserisce in una vostra sequenza per ottenere con essa molti gettoni; cercate però di non essere troppo avidi, poiché se uno dei vostri avversari dovesse terminare i gettoni a sua disposizione sarebbe costretto a prenderla lui.

- Dato che all'inizio della partita nove carte sono messe da parte, sarà inevitabile la presenza di “buchi” fra alcune delle carte singole. Naturalmente, potete sperare di riuscire a colmare le lacune tra le carte che prenderete (ad esempio, fra la 22 e la 24). La fortuna fa parte del gioco. Se un “buco” è ampio (ad esempio fra la carta 30 e la carta 35), sarà improbabile che tutte le carte mancanti siano presenti nel mazzetto, o che riusciate a prenderle tutte anche se ci sono.

### **Variante**

I giocatori che volessero un gioco lievemente più tattico possono provare la seguente variante: ogni giocatore riceve solo 10 gettoni all'inizio della partita. Le tre carte con i numeri 10, 20 e 30 vengono tolte dal mazzo e rimesse nella scatola. Le carte restanti vengono mescolate: si contano 24 carte che vengono poste nel mazzetto coperto al centro del tavolo; le 6 carte che avanzano vengono rimesse anche loro (senza guardarle) nella scatola. Le altre regole restano inalterate.