

KISMET

Da 3 a 8 giocatori, da 8 anni in su

CONTENUTO

88 carte

3 dadi

1 regolamento

OBIETTIVO

I giocatori giocano contemporaneamente cercando di sfruttare i propri riflessi per aggiudicarsi le carte che corrispondono alle combinazioni numeriche mostrate dal tiro dei dadi. Vince il giocatore con il maggior numero di punti alla fine della partita.

PREPARAZIONE

- Si utilizzano tanti set di carte pari al numero dei giocatori. È possibile distinguere i set in base al diverso dorso delle carte.
I set non utilizzati vengono riposti nella scatola.
- Mescolare insieme tutte le carte e piazzare il mazzo a faccia in giù al centro del tavolo.
- Pescare le prime 11 carte e disporle a faccia in su intorno al mazzo.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita è divisa in più round. All'inizio di ciascun round, il giocatore prende i 3 dadi e li tira al centro del tavolo.

Ora tutti i giocatori cercano contemporaneamente le carte che corrispondono ai punteggi usciti.

Su ciascuna carta ci sono sempre due numeri. I giocatori devono prendere in considerazione soltanto i numeri più grandi.

I giocatori devono sommare due dadi qualsiasi e trovare una carta, tra le 11 disposte in cerchio, con il numero più grande uguale a questa somma.

I numeri più piccoli sugli angoli della carta rappresentano invece i punti che il giocatore riceve a fine partita.

Esempio: se tirando sul tavolo i tre dadi si ottengono i numeri 2, 3 e 5, i giocatori dovranno cercare delle carte con questi numeri: 5 (2+3), 7 (2+5) oppure 8 (3+5).

Non appena un giocatore individua una carta il cui numero più grande corrisponde ad una somma di due dadi, ci piazza la mano sopra. Il round termina quando ciascun giocatore copre una carta oppure quando, tra le carte disposte in cerchio, non ci sono più numeri corrispondenti alle somme dei dadi e a questo punto ogni giocatore mostra la carta che ha coperto:

- Se il valore della carta è corretto, il giocatore che l'ha coperta con la mano la prende e la piazza coperta di fronte a sé. Queste carte formano il mazzo dei punti del giocatore ma non è possibile modificare l'ordine delle carte che si trovano in questo mazzo.
- Se il valore della carta non è corretto, il giocatore che l'ha coperta con la mano deve restituire la carta che si trova in cima al proprio mazzo dei punti e questa carta viene rimessa in fondo al mazzo.
Se il giocatore non ha carte nel mazzo dei punti non succede niente.

Infine si pescano dal mazzo di gioco un numero di carte sufficienti per reintegrare il cerchio di 11 carte ed inizia un nuovo round.

Nota: Se non è possibile aggiudicarsi nessuna carta tra le 11 disposte in cerchio, si rimuovono tutte dal gioco e se ne pescano altre 11.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

La partita termina quando non ci sono più carte nel mazzo per reintegrare le 11 disposte in cerchio.

I numeri più piccoli raffigurati agli angoli delle carte rappresentano il punteggio che i giocatori ricevono per le carte conquistate. Vince il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti.

Nota: I numeri piccoli agli angoli delle carte sono punti positivi. Il segno meno davanti a questi numeri viene utilizzato soltanto nella variante (vedere più avanti).

Consigli tattici:

Il numero di somme diverse che si possono ottenere corrisponde sempre al numero di valori diversi ottenuti con i dadi. Se un giocatore ottiene 3 diversi punteggi, si potranno ottenere 3 somme diverse.

Per esempio se si ottiene 2, 4 e 5 le somme diverse saranno tre ovvero 6, 7 e 9.

Se due dadi ottengono lo stesso punteggio e il terzo un punteggio diverso, saranno possibili soltanto due diverse somme.

Per esempio se si ottiene 3, 3 e 5 le somme diverse saranno due ovvero 6 e 8.

Se tutti i dadi ottengono lo stesso punteggio (ad esempio 1, 1 e 1) si otterrà soltanto una somma: in questo caso 2!

La somma del punteggio di due dadi varia da 2 a 12. Il 7 corrisponde alla somma che si può ottenere con il maggior numero di combinazioni mentre i numeri più alti (o più bassi) possono essere ottenuti con il minor numero di combinazioni. Le carte con il 7 hanno pertanto il punteggio più basso e il 2 e il 12 quello più alto. I giocatori possono aggiudicarsi le carte con il punteggio più alto cercando inizialmente le somme più alte e più basse di 7. Naturalmente è anche molto importante ricordarsi dove si trovano le carte con il punteggio più alto per poterle reclamare il più velocemente possibile.

Autore: Wolfgang Panning

Grafica: Franz Wohwinkel

© 1997/2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Tutti i diritti riservati

Made in Germany

www.abacusspiele.de

Distribuito in Austria:

Piatnik & Söhne

Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribuito in Svizzera:

Carletto AG

Einsiedlerstr. 31°, CH-8820 Wädenswil



VARIANTE DI GIOCO

OBIETTIVO

I giocatori devono cercare di scartare il più velocemente possibile tutte le proprie carte. Le carte possono essere scartate se il loro valore corrisponde alla somma dei punteggi ottenuti con i dadi. Concentrazione e riflessi veloci consentiranno ai giocatori di scartare anche durante il turno degli avversari. Le carte ancora in mano al termine della partita varranno punti negativi. Vince il giocatore che scarterà per primo tutte le sue carte.

PREPARAZIONE

- Ciascun giocatore riceve un set di 11 carte con i valori da 2 a 12. È possibile distinguere i set in base al diverso dorso delle carte.
- Ogni giocatore può aggiungere una o più carte al proprio mazzo degli scarti senza mostrarle agli avversari ma in ogni caso il valore totale dei numeri sugli angoli delle carte non può essere maggiore di meno 6.
- Una volta scartate le carte, ciascun giocatore rivela quelle restanti e le dispone scoperte sul tavolo in un ordine qualsiasi.
- I giocatori decidono chi inizierà la partita e quest'ultimo prende i tre dadi.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il giocatore di turno tira i tre dadi sul tavolo.

Scartare una carta

I giocatori sommano il punteggio di due dadi qualsiasi e cercano una carta, tra quelle che hanno di fronte, il cui numero più grande corrisponda alla somma ottenuta. Se un giocatore individua una carta che soddisfa questa condizione può prenderla e aggiungerla al proprio mazzo degli scarti, ma non è possibile modificare l'ordine delle carte all'interno di questo mazzo. Anche se un giocatore individua più di una carta che soddisfa questa condizione, può comunque scartarne una soltanto. Durante questa fase i dadi devono essere sempre ben visibili.

Tiro Jolly

Se tirando i dadi un giocatore ottiene tre punteggi uguali si tratta di un tiro jolly. Con tre punteggi uguali è possibile ottenere soltanto una somma. Se un giocatore ha ancora la carta con quel numero può scartarla insieme ad un'altra a sua scelta altrimenti no.

Esempio: Il giocatore ottiene i seguenti punteggi: 2, 2 e 2. Egli può scartare soltanto la carta con il 4. Se il giocatore possiede ancora il 4 può scartarlo insieme ad un'altra carta a sua scelta.

Passare il turno

Dopo che un giocatore ha scartato una carta oppure se ritiene di non poter scartare, offre al giocatore alla sua sinistra i dadi. Egli **non dà** al giocatore successivo i dadi, ma è il giocatore successivo che li deve prendere. Il turno di un giocatore termina non appena il giocatore successivo prende in mano i dadi.

Bussare

Durante il turno di un giocatore (che prosegue anche dopo aver offerto i dadi), gli avversari possono "bussare" (battere la mano sul tavolo) e provare a giocare fuori dal proprio turno.

1. I giocatori possono bussare durante il turno di un avversario se hanno una carta che possono scartare e se l'avversario non ha una carta da poter scartare.
In caso di un tiro jolly, i giocatori che bussano possono scartare anche una seconda carta.

Se un giocatore sbaglia a bussare (ovvero se non ha una carta da scartare oppure se il giocatore di turno ha una carta da scartare) deve rivelare la carta in cima al mazzo dei propri scarti e rimetterla scoperta sul tavolo davanti a sé.

2. I giocatori possono anche bussare dopo che il giocatore di turno ha passato se egli non si è accorto di aver una carta da scartare.
Se il giocatore che ha bussato ha una carta da scartare può farlo.
Se il giocatore che ha bussato non ha la carta da scartare, può costringere il giocatore che ha appena passato il turno a rivelare la carta in cima al mazzo dei suoi scarti e rimetterla scoperta sul tavolo.

Se un giocatore bussa ma il giocatore di turno non ha realmente una carta da scartare, il giocatore che ha bussato deve rivelare la carta in cima al mazzo dei propri scarti e rimetterla scoperta sul tavolo davanti a sé.

Non appena il giocatore seguente prende in mano i dadi non è più possibile bussare e i giocatori hanno perso un'opportunità!

Se più giocatori decidono di bussare nello stesso round soltanto chi lo ha fatto per primo può scartare la sua carta (sebbene tutti coloro che hanno sbagliato a bussare devono subire la penalità). Se non si riesce a determinare il giocatore che ha bussato per primo, i giocatori possono mettere ai voti questa decisione e stabilire così chi avrà il diritto di scartare e chi no.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

La partita termina non appena un giocatore riesce a scartare tutte le proprie carte. Gli avversari sommano i punti negativi delle proprie carte rimaste sul tavolo. Il vincitore è colui che ha scartato per primo tutte le sue carte.

Esempio di una situazione di gioco

I giocatori hanno di fronte a loro queste carte:

Andrea: 2 e 6

Brigitta: 4 e 11

Cristiano: 7, 8 e 12

Daniela: 12

Ernesto: 2 e 9

È il turno di Andrea che tira i dadi ottenendo 2, 6 e 6. Le due somme che può ottenere sono 8 o 12 ma Andrea non ha nessuna di queste due carte. Gli avversari "bussano" nel seguente ordine: Brigitta (4, 11), Cristiano (7, 8, 12) e Ernesto (2, 9). Sia Brigitta che Ernesto non hanno né 8 né 12 e pertanto non avrebbero dovuto bussare. Entrambi devono rivelare la prima carta del loro mazzo degli scarti e rimetterla davanti a sé. Brigitta rivela un 6 e Ernesto un 10. Cristiano è stato più rapido di Daniela e pertanto può scartare il suo 8 oppure il suo 12. Daniela è stata più lenta e quindi non può scartare la carta.

Ora è il turno di Brigitta (4, 6 e 11) che tira i dadi e ottiene 3, 3 e 3. Si tratta di un tiro Jolly. Brigitta avrebbe potuto scartare il 6 insieme al 4 oppure 11 – a sua scelta. Brigitta non se ne accorge e passa il turno a Cristiano. Sia Daniela che Andrea "bussano". Dato che Daniela ha soltanto un 12 che non può scartare, costringe Brigitta a rivelare un'altra carta dal suo mazzo degli scarti. Adesso Brigitta ha di fronte a sé un 4, 5, 6 e 11. Andrea è stato troppo lento e non può scartare niente. Se fosse stato più veloce e avesse bussato prima di Daniela avrebbe potuto scartare le sue ultime due carte e vincere così la partita.

- I piccoli numeri sulle carte rappresentano i punti negativi che i giocatori ricevono se non riescono a scartare quelle carte prima della fine della partita.

