



## KLUNKER

di Uwe Rosenberg  
per 3 - 5 giocatori  
durata: 30 min.

### Contenuto

94 carte gioielli (14 ognuno di Piercing sulla lingua, Orecchini, Denti d'Oro, Scarpe, Diademi, Monocoli, e 10 Collane),  
5 carte vetrina (Schaufenster),  
5 carte acquisto,  
1 carta di giocatore iniziale,  
queste regole

### Preparazione

Ogni giocatore ha un'area di gioco personale davanti a se, per le sue carte. Il giocatore prende 1 carta vetrina (queste sono le carte con la parola tedesca Schaufenster), e la mette davanti a se sul lato sinistro della sua area di gioco. Il giocatore più giovane prende la carta di giocatore iniziale. Il giocatore iniziale mischia bene le 94 carte gioielli e dà ad ogni giocatore 1 carta. I giocatori, queste carte le mettono a faccia in giù (col lato della banconota visibile), a destra delle loro vetrine. Questo è il loro capitale iniziale. I giocatori non possono guardare il lato dei gioielli dei loro soldi.

Il giocatore iniziale mette 1 carta acquisto nel centro della tavola (le carte coi grandi numeri 1-5, stampati su di loro) per ogni giocatore. Così con 3 giocatori, usare le carte acquisto 1 - 3; con 4 giocatori acquisto usare le carte 1 - 4; e con 5 giocatori usare tutte le 5 carte acquisto. Poi, lui distribuisce ad ogni giocatore 6 carte gioielli a faccia in giù. Infine, mette il mazzo dei gioielli a faccia in giù nel centro della tavola.

I giocatori ora possono guardare le loro carte; queste sono le loro mani iniziali.

L'area di gioco di ogni giocatore dovrebbe essere questa all'inizio del gioco:

**Vetrina**                      **Banca**                      **Cassaforte**

### Svolgimento del gioco

Il gioco è giocato in molti round. Ogni round consiste di 3 fasi che sono giocate nell'ordine seguente:

#### Allestimento delle vetrine

#### Immagazzinare gioielli in cassaforte

#### Acquistare gioielli

Con la vetrina, l'acquisto e la vendita di gioielli, i giocatori tentano di diventare il giocatore con più contanti alla fine del gioco.

#### 1. Allestire le vetrine.

I giocatori piazzano tanti pezzi di gioielli quanti ne desiderano, nelle loro vetrine.

Cominciando col giocatore iniziale ed in seguito in senso orario, i giocatori possono piazzare carte gioielli dalle loro mani nelle loro vetrine. Tutte le carte messe nelle vetrine devono essere esposte in maniera visibile; nessuna carta può essere nascosta dalle altre carte. Un giocatore può mettere alcune o tutte le 6 carte della sua mano ogni turno nella sua vetrina.

**Nota:** Un giocatore che non ha gioielli nella sua vetrina, deve mettere almeno 1 carta. Un giocatore che ha gioielli nella sua vetrina, può metterne ancora, ma non è costretto. È necessario che ogni vetrina abbia almeno una carta gioielli alla fine di questa fase. Non c'è limite, al numero od al tipo di carte che possono essere messe in una vetrina.

I gioielli nelle vetrine possono essere acquistati più tardi nel round, da un giocatore o dal giocatore che possiede la vetrina.

**2. Immagazzinare gioielli nella cassaforte** (Ogni cassaforte del giocatore è sul lato destro della sua area di gioco vicino ai suoi soldi).

Invece di mettere i gioielli nelle vetrine, le carte gioielli sono immagazzinate nella cassaforte una alla volta. Il giocatore iniziale comincia. Lui può immagazzinare 1 carta dalla sua mano nella sua cassaforte o può passare. Il gioco continua in senso orario, con ogni giocatore che: o sceglie di immagazzinare 1 carta nella sua cassaforte o passa. Il gioco continua finché almeno un giocatore vuole ed è capace ad immagazzinare carte nella sua cassaforte.

Il primo giocatore a passare e a non mettere una carta nella sua cassaforte, prende il numero 1 della carta acquisto, e la piazza a faccia in su nella sua area di gioco. Il prossimo giocatore che passa prende il numero 2 della carta acquisto, e così via finché tutte le carte acquisto non sono state prese tutte. Quando accade questo, comincia la prossima fase del round. Dopo che un giocatore ha preso una carta acquisto, lui non può fare ulteriori azioni in questa fase di questo round (es.: lui non può immagazzinare più carte nella sua cassaforte, né può prendere un'altra carta acquisto).

Un giocatore può immagazzinare solamente carte nella sua cassaforte. I giocatori immagazzinano le carte nelle cassaforti a faccia in su, e le ordinano per tipo di gioielli, così che possano vedere tutti. Le Carte non possono essere nascoste dalle altre carte.

**Nota:** I giocatori non sono obbligati ad immagazzinare carte nelle loro cassaforti in un round, né ad avere alcune carte nelle loro cassaforti. Anche se, un giocatore può

immagazzinare molte carte nella sua cassaforte in un round.

Appena un giocatore ha 4 carte dello stesso tipo di gioielli nella sua cassaforte, lui **deve** venderli, convertendoli in moneta da incassare.

#### **Vendita Gioielli:**

Se il giocatore ha solamente queste 4 carte nella sua cassaforte, lui prende tutte e 4 le carte, le gira dal lato della banconota, e le mette sulla sua pila dei contanti. Lui li ha venduti per 4 banconote.

Se il giocatore ha 2 tipi di gioielli nella sua cassaforte quando lui vende un gruppo di 4, lui riceve solamente 3 banconote, gira 3 carte gioielli e le mette sulla sua pila dei contanti. La 4° carta è scartata dal gioco. Se il giocatore ne ha 3 tipi, lui riceve solamente 2 banconote, e scarta le altre 2. Infine, se lui ha 4 o più tipi, riceve solo 1 banconota, e scarta le altre 3. Se un giocatore ha più di 4 carte di un tipo, gli extra sono considerati come un altro tipo.

**Eccezione:** Quando si vendono collane, un giocatore riceve sempre quattro banconote, senza tenere conto del numero di tipi di gioielli nella cassaforte del giocatore. Come con tutte le vendite, il giocatore deve vendere esattamente 4 carte collana.

#### **3. Acquistare gioielli dalle vetrine.**

Ad iniziare dal giocatore col numero 1 della carta acquisto e proseguendo col giocatore col numero 2 e così via, i giocatori possono acquistare carte dalle vetrine. Nel turno di un giocatore lui può acquistare carte da una vetrina (e solamente una), inclusa la propria.

Quando lui acquista le carte da un altro giocatore, paga a questo giocatore 1 banconota dalla sua banca, senza tenere conto di quante carte erano nella vetrina. Quando acquista carte dalla sua vetrina, non paga niente. In ogni caso, comunque lui **deve** prendere tutte le carte dalla vetrina selezionata; non è permesso un acquisto parziale.

Il giocatore deve mettere immediatamente tutte le carte acquistate nella sua cassaforte. Se questo dà luogo al completamento di un set di 4 carte, le vende immediatamente, come descritto sopra.

Se un giocatore ha carte nella sua vetrina durante il suo turno di acquisto, **deve** acquistare gioielli, o dalla sua vetrina, o dalla vetrina di un altro giocatore.

Se un giocatore non ha carte nella sua vetrina, può acquistare gioielli da un'altra vetrina, o può scegliere di non acquistare niente. Se lui sceglie di non acquistare niente, la fase di acquisto finisce immediatamente – i giocatori con carte acquisto in mano, non possono fare acquisti per questo round. Altrimenti, la fase finisce con l'ultimo giocatore che

fa un acquisto.

Lui vende i piercing per la lingua per prima cosa e riceve 2 banconote (ha 3 tipi di gioielli nella sua cassaforte). Vende poi gli orecchini, e riceve 3 banconote (ora ha solamente 2 tipi nella sua cassaforte).

#### **Fine del round**

Restituite tutte le carte acquisto al centro del tavolo. Il giocatore che ha finito la fase di acquisto non acquistando carte, prende la carta di giocatore iniziale. Se tutti i giocatori scelgono di acquistare carte, la carta di giocatore iniziale, rimane al "vecchio" giocatore iniziale.

Usando il mazzo dei gioielli, il giocatore iniziale dà abbastanza carte gioielli ad ogni giocatore per riportare la loro mano a 6 carte, iniziano da se stesso e proseguendo in senso orario. Il prossimo round comincia come prima, col giocatore iniziale.

#### **Fine della partita e vincitore!**

La partita termina immediatamente quando non ci sono carte sufficienti nel mazzo dei gioielli per riportare tutte le mano dei giocatori a 6 carte.

Ogni giocatore conta i soldi nella sua banca - ogni banconota ha un valore di 1. Le carte in mano ai giocatori, nelle vetrine e nelle cassaforti non hanno valore. Il giocatore più ricco vince. Se due o più giocatori sono alla pari, il giocatore fra loro con il minor numero di carte rimaste in cassaforte e nella vetrina (la somma di tutte e due), è il vincitore. Se c'è ancora un pareggio, si dividono la vittoria!

Hans im Gluek 1999

Graphics: Oliver Moser

Traduzione inglese: Jay Tummelson and Anthony Rubbo

**NOTA. LA PRESENTE TRADUZIONE NON SOSTITUISCE IN ALCUN MODO IL REGOLAMENTO ORIGINALE DEL GIOCO; IL PRESENTE DOCUMENTO È DA INTENDERSI COME UN AIUTO PER I GIOCATORI DI LINGUA ITALIANA PER COMPRENDERE LE REGOLE DI GIOCO E LE CARTE. TUTTI I DIRITTI SUL GIOCO "KLUNKER" SONO DETENUTI DAL LEGITTIMO PROPRIETARIO.**

