

# LOBO77

Traduzione: **Sargon**

## Preparazione

Ogni giocatore riceve 3 gettoni. Si sceglie un giocatore che diverrà il mazziere e distribuirà le carte. Ciascun giocatore riceve 4 carte. Il resto delle carte viene piazzato coperto al centro del tavolo e rappresenterà il mazzo dove pescare. Ogni volta che un giocatore giocherà una carta subito ne pescherà una in modo da avere sempre alla fine del proprio turno 4 carte in mano.

## Svolgimento del gioco

Il giocatore alla sinistra del mazziere comincia. Gioca una carta tra quelle in mano vicino al mazzo di presa scoperta. Inizia così la pila di gioco. Il giocatore annuncia ad alta voce il numero disegnato sulla carta. Una volta giocata la carta il turno del giocatore finisce e quindi il giocatore può pescare una carta dal mazzo di presa. Gli altri giocatori fanno altrettanto (giocano una carta e ne pescano una dal mazzo). Il giro è antiorario. I giocatori dopo il primo quando giocano una carta non devono annunciare ad alta voce il numero della carta che giocano bensì la somma della carta che giocano con il precedente totale.

*Esempio : Lorenzo comincia il gioco e gioca un « 10 » e annuncia « 10 ». Pesca una carta e il turno passa al giocatore alla sua sinistra ossia Caterina. Caterina gioca un « 9 » e annuncia « 19 » (10 + 9). Caterina pesca una carta...*

## Numeri Doppi

Ci sono 7 carte su cui sono disegnati numeri doppi.

I numeri doppi hanno due effetti sul gioco :

- 1) Accelerano il gioco, in quanto se il giocatore successivo non ha le carte appropriate può concludersi il gioco.
- 2) Il giocatore che totalizza un numero doppio perde un gettone dei propri.

*Esempio: Si è arrivati a 19 al turno di Caterina. Il terzo giocatore , Piero, dispone di un "3" lo gioca e ottiene un "22", 22 è un numero doppio quindi Piero perde un gettone*

## Fine della mano

Il giocatore che annuncia « 77 » o un numero superiore, pone fine immediatamente al gioco e deve scartare un gettone. Il giocatore che ha cominciato rimescola le carte e inizia una nuova mano.

## Affogare

Quando un giocatore ha perso il suo ultimo gettone si definisce « Affogato » questo significa che se quel giocatore perde un ulteriore gettone viene eliminato dal gioco.

### Importante

*Quando il mazzo delle prese finisce viene mescolato quello degli scarti.*

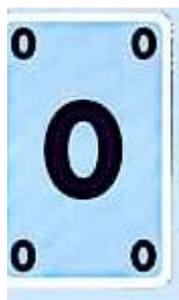
Se un giocatore dimentica di prendere la 4° carta alla fine del suo turno, non disporrà che di 3 carte per tutta la partita

## Carte Azione

L'utilizzo delle carte azione aggiunge divertimento al gioco :



Se la carta « -10 » viene giocata, si sottraggono 10 punti all'ultimo totale annunciato. Si possono ottenere risultati negativi.



L'ultimo totale viene ripetuto e il turno (dopo aver pescato una carta) passa al giocatore successivo.



Se una carta di cambio di senso è giocata, l'ultimo totale viene ripetuto e il senso del gioco si inverte finché non viene giocata una nuova carta di senso.



Se un giocatore gioca la carta «x2» il totale resta immutato e il giocatore seguente gioca 2 carte. Il giocatore che gioca due ne riprende 2 dal mazzo delle prese. Non è permesso giocare due carte «x2» consecutivamente.



"Doppi"  
Le carte doppie sono giocate e addizionate al totale come da regolamento. Più la partita va avanti più diventerà difficile sbarazzarsene.

### **Fine del Gioco**

Il gioco finisce quando non c'è che un solo giocatore con almeno un gettone (qui le regole sono poco chiare ma sembrerebbe che invece basti essere ancora in partita, ossia non essere stato eliminato dal gioco).