

# Mü & More

5 giochi in 1!

## Contenuto

60 carte in 5 diversi colori, ognuno composto da 12 carte: ogni carta ha un numero da 0 a 9 (ci sono 2 carte “1” e “9” per ogni colore!), ed ha un valore di 0, 1 o 2 punti.

## Regole per 5 giochi differenti!

**Mü:** basato sulla presa del maggior numero di mani di gioco. Per 4-6 giocatori (ottimale 4 o 5). Dai 12 anni in su. Durata: 1 ora.

**L’ultima pantera:** il gioco si basa nell’impedire le prese degli avversari. Per 3-8 giocatori (ottimale per 3). Dai 10 anni in su. Durata: 40 min. **Wimmüln:** ogni giocatore prevede quante “mani” prenderà, per 3-6 giocatori (ottimale 4 o 5). Dagli 8 anni in su. Durata: 40 min.

**Rummü:** gioco di combinazioni di carte per 3-6 giocatori. Dagli 8 anni in su. Durata: 1 ora.

**Safarü:** gioco che si basa sulla cattura delle carte per 2-4 giocatori (ottimale con 2 o 4). Dai 10 anni in su. Durata: 10 min.

## Mü

per 4-6 giocatori (ottimale 4 o 5). Dai 12 anni in su.

### DESCRIZIONE

Mü è un gioco basato sulla presa del maggior numero di “mani” di gioco. All’inizio della prima mano di ogni turno, si conduce un’asta per determinare chi sceglierà la briscola. I giocatori fanno l’offerta piazzando le carte scoperte sul tavolo. Alla fine dell’asta, i due giocatori che hanno puntato più carte diventano il capo ed il vice-capo, ed ognuno sceglie un tipo di carta come briscola.

Dopo che ogni mano è stata giocata per quel turno, ogni giocatore totalizza il numero di punti mostrati sulle carte che ha preso. In più, il capo ed il suo compagno possono aggiungere punti bonus. Comunque, quando il capo punta molte carte all’asta, può diventare difficile per lui vincere un numero sufficiente di mani tale da ottenere i punti bonus. Se il capo ed il suo compagno non riescono a prendere sufficienti mani, il capo perderà punti!

### PREPARAZIONE

Distribuire le carte: scegliete un mazziere, che mischierà le carte e le distribuirà, coperte, una alla volta, ai giocatori.

### ASTA

Puntare: iniziando dal mazziere e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può puntare mettendo le carte sul tavolo scoperte. Il numero delle carte è la puntata!

### PICCOLE NOTE

L’asta normalmente finisce dopo alcuni round, con i giocatori che aumentano la loro puntata ad ogni round. Nel turno di un giocatore, questi può puntare quante carte desidera, con il limite massimo di una sola carta in più rispetto alla precedente puntata. Così, se un giocatore possiede già la puntata maggiore, può giocare solo una carta. Ciò è anche vero per il mazziere che all’inizio può puntare solo una carta. Se punta una carta, il giocatore successivo può puntarne solo due, e così via.

### PASSARE

Invece di puntare una carta, un giocatore può passare. Durante il suo turno, in un round successivo, può nuovamente puntare delle carte.

### SOTTOPUNTATE

Le puntate non devono obbligatoriamente superare, o anche solo pareggiare, la precedente puntata più alta. I giocatori possono superare, pareggiare o non raggiungere la puntata più alta, a loro piacimento.

| Anna | Beate              | Conny     | Dagmar                   | Emma               |
|------|--------------------|-----------|--------------------------|--------------------|
| R 6  | pass               | Ye 8      | Gr 1, Bl 1 <sup>1)</sup> | pass <sup>2)</sup> |
| R 2  | Bl 9 <sup>3)</sup> | Gr 9, R 5 | pass                     | R 8                |
| R 9  | pass               | Pass      | Gr 8, Gr 7               | pass               |
| pass | pass               | pass      | pass                     | <sup>4)</sup>      |

*Esempio 1: questa è una tipica asta. Anna apre con una carta, Beate passa, Conny gioca una carta pareggiando l'asta senza alzare la posta. Dagmar (1) aumenta la puntata giocando due carte. Emma potrebbe ora giocare fino a tre carte ma passa (2). Nel round successivo, Anna gioca una carta per pareggiare la puntata di Dagmar. Beate sceglie di entrare nell'asta, ma solo con una carta (3), una sottopuntata, e così via. Nell'ultimo round, ad Emma non è consentito di puntare (4) poiché è stata il primo giocatore a passare nell'ordine del turno di gioco (durante il suo terzo). Così l'asta termina.*

### **FINE DELL'ASTA**

L'asta termina quando tutti i giocatori passano, nell'ordine di gioco, senza puntare. I giocatori lasciano le carte scoperte sul tavolo. Durante le prese, possono giocarle come una qualsiasi carta in loro possesso.

### **CAPO e VICE**

#### **Capo**

Dopo l'asta, se un giocatore ha puntato **più carte di un qualsiasi altro** giocatore diventa il capo.

*Esempio 2: dopo l'asta del precedente esempio, Dagmar è il capo.*

#### **Stallo**

Se, dopo l'asta, **nessun giocatore ha puntato più di chiunque altro** (due o più pareggiano con la più alta puntata), la mano finisce in uno stallo.

I giocatori che hanno pareggiato con la puntata massima totalizzano **5 punti** per ogni carta puntata. Comunque, tra i giocatori che hanno pareggiato con la puntata più alta, chi ha effettuato l'ultima giocata (escluso il "passare") perde **10 punti** per ogni carta puntata! La mano finisce immediatamente ed i giocatori registrano il loro punteggio (guarda il seguente capitolo Registrazione).

*Esempio 3: Supponi che Dagmar nell'esempio 1 abbia puntato solo una carta nella sua ultima giocata e che tutti (incluso Dagmar) abbiano passato in ordine di turno di gioco, allora Dagmar avrebbe perso 30 punti. Anna e Conny avrebbero totalizzato 15 punti ognuno. Beate e Emma non avrebbero fatto punti. Se tutti i giocatori passano nel primo turno, nessun punto viene assegnato o perso, ed i giocatori iniziano una nuova partita.*

#### **Vice**

Se non c'è stallo, la mano ha un capo e prosegue. Il vice è il giocatore con il secondo più alto numero di carte puntate. Se più giocatori pareggiano per il secondo posto, quello che possiede la carta con il valore più alto tra le quelle giocate è il vice. Se persiste una parità, quello che possiede la seconda carta con il valore più alto è il vice, e così via.

*Esempio 4: nell'esempio 1, Conny è il vice, poiché pur avendo come carta con punteggio più alto (9) la stessa di Anna, la sua seconda carta con punteggio più alto è un 8, mentre per Anna solo un 6.*

#### **Nessun Vice**

Nel raro caso che nessun vice possa essere determinato (più giocatori con la seconda massima puntata e carte con lo stesso numero), non c'è alcun vice. Ciò avviene anche nel caso che il capo sia l'unico giocatore ad aver puntato nell'asta.

### **SCEGLIERE LA BRISCOLA**

**Vice:** Per primo, il vice (se c'è) sceglie **un tipo** di briscola. Il capo sceglie per secondo.

**Colore/Numero:** Un giocatore deve scegliere come briscola o un **colore** (es. rosso) o un **numero** (es. cinque). Il giocatore (sia il capo o il vice) deve scegliere tra i colori ed i numeri delle carte giocate come puntata.

*Esempio 5: dopo l'asta dell'esempio 1, Dagmar deve scegliere la briscola tra verde, blu, 1, 7 o 8.*

**Capo:** il capo ora sceglie una briscola, ma, contrariamente al vice, può anche scegliere di non decidere nessuna briscola. In questo caso, c'è solo la vice-briscola, o, in assenza di un vice, non c'è briscola. Se il capo sceglie una briscola, questa è più forte della vice-briscola. Lo rende esplicito dichiarando, per esempio, "Verde più forte del Rosso", quando sceglie il verde ed il vice ha scelto il rosso.

## LA SQUADRA DEL CAPO

**Compagno:** il capo ora sceglie, tra gli altri giocatori, un compagno per la mano di gioco. Le carte puntate durante l'asta potrebbero aiutarlo a decidere chi scegliere, ma può anche **non** scegliere il vice come compagno. Il capo ed il suo compagno sono ora identificati come la squadra del capo.

Il **numero** di carte che il capo ha puntato determina il numero di punti che la squadra del capo deve prendere nella partita: più carte ha puntato il capo, più punti la squadra del capo deve totalizzare. I punti necessari sono mostrati nella tabella sotto:

| Obiettivo della Squadra del capo |                        |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |                 |
|----------------------------------|------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----------------|
| Giocatori                        | Carte puntate dal capo |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | Punti nel gioco |
|                                  | 1                      | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |                 |
| <b>4</b>                         | 30                     | 32 | 34 | 36 | 38 | 40 | 42 | 44 | 46 | 48 | 50 | 52 | 54 | 56 | 58 | <b>60</b>       |
| <b>5</b>                         | 24                     | 27 | 30 | 33 | 36 | 39 | 42 | 45 | 48 | 51 | 54 | 57 | -  | -  | -  | <b>60</b>       |
| <b>6</b>                         | 20                     | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 | 44 | 48 | 52 | 56 | -  | -  | -  | -  | -  | <b>60</b>       |

*Esempio 6: nell'esempio 1, Dagmar ha puntato 4 carte. Poiché si sta giocando una partita a cinque giocatori, la sua squadra deve prendere 33 punti.*

*Nota: un giocatore vorrà puntare per diventare capo o vice quando avrà molte carte dello stesso colore o dello stesso numero. Aiuta anche avere altre carte forti. I giocatori puntano per essere capo o vice, ma anche per stimolare l'eventuale capo a sceglierli come compagno! Per tale scopo i giocatori troveranno molto utili le sottopuntate, poiché il capo sarà sempre interessato ad un compagno forte per la sua briscola. Bluffare non è molto utile, poiché scoraggerà successive unioni.*

*Quando un giocatore mira ad occupare la posizione del capo, dovrebbe effettuare la propria puntata basandosi sulla forza delle proprie carte e del potenziale compagno. Un giocatore che punta troppo basso sarà raramente il capo e, quando lo diviene, spreca punti che potrebbe guadagnare.*

## GIOCARE UNA PARTITA

**Primo giro:** il capo inizia giocando una carta. La prima carta giocata determina il **colore** che controlla la mano.

**Carte:** un giocatore può giocare le carte sia tra quelle che ha in mano sia tra quelle che ha puntato, scoperte, sul tavolo. Ogni giocatore gioca una carta, per mano, in senso orario.

**Stesso colore:** nel proprio turno il giocatore deve giocare, se può, una carta dello stesso colore di quella che controlla la mano; quale carta, lo decide il giocatore. Se il giocatore non possiede quel colore, può giocare un qualsiasi altro colore o una briscola.

**Colore di briscola:** la briscola del capo e del vice si associano per formare un **unico** colore chiamato colore di briscola (anche quando una o entrambe le briscole sono numeri). Così, la briscola del capo può essere giocata quando la briscola del vice controlla il gioco e viceversa. Se la briscola comanda il gioco, i giocatori devono rispondere giocando briscola se possono.

*Se, per esempio, il numero 6 è scelto come briscola, il 6 rosso non è una carta rossa, ma è del colore di briscola.*

**La mano:** una mano è vinta dal giocatore che gioca la carta con il numero più alto del colore che comanda la mano. Se uno o più giocatori giocano una carta di briscola durante la mano, colui che ha giocato la carta di briscola con il numero più alto vince la mano. Il vincitore prende tutte le carte e le piazza coperte sul tavolo davanti a lui.

**Briscole e loro grado:** Le carte della briscola del capo sono sempre più alte della briscola del vice-capo. (La briscola del capo 0 è più alta di tutte le briscole del vice-capo). Nell'ambito di un colore, il normale ordine di numeri ne determina la forza. Quando più carte dello stesso numero sono giocate, incluse le briscole, la prima carta giocata è sempre più alta delle successive.

**Doppia briscola:** in un gioco con un colore ed un numero come briscola, una carta con sia il colore che il numero della briscola è una doppia briscola ed è più forte di tutte le altre briscole.

*Quando i numeri 7 o 1 sono briscole con un colore come altra briscola, esistono due doppie briscole!*

**Nuovo giro:** dopo che un giocatore vince una mano e prende le carte, inizia (giocando la prima carta) la mano successiva (finché i giocatori hanno carte nelle proprie mani o sul tavolo).

**Fine:** quando tutte le carte sono state giocate, sia in mano che sul tavolo, la partita termina.

## CALCOLARE I PUNTEGGI

Ci sono due tipi di punteggi:

Singolo: ogni giocatore totalizza la somma dei "punti valore" (0, 1 o 2 triangoli stampati sulle carte) delle carte prese durante il gioco.

Di Squadra: somma i punteggi ottenuti dai componenti della squadra del capo. Se il totale è uguale o maggiore dell'obiettivo di squadra (vedi tabella), la squadra ha raggiunto il proprio scopo. Altrimenti lo ha fallito.

| OBIETTIVO RAGGIUNTO      |   |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
|--------------------------|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| <i>Briscola del capo</i> | <i>Puntata del capo (numero di carte)</i> |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| <i>Colore</i>            | 1   | 2         | 3         | 4         | 5         | 6         | 7         | 8         | 9         | 10+        |
| <i>1, 7</i>              | -   | 1         | 2         | 3         | 4         | 5         | 6         | 7         | 8         | 9+         |
| <i>0, 2-6, 8, 9</i>      | -   | -         | 1         | 2         | 3         | 4         | 5         | 6         | 7         | 8          |
| <i>No</i>                | -   | -         | -         | 1         | 2         | 3         | 4         | 5         | 6         | 7+         |
| <b>BONUS</b>             | <b>10</b>                                 | <b>20</b> | <b>30</b> | <b>40</b> | <b>50</b> | <b>60</b> | <b>70</b> | <b>80</b> | <b>90</b> | <b>100</b> |

Il bonus guadagnato da una squadra che raggiunge il proprio obiettivo è basato sulle dimensioni della puntata del capo e sul tipo di briscola che ha scelto. La mano è più ricca di punti bonus quando il capo punta più carte e quando sceglie una briscola con meno carte. Sia il capo che il compagno totalizzano i punti bonus mostrati nella tabella per il raggiungimento dell'obiettivo!

*Esempio 7: Prendiamo Dagmar (dall'esempio 6) con una puntata di 4 carte, con un colore scelto come briscola, il bonus per lui ed il suo compagno sarà 40 punti (se hanno raggiunto l'obiettivo di collezionare 33 punti). Se avesse scelto il numero 1 come briscola, il bonus sarebbe stato di 50 punti.*

**Fallire l'obiettivo:** quando la squadra del capo fallisce l'obiettivo, i giocatori guardano la tabella "Obiettivo della squadra del capo" per trovare la più alta puntata che avrebbero soddisfatto con il punteggio da loro raggiunto. Se hanno ottenuto meno punti di quanto una puntata di 1 richiederebbe, usare 0 come puntata. Quindi calcolate la differenza tra questa puntata e la puntata effettuata dal capo. Ogni giocatore non appartenente alla squadra del capo totalizza 5 punti moltiplicati per questa differenza. Il capo perde 10 punti moltiplicati per questa differenza. Il compagno del capo totalizza nessun punto (non guadagna né perde punti).

| Puntata del capo |    |           |    |           |    |    |
|------------------|----|-----------|----|-----------|----|----|
| Giacatore        | 1  | 2         | 3  | 4         | 5  | 6  |
| <b>4</b>         | 30 | 32        | 34 | 36        | 38 | 40 |
| <b>5</b>         | 24 | <u>27</u> | 30 | <u>33</u> | 36 | 39 |
| <b>6</b>         | 20 | 24        | 28 | 32        | 36 | 40 |

*Esempio 8: Dagmar e Anna (la squadra del capo) in una partita a 5 giocatori con la puntata di Dagmar di 4, devono totalizzare 33 punti. In questa mano Dagmar totalizza 20 punti ed Anna solo 9 per un totale di 29. Così, raggiungono l'obiettivo per una puntata di 2 invece che 4, con una differenza di 2. Dagmar perde 20 punti (2 x 10), e Beate, Conny ed Emma guadagnano 10 punti (2 x 10). Il compagno di Dagmar, Anna, non guadagna né perde nulla. Se Dagmar ed Anna avessero totalizzato solo 23 o meno punti per mano, la differenza sarebbe stata di 4.*

### REGISTRAZIONE

I giocatori registrano sia i punti singoli che quelli di squadra con carta e penna e li sommano, insieme con i punti guadagnati nei turni precedenti. Il gioco finisce quando uno o più giocatori raggiungono un punteggio predeterminato (200 punti per una partita di circa 1 ora). Il giocatore con più punti è il vincitore! Se la fine non è raggiunta, si gioca un'altra mano con il giocatore alla sinistra del mazziere quale nuovo mazziere.

*Esempio 9: registrare i punti.*

*\* In una colonna, i giocatori segnano l'entità della puntata del capo e la briscola scelta dal capo.*

*\*\* La prima mano è finita con uno stallo ed una puntata di 4.*

*# Nella puntata successiva, la squadra del capo ha raggiunto il proprio obiettivo con una punta di 5 e briscola 7.*

*## Nell'ultima mano, la squadra del capo ha fallito il proprio obiettivo con una differenza di 3.*

| Puntata    | An        | Be        | Co         | Da         | Em                     |
|------------|-----------|-----------|------------|------------|------------------------|
| <b>4</b>   | <b>20</b> | <b>20</b> |            | <b>-40</b> | <b>**</b>              |
| <b>Sum</b> | 20        | 20        | 0          | -40        | 0                      |
| <b>5*</b>  | 11        | 3         | 22         | 15         | 9 <sup>#</sup>         |
| <b>7</b>   |           |           | <b>60</b>  | <b>60</b>  |                        |
| <b>Sum</b> | 31        | 23        | 82         | 35         | 9                      |
| <b>4</b>   | 19        | 13        | 5          | 3          | 20                     |
| <b>Red</b> |           | <b>15</b> | <b>-30</b> | <b>15</b>  | <b>15<sup>##</sup></b> |
| <b>sum</b> | 50        | 51        | 57         | 53         | 44                     |

# L'ultima pantera

Per 3-8 giocatori (ottimale per 3), dai 10 anni in su

## DESCRIZIONE

Questo è un gioco in cui vince chi ottiene più “prese”, ma poiché alcune carte sottraggono punti, è meglio cercare di ottenere prese “buone” invece che realizzare tante prese. Naturalmente, molte carte fanno guadagnare punti, e ottenere l'ultima presa fa guadagnare un grande bonus!

## PREPARAZIONE

Per giocare servono un numero differente di carte a seconda del numero di giocatori:

Con 3 giocatori, toglie le carte numero 1 e 2 di ogni colore. Con 7 o 8 giocatori toglie il numero due delle carte rosse, verdi, blu e nere (i 2 gialli rimangono). Con 4-6 giocatori, usa tutte le carte.

Scegliete un mazziniere che mischia le carte rimanenti e le distribuisce, coperte, una alla volta ai giocatori

## GIOCARE UNA PARTITA

**Passare.** Per prima cosa, ogni giocatore passa 3 carte coperte al giocatore alla sua destra (con 6 giocatori passate solo 2 carte).

I giocatori passano le carte simultaneamente così che un giocatore non possa guardare le carte ricevute finché non abbia passato le proprie carte.

**Prima mano.** Il giocatore con il **5 verde** gioca questa carta.

I giocatori continuano a giocare come descritto in Mu nella sezione “giocare una partita”, ma senza briscole.

## CALCOLARE I PUNTEGGI

| Punti | Per                   |
|-------|-----------------------|
| +50   | Ultima presa          |
| +5    | Per ogni carta gialla |
| -10   | Per ogni carta rossa  |
| -50   | Per il 7 nero         |

Dopo l'ultima presa, i giocatori contano i loro punti usando la tabella qui presente. I giocatori registrano il loro punteggio con carta e penna finché un giocatore non raggiunge **-250** punti. Il gioco finisce e il giocatore con più punti, o con il punteggio meno negativo se non ci sono punteggi in positivo, è il vincitore.

# Wimmül

Per 3-6 giocatori dagli 8 anni in su

## INTRODUZIONE

Questo è un gioco semplice in cui vince chi prende più mani e dove ogni giocatore gioca da solo. Prima di ogni partita, ogni giocatore deve dichiarare quante mani si aspetta di prendere durante il gioco.

## PREPARAZIONE

Con 3 giocatori togliete 2 colori qualsiasi dal mazzo di carte. Scegliete un mazziere che mischi le carte e le distribuisca una alla volta, coperte, ai giocatori.

**Briscola.** Il mazziere scopre le ultime due carte distribuite a se stesso. Il colore della carta con il numero minore è il colore della briscola per quella mano (non c'è briscola con "numero" in questo gioco). Se entrambe le carte hanno lo stesso **numero o colore**, non c'è briscola per quella mano.

**Le mani.** I giocatori prendono le carte loro distribuite

**Primo giro.** Se c'è una briscola, il mazziere aggiunge la carta con il numero più basso alle carte in suo possesso. L'altra carta rimane come carta giocata al primo turno dal mazziere.

## GIOCARE UNA PARTITA

**Dichiarare:** prima che altre carte siano giocate, ogni giocatore piazza, dalla propria mano, due carte coperte a croce davanti a sé. Queste sono due stime (o una) di quante mani ogni giocatore si aspetta di prendere in quella partita.

**Mostrarne una:** Simultaneamente, i giocatori scoprono la carta superiore della loro croce. Queste carte non sono giocate in questa mano. Alla fine della mano, i giocatori che hanno ottenuto un numero di prese uguale al valore di una delle due carte guadagnano un bonus.

**Giocare le carte:** Ora i giocatori continuano con il primo turno seguendo il seme giocato dal mazziere. Le regole sono uguali a quelle di Mu, la differenza è che c'è una (o nessuna) briscola.

## PUNTEGGIO

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>Bonus per mano</b> |           |
| Numero basso          | 5 punti   |
| Numero alto           | 10 punti  |
| Carta scoperta        | Bonus x 2 |
| Entrambi i numeri     | 25 punti  |

Ogni giocatore totalizza punti a seconda del valore (0, 1 o 2 triangoli) delle carte che ha conquistato durante le mani.

Se il numero delle mani prese da un giocatore è **esattamente** uguale ad una (o entrambe) delle sue carte dichiarate, guadagna i bonus indicati nella tabella qui sopra.

*Esempio 10: Natasha ha dichiarato 3 e 4 mani: la 4 coperta, la 3 scoperta. Se prende 3 o 4 mani, guadagna 10 punti bonus: per il 4, poiché è il numero più alto e per il 3, perché è il numero più basso, ma è la carta scoperta e prende un bonus doppio. Se il 3 fosse coperto ed il 4 scoperto, guadagnerebbe solo 5 punti se prendesse 3 mani, ma 20 punti (2 x 10) se prendesse 4 mani. Entrambi i numeri possono essere corretti solo se il giocatore dichiara 2 carte con lo stesso numero!*

I giocatori registrano il loro punteggio con carta e penna. Il gioco finisce quando uno o più giocatori hanno almeno 200 punti.

Il giocatore con più punti è il vincitore!

# Rummü

Per 3-6 giocatori dagli 8 anni in su

## DESCRIZIONE

In questo gioco, i giocatori cercano di liberarsi delle loro carte il più velocemente possibile e con la miglior combinazione di punti. Si gioca da soli nelle partite a 3 e 5 giocatori, in coppia in quelle a 4 e 6.

## PREPARAZIONE

|           |   |   |   |   |
|-----------|---|---|---|---|
| Giocatori | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Carte     | 9 | 8 | 8 | 7 |

Scegliete un mazziere che mescola le carte e distribuisce il numero di carte mostrate nella tabella ad ogni giocatore, coperte, una alla volta. Posate, coperto, il mazzo delle restanti carte, scoprite la prima carta del mazzo piazzandola vicino ad esso come prima carta degli scarti. Il giocatore a sinistra del mazziere inizia la mano e si continua in senso orario.

## GIOCARE UNA PARTITA

Durante il proprio turno un giocatore esegue, nell'ordine, le seguenti azioni:

- 1) Deve **pescare una carta**
  - 2) Può **giocare una o più carte**
  - 3) Deve **scartare una carta** nel mazzo degli scarti
- 1. Pescare.** Il giocatore, prima, deve pescare una carta dal mazzo coperto o una o più carte dagli scarti. Se il giocatore sceglie di prendere dagli scarti, deve prendere la carta sulla sommità della pila, poi la seguente, e così via finché decide di fermarsi.
- 2. Giocare.** Il giocatore può ora giocare le carte sul tavolo. Deve giocarle in combinazioni di almeno 3 carte. Una combinazione è sia 3 o più carte dello stesso numero (Ling) o 3 o più carte i cui numeri siano consecutivi (Sequenza). Una sequenza può avere sia carte dello stesso colore, che di colori diversi. Una ling deve avere sempre carte di colori differenti. Una combinazione non può mai avere 2 carte identiche.

**Il jolly giallo.** Tutte le carte gialle sono jolly; ognuna è usata come carta dello stesso numero ma di un qualsiasi colore.

In una sequenza di un colore sempre più di metà delle sue carte devono non essere jolly. Così, una sequenza di 4 carte può avere al massimo 1 jolly, una di 5 al massimo 2, e così via. Una "ling" o una sequenza di differenti colori può avere al massimo un jolly. Si può usare un jolly per ottenere una "ling" di 5 colori.

*Esempio 10: rosso 5, giallo 6, rosso 7 è una sequenza di un colore con un jolly. Rosso 5, giallo 5, verde 5, blu 5, nero 5 è una "ling" di 5. Blu 6, giallo 7, blu 8, rosso 9 non è una sequenza consentita perché non è né di un colore, né di tutti colori differenti. Rosso 2, rosso 3, giallo 4, rosso 5, rosso 6, giallo 7 giallo 8 è una sequenza rossa di lunghezza 7. Giallo 3, giallo 4, giallo 5 non è ammessa perché ha troppi jolly.*

| Prima giocata                 | Numero di carte |
|-------------------------------|-----------------|
| Punteggio giocatore (squadra) |                 |
| <0 (<0)                       | 3               |
| 0-99 (0-199)                  | 4               |
| 100-149 (200-399)             | 5               |
| >150 (>400)                   | 6               |

Durante la prima mano, la prima giocata di carte deve essere composta da almeno **4 carte**. Nelle mani successive, la prima giocata di carte dalla mano è dipendente dal numero di punti che il giocatore o la propria squadra ha accumulato (vedi tabella).

Una volta che il giocatore ha calato le sue prime carte, non è più richiesto un numero minimo di carte per calare ed egli può anche aggiungere carte alle combinazioni proprie o degli altri.

**Scambio di jolly.** Se un giocatore ha una carta che può sostituire un jolly in una combinazione di carte giocata da lui stesso o da altri, può scambiare le carte, piazzando la propria nella combinazione sul tavolo e prendendo il jolly in mano. Se desidera può immediatamente giocare il jolly.

**Nessun ripensamento.** Una volta che una combinazione di carte è stata giocata **non** può più essere ripresa in mano o risistemata (eccetto che per i jolly).

**3. Scartare.** Alla fine del suo turno, un giocatore **deve** scartare una carta, scoperta, nel mazzo degli scarti. Un giocatore non può **mai** giocare la sua ultima carta e deve organizzare il proprio gioco in modo da avere sempre una carta da scartare. A questo punto il giocatore successivo inizia il proprio turno. Il mazzo degli scarti dovrebbe essere tenuto in modo tale che solo la prima carta sia visibile.

**Finire una mano.** La mano termina quando un giocatore, **dopo aver scartato** una carta, non ha più carte in mano.

## PUNTEGGIO

|  |                |
|--|----------------|
| Termine della mano (scartare l'ultima carta) | 10             |
| Carte gialle rimaste                         | Ognuna -10     |
| Altre carte rimaste                          | Ognuna -5      |
| Ling di 3                                    | 0              |
| Ling di 4 misto/puro                         | 10/30          |
| Ling di 5                                    | 50             |
| Ling di 7 o 1                                | metà punteggio |
| Sequenza di 3, mista/pura                    | 0/10           |
| Sequenza di 4, mista/pura                    | 10/20          |
| Sequenza di 5 mista/pura                     | 20/40          |
| Per ogni carta in più                        | +10            |

Ora i giocatori calcolano i punti. La tabella qui sopra mostra quanti punti i giocatori guadagnano o perdono per le carte rimaste in mano o giocate sul tavolo. Le combinazioni pure sono molto più vantaggiose delle miste! Una sequenza di colori differenti non è mai pura. Le altre sequenze o ling sono pure se non hanno jolly. Ogni giocatore aggiunge (o sottrae) tutti i punteggi al proprio punteggio totale e lo registra con carta e penna.

Quando si gioca a squadre, ognuna registra il proprio punteggio insieme. Inoltre, il compagno del giocatore che chiude la mano non totalizza punteggi negativi per le carte rimaste in mano.

I giocatori aggiungono il punteggio ottenuto nella mano corrente a quelli precedenti. Il giocatore a sinistra del mazziera diventa il nuovo mazziera e un'altra mano ricomincia. Il gioco finisce quando almeno un giocatore raggiunge 200 punti o almeno una squadra 500. Il giocatore (o la squadra) con più punti vince!

# Safari

Per 2-4 giocatori (meglio 2 o 4) dai 10 anni in su

## INTRODUZIONE

Ogni giocatore cerca di “catturare” quanti più “animali selvaggi” (le carte scoperte sul tavolo), per costruire varie combinazioni con le carte in proprio possesso. Quando un giocatore non cattura nulla, deve rilasciare uno dei suoi animali nella prateria (cioè mettere una delle carte che ha in mano scoperta sul tavolo). Naturalmente, esistono alcuni animali che non è conveniente catturare...

## PREPARAZIONE

Scegliete un mazziere che mescoli le carte e distribuisca 4 carte coperte ad ogni giocatore. Quindi, egli piazza 4 carte scoperte sul tavolo (gli “animali selvaggi”). Mette le rimanenti carte in un mazzo di riserva coperto sul tavolo. Nelle partite a 4, i giocatori che sono di fronte uno all’altro formano una squadra e giocano insieme.

## LA CACCIA

Il gioco inizia con il giocatore a sinistra del mazziere e procede in senso orario. Durante il proprio turno, un giocatore piazza 1 carta scoperta sul tavolo. Con questa carta egli può sia catturare un'altra carta sia “lasciarla libera”.

**La Cattura.** Un giocatore ha 3 modi per catturare una carta:

1. **Addizione.** Se la somma dei numeri su 2 o più delle carte selvagge coincidono con il numero della carta giocata, il giocatore può catturare queste carte. Quindi libera la carta che ha giocato piazzandola nella prateria (come carta scoperta sul tavolo). Se più di una combinazione di carte selvagge equipara il numero della carta giocata, il giocatore sceglie quale combinazione catturare.
2. **Totale.** Se i numeri su una o più delle carte selvagge possono essere addizionate al numero della carta giocata per un totale esatto di 17, il giocatore può catturare le carte. Quindi libera la carta che ha giocato piazzandola nella prateria (come carta scoperta sul tavolo). Se più di una combinazione di carte selvagge equipara il numero della carta giocata, il giocatore sceglie quale combinazione catturare.
3. **Coppia.** Se i numeri su una o più delle carte selvagge coincidono con il numero sulla carta giocata, il giocatore cattura una delle carte selvagge e la carta giocata.

**Catture multiple.** Un giocatore può usare la carta giocata per catturare 2 o 3 delle precedenti combinazioni, ma solo 1 di ogni tipo.

*Esempio 11: un 3, 4 e 6 sono nella prateria. Con un 7, un giocatore può catturare o il 3 e il 4 tramite addizione o il 4 e il 6 tramite totale. Non può catturare tutte le carte perché non può usare il 4 due volte per la cattura.*

**Liberazione.** Un giocatore che non può o che sceglie di non catturare può liberare una carta nella prateria. Comunque, non può liberare una carta che avrebbe potuto catturare altre carte. Un giocatore che gioca una carta che può catturare più combinazioni, non deve catturarle tutte, ma solo quelle che desidera (almeno una!). Se un giocatore libera una carta che ha possibili catture, e un suo avversario lo nota, deve catturare almeno una combinazione. Se non viene notata la cattura, non c’è penalità.

**Zeri.** Se il giocatore usa l’addizione o il totale per catturare le carte selvagge e ci sono una o più carte con il numero 0 nella prateria, il giocatore deve catturare almeno una delle carte 0.

**Nuovo round.** Dopo 4 round di gioco, i giocatori non hanno più carte nelle proprie mani. Il giocatore alla sinistra del mazziere diventa il nuovo mazziere e distribuisce 4 carte ad ogni giocatore e (se ci sono ancora carte disponibili) 4 carte scoperte nella prateria. Il giocatore alla sua sinistra inizia ed il gioco continua come prima.

## TERMINARE LA MANO E PUNTEGGIO

Quando il mazzo di carte è terminato e l'ultima carta è stata giocata, la mano termina. Le carte selvagge rimaste sul tavolo non sono considerate ai fini del punteggio.

| <b>Punti</b>         | <b>per</b>                  |
|----------------------|-----------------------------|
| +24                  | Più carte unicorno          |
| -12                  | Più carte porcospino        |
| -5                   | Ogni cucciolo = "0"         |
| +valore<br>(0, 1, 2) | Ogni carta (incluso lo "0") |

I giocatori (o le squadre) scoprono le loro carte catturate ed usano la tabella per calcolare il loro punteggio.

Se più giocatori o squadre pareggiano nel numero di unicorni o porcospini, si dividono equamente i punti. I giocatori registrano il punteggio e giocano un'altra mano. La partita finisce a un numero di punti predeterminato (es. 100) ed il giocatore con più punti è il vincitore!

### **VARIANTE**

In questa variante, i giocatori cercano di liberare gli animali nella prateria invece di catturarli. Così i giocatori cercano di totalizzare il minor numero di punti. I giocatori usano le precedenti regole eccetto: quando una carta può catturare più di una combinazione, il giocatore alla sinistra di quello che gioca la carta decide la combinazione da prendere. Come prima, con 4 giocatori, si formano due squadre. Calcola i punteggi seguendo la tabella. Il giocatore (squadra) con meno punti è il vincitore!

| <b>Punti</b> | <b>per</b>           |
|--------------|----------------------|
| +24          | Più carte in totale  |
| +18          | Più carte porcospino |
| +valore      | Ogni carta           |

Traduzione a cura di Enrico Di Stasio per Gamesbusters

*Versione 1.0 – Febbraio 2004*



*<http://www.gamesbusters.com>  
e-mail: [info@gamesbusters.com](mailto:info@gamesbusters.com)*

*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 "Mu & More" sono detenuti dal legittimo proprietario.*