

# NUR DIE ZIEGE ZÄHLT

## IDEA E OBIETTIVO DEL GIOCO

Giocando su otto mani, i giocatori prendono le “teste di capra” rappresentate sui lati delle carte (per chiarezza, sono su entrambi i lati - destra e sinistra). Prima dell'inizio del gioco, i giocatori devono scommettere su quante teste di capra avranno alla fine del gioco! Le scommesse più audaci danno più punti, mentre a chi è meno coraggioso va un minor numero di punti. Chi soddisfa al meglio le proprie scommesse sarà il vincitore!

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le carte vengono mischiate. Ogni giocatore riceve - indipendentemente dal numero di giocatori - 8 carte in mano. Le carte restanti non sono necessarie. Il tabellone viene posto in mezzo. Le tessere scommessa e i segnalini dei giocatori vengono poste a fianco.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende la capretta in legno, la tessera scommessa e il segnalino corrispondente. Pone la capretta sullo “0” e il segnalino e la tessera davanti a sé.

Il segnalino mostra a tutti in qualsiasi momento il colore dei giocatori. Con la tessera scommessa i giocatori puntano su quante capre avranno alla fine del gioco.

## IL GIOCO

Il giocatore più giovane comincia. Il gioco si svolge in due fasi, la puntata e le mani di prese.

### 1. Puntare sul numero di capre

Tutti i giocatori devono prima stimare il numero di capre che avranno nelle loro prese a fine partita. Il primo giocatore avvicina al tabellone la propria tessera scommessa girata su qualunque lato. Il lato della tessera mostra quanti punti (cuoricini) farà alla fine del gioco, se effettivamente il numero di capre prese sarà nell'intervallo puntato.

Si hanno le seguenti possibilità:

- 2 punti: questo lato della tessera copre 4 righe. Il giocatore ha un grande intervallo a disposizione, ma se lo raggiunge fa pochi punti.
- 3 punti: la superficie coperta è di 3 righe, e si fanno 3 punti.
- 4 punti: la superficie coperta è di 2 righe, e si fanno 4 punti.
- 5 punti: col lato più lungo della tessera il giocatore può solo scommettere su “0” capre (lato basso del tabellone) oppure su più di 60 capre (lato alto). In entrambi i casi, egli riceve, in caso di successo, 5 punti.

*Esempio: il blu sceglie quattro righe, perché ritiene che prenderà da 41 a 60 capre. Egli fa 2 punti se questo si verifica. Il nero stima che farà da 36 a 50 capre. Se ci riesce, otterrà 3 punti. Il rosso e il giallo rischiano di più coprendo solo 2 righe: fanno 4 punti se hanno ragione. Il bianco rischia più di tutti e scommette di fare più di 60 capre. Se ce la fa, fa 5 punti.*

Una volta che il primo giocatore ha puntato, gli altri fanno altrettanto, in senso orario. **Le tessere scommessa non possono essere sovrapposte!** Esse possono tuttavia essere collocate da entrambi i lati del tabellone. Pertanto, ogni riga (ad esempio, i numeri "26-30") può essere puntata al massimo due volte: una volta sul lato destro e una volta sul lato sinistro del tabellone. La puntata sul fondo (0 capre) o in cima (61+ capre) può essere effettuata solo una volta.

### 2. Giocare le prese

A partire dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario, ognuno gioca una carta. Il giocatore con la carta più alta vince la mano, e guadagna tante capre quante le teste sulle carte (contano solo le teste a destra oppure a sinistra, non entrambe). Inoltre, il giocatore aggiunge al totale **il numero della carta più bassa** giocata nella mano. Poi sposta la sua capretta sul tabellone del numero di passi corrispondente. Su ciascuno spazio del tabellone possono stare anche più caprette. Il giocatore mette quindi le carte coperte tra le proprie prese, e inizia una nuova mano.

*Esempio. nella mano sono state giocate la carta 40 (5 capre), il 5 (3 capre), la 47 (1 capra) e la 18 (1 capra). La somma di capre è:  $5 + 3 + 1 + 1 = 10$ . Va aggiunto il numero più basso di carta, e cioè 5. Il giocatore che ha calato il 47 prende, e si muove di 15 spazi in avanti sul tabellone.*

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo l'ottava mano. Ogni giocatore controlla se la propria capretta sul tabellone sta su una delle righe che ha scommesso. Se c'è, il giocatore fa i punti relativi (2-5) altrimenti fa zero. I punti vengono segnati con carta e penna. Si fanno tanti giri quanti il numero dei giocatori. Alla fine, chi ha più punti vince.