

Pig 10

Il gioco che ruota attorno al 10.
Per 2–8 giocatori di numeri a partire da 6 anni
di Ayelet Pnueli



Il NOVE non è niente di particolare. Il DIECI invece è fantastico! L'UNIDICI è già troppo, decisamente troppo... Si giocano delle carte e si addiziona il loro valore. Se riesci a portare il risultato a DIECI, ricevi tutte le carte giocate... ma che non sia più di DIECI, o ne approfitterà il furbetto che era di turno prima di te.

Principio ed obiettivo del gioco

Quando un partecipante gioca una carta, addiziona il suo valore alle carte già giocate. Si continua in questo modo finché si raggiunge il 10 o lo si supera. Vince il giocatore che raggiunge più spesso il DIECI e che entro la fine del gioco ha raccolto il maggior numero di carte.

Materiale del gioco e preparazione

Mescolate bene le carte e distribuitene **tre** ad ogni giocatore. Il resto delle carte va messo in un **mazzo coperto** al centro del tavolo.

Svolgimento

Comincia il giocatore che riesce a contare più rapidamente fino al 10. Si gioca **a turni in senso orario**. Il giocatore di turno gioca una carta ed in seguito annuncia **il valore del mazzo giocato**. Nel riquadro a pagina 2 si trovano le indicazioni di come calcolare questo valore.

Colui che porta il valore del mazzo giocato a DIECI dice "PIG 10" e vince tutte le carte giocate. Se il valore del mazzo supera il DIECI, le carte andranno tutte al giocatore seduto alla sua destra. I giocatori che vincono delle carte le tengono sul tavolo davanti a sé.



Non appena un partecipante gioca una carta, ne riprende una dal mazzo coperto, in modo da averne sempre 3 in mano.

Il valore del mazzo giocato va calcolato come segue:

Il giocatore che gioca la prima carta quando **il tavolo è ancora tutto vuoto** annuncia come valore del mazzo giocato il numero sulla sua carta. I giocatori **che seguono** semplicemente vi aggiungono il numero della loro carta.



Mattia
comincia
la partita.
Gioca un 4 e
annuncia "4".



In seguito Giulia
gioca un 3, lo
addiziona al
4 di Mattia e
annuncia "7".



Gianna gioca
un 2 e dice "9".



*saranno vinte da Gianna, che è seduta
alla destra di Claudio. Se Claudio
avesse giocato un 1, il valore del mazzo
giocato sarebbe stato di DIECI e Claudio
avrebbe vinto tutte le carte.*

*A questo punto
Claudio gioca
un 6 e annuncia
"15". Dato che
questo numero
supera il DIECI,
le carte giocate*

L'ultimo numero annunciato è il valore attuale del mazzo giocato.

Casi particolari:

La sirena (CINQUE)

Chi gioca un CINQUE può decidere se sommarlo o se sottrarlo al valore del mazzo giocato. Tuttavia, il valore del mazzo non può mai risultare negativo.



Mattia
gioca un 5 e
annuncia "5".



*Giulia, giocando
un 1, porta il valore
del mazzo a "6".*



*Gianna
gioca un 5 e
annuncia "1".*

La rana (ZERO)

Chi gioca una rana (ZERO) dice "ZERO", perché la rana azzerava **sempre** il valore del mazzo giocato.



Mattia gioca una rana e annuncia "ZERO".

Stessa carta, stesso numero

Chi gioca **la stessa carta del suo predecessore** o una carta che corrisponde al **valore attuale del mazzo** ha la scelta tra due possibilità. Egli può aggiungere la carta giocata al valore del mazzo (come d'abitudine) oppure può trasformare il valore del mazzo nel valore della sua carta giocata.



Claudio gioca un 3 e annuncia "3".



Mattia, giocando un 4, porta il valore del mazzo a "7".



A questo punto anche Giulia gioca un 4, trasformando il valore del mazzo nel valore della sua carta: "4".



Il mazzo ha quindi valore 4. In seguito pure Laura gioca un 4. Se volesse, potrebbe tenere il valore del mazzo a "4". Tuttavia, decide di sommare il suo 4 al valore del mazzo, portandolo ad "8".



A questo punto Claudio gioca un 8 e decide di tenere il valore del mazzo ad "8".

Fine del gioco

Una volta usato tutto il mazzo coperto, il gioco continua finché vengono giocate tutte le carte che rimangono in mano ai giocatori. Vince chi ha accumulato il maggior numero di carte.

© 2010 Zoch GmbH - Autore: Ayelet Pnueli

Illustrazione: Claudia Stöckl, www.claudia-stoekl.de - Layout: Victor Boden

Traduzione: Sara Pirovino - Numero di articolo: 60 112 9900

Smecio Svizzera: CARLETTO AG - Moosacherstraße 14 - Postfach - CH-8820 Wädenswil - www.carletto.ch

