

Parade

Numero di giocatori: 2-6

Durata: 30 minuti

10 anni in su

Autore: naoki homma

Traduzione ed adattamento a cura di Bruno "Tetsuo" Boasio

www.ludusinfabula.com

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

La parata è iniziata nel Paese delle Meraviglie. Tutti si sono agghindati, le strade sono addobbate, l'eccitazione è nell'aria. Troviamo adesso il maggior numero di persone che si uniscano alla parata.

Tu sei uno degli organizzatori della parata e senza sosta stai facendo del tuo meglio per incoraggiare la gente ad unirsi alla parata. Se solo le persone che già prendono parte non se ne andassero così in fretta... Dopo poco tempo queste perdono qualsiasi interesse nella parata. E se qualcuno sfoggia lo stesso vestito o di una fattura superiore, tutto quello che fanno è abbandonare immediatamente la parata e lamentarsi con te. Tu vuoi solo che tutti si divertano, ma perché è così difficile oggiogiorno?

Obiettivo del gioco

I giocatori giocano la propria mano di carte cercando di non prendere carte dalla parata, in quanto queste contano come punti negativi.

Componenti del gioco

66 carte in 6 colori con valori da 0 a 10.

Preparazione della parata

Determinare un giocatore iniziale. Partendo dal giocatore iniziale il gioco prosegue in senso orario.

Il giocatore iniziale mescola il mazzo e distribuisce ad ogni giocatore 5 carte coperte. Altre 6 carte sono piazzate scoperte una accanto all'altra al centro del tavolo. Queste carte sono gli iniziali partecipanti alla parata. La scatola del gioco è piazzata ad un'estremità della parata per contrassegnare il fronte della stessa. L'altra estremità è definita la fine della parata. Le rimanenti carte sono piazzate coperte come pila di pesca in mezzo al tavolo.

Sequenza di gioco

Durante il proprio turno un giocatore esegue le seguenti azioni nell'ordine sotto riportato.

1. Il giocatore sceglie una delle carte nella sua mano e la dispone alla fine della parata.
2. Se necessario, saranno rimosse carte dalla parata e messe davanti al giocatore.
3. Il giocatore pesca una carta dalla pila di pesca.

Il giocatore successivo effettua le stesse azioni durante il suo turno.

Spiegazione delle azioni

1. Il giocatore sceglie una delle carte nella sua mano e la piazza scoperta alla fine della parata. Questa carta non conta mai quando si conteggia il numero di carte nell'azione successiva.

2. A seconda di quale carta è giocata, alcune carte devono essere rimosse dalla parata.

Se il numero di carte che già prendono parte alla parata è minore o uguale al valore della carta giocata, nessuna carta deve essere rimossa dalla parata.

Se il numero di carte che già prendono parte alla parata è maggiore del valore della carta giocata, le carte sono numerate iniziando dalla fine della parata. La carta che è stata giocata non è compresa nella numerazione. Ogni carta con un numero di posizione maggiore del valore della carta giocata entra nella modalità di rimozione.

Il giocatore deve prendere alcune delle carte in modalità di rimozione.

- Tutte le carte dello stesso colore della carta giocata.

- Tutte le carte con un valore inferiore o uguale al valore della carta giocata.

Le carte rimosse sono messe scoperte e divise per colore davanti al giocatore. Il valore di tutte le carte deve essere visibile a tutti i giocatori, perciò è meglio lasciarle leggermente spostate in cima una sull'altra.

Le rimanenti carte nella parata sono mosse in avanti verso il fronte della stessa per riempire gli spazi vuoti.

Se una carta con valore 0 è giocata, tutte le carte entrano nella modalità di rimozione.

3. Il giocatore pesca una carta dalla pila di pesca per completare la sua mano a 5 carte.

Esempio



Una carta (Verde-3) è giocata dalla mano e messa alla fine della parata. Le successive carte devono essere prese dal giocatore.

Tutte le carte con lo stesso colore della carta giocata.

Di tutte le carte nella modalità di rimozione, le carte Verde-0 e Verde-7 devono essere rimosse.

Tutte le carte con un valore inferiore o uguale al valore della carta giocata.

Di tutte le carte nella modalità rimozione, la carta Rosso-3 deve essere rimossa

Ultimo turno e fine del gioco

L'ultimo turno inizia quando un giocatore ha collezionato carte di tutti i 6 colori o se la pila di pesca è esaurita.

Se un giocatore ha collezionato il 6° colore, egli finisce il suo turno come prima. Dopo questo, ogni giocatore, incluso quello che ha collezionato il 6° colore, gioca un turno ancora. In ogni caso i giocatori non pescano una carta dalla pila di pesca. Dopo questo ultimo turno la partita termina.

Se la pila di pesca si esaurisce, ogni giocatore gioca un turno ancora. La partita termina quando ognuno ha solo 4 carte rimaste nella propria mano.

Anche se gli altri giocatori prendono il loro 6° colore durante l'ultimo turno, questo non ha ulteriori effetti. La partita termina dopo il turno.

Punteggio

Dopo la fine della partita ogni giocatore sceglie 2 carte della propria mano e le scarta. Le rimanenti 2 carte dalla propria mano sono messe insieme alle altre carte dello stesso colore già davanti al giocatore.

Solo le carte che sono davanti al giocatore sono conteggiate. Le carte che prendono ancora parte nella parata sono scartate.

Per ogni colore i punti negativi sono determinati separatamente.

1. Per ogni colore è determinato quale giocatore possiede il maggior numero di carte. Per ogni carta questo giocatore ottiene un punto negativo. Il valore delle carte non ha importanza. Se diversi giocatori hanno lo stesso numero di carte, tutti questi giocatori ottengono gli stessi punti negativi in base al numero di carte.

2. Ad eccezione del giocatore(i) che ha il numero maggiore di carte di un colore, tutti gli altri giocatori calcolano la somma dei valori delle loro carte. Essi ricevono questa somma come punteggio negativo.

Il giocatore con meno punti negativi vince la partita.

Il giocatore con il maggior numero di carte di un colore dovrebbe girare le sue carte. Queste carte che restano coperte contano un punto, mentre per le carte degli altri giocatori che rimangono scoperte i valori devono essere sommati.

Esempio

(Lista delle carte restanti che ogni giocatore ha di fronte a sé alla fine della partita).

I numeri tra parentesi () indicano il valore delle carte nei differenti colori.

Giocatore A

Rosso 3 carte (10, 8, 3), Blu 5 carte (9, 7, 6, 5, 0), Viola 1 carta (0), Verde 2 carte (4, 2), Grigio 3 carte (7, 4, 0)

Il giocatore A possiede il numero maggiore di carte blu e grigie. I suoi punti negativi sono calcolati come segue:

$$\text{Rosso: } -(10+8+3) = -21$$

$$\text{Blu: } 5 \text{ carte} * (-1) = -5$$

$$\text{Viola: } -(0) = 0$$

$$\text{Verde: } -(4+2) = -6$$

$$\text{Grigio: } 3 \text{ carte} * (-1) = -3$$

Totale: -35 punti

Giocatore B

Rosso 2 carte (1, 0), Blu 1 carta (8), Viola 4 carte (8, 7, 5, 3), Grigio 3 carte (9, 8, 1), Arancione 2 carte (10, 1)

Il giocatore B possiede il numero maggiore di carte viola e grigie. I suoi punti negativi sono:

$$\text{Rosso: } -(1+0) = -1$$

$$\text{Blu: } -(8) = -8$$

$$\text{Viola: } 4 \text{ carte} * (-1) = -4$$

$$\text{Grigio: } 3 \text{ carte} * (-1) = -3$$

$$\text{Arancione: } -(10+1) = -11$$

Totale: -27 punti

Giocatore C

Rosso 4 carte (7, 6, 5, 2), Blu 2 carte (4, 3), Viola 2 carte (2, 1), Verde 4 carte (9, 8, 7, 6), Grigio 1 carta (10), Arancione 3 carte (3, 2, 0)

Il giocatore C possiede il numero maggiore di carte rosse, verdi e arancioni. I suoi punti negativi sono:

$$\text{Rosso: } 4 \text{ carte} * (-1) = -4$$

$$\text{Blu: } -(4+3) = -7$$

$$\text{Viola: } -(2+1) = -3$$

$$\text{Verde: } 4 \text{ carte} * (-1) = -4$$

$$\text{Grigio: } -(10) = -10$$

$$\text{Arancione: } 3 \text{ carte} * (-1) = -3$$

Totale: -31 punti

Il giocatore B vince.

Partita a 2 giocatori

Le regole non cambiano quando si gioca in solo 2 giocatori, solamente il punteggio è differente.

Se un giocatore possiede di un colore almeno 2 carte in più dell'altro giocatore, il numero di carte sono i suoi punti negativi. Se un giocatore possiede solo 1 carta in più o lo stesso numero di carte o meno, i valori di queste carte sono sommati.

Imprint

Autore: naoki homma

Illustrazioni: yuka saitou

Graphic design: kenji fushimi

Produttore: shinsuke yamagami

Stampa: man-in-do inc.

(E-mail: sakudou@mnd.co.jp)

Publisher: GRIMPEUR, Inc.

(E-mail: info@grimpeur.co.jp)

Per domande ed ulteriori informazioni sul gioco
<http://grimpeur.co.jp>

MADE IN JAPAN

©2008 naoki homma/GRIMPEUR, Inc.