

DIE SIEBEN SIEGEL

Stefan Dorra - 2003 - Abacus

3 - 5 giocatori

+ 10 anni

30 min.

CONTENUTO



MATERIALE:

75 carte

27 marker « sigillo »

1 figurina « sabotatore »



Ogni giocatore riceve 15 carte, e deve prevedere il numero ed il colore delle prese che può ottenere. Così Frank pensa, per esempio, che farà 3 prese gialle e 2 blu, deve prendere 3 sigilli gialli e 2 blu dalla scorta e porli davanti a lui. Lo scopo del gioco è di sbarazzarsi dei propri sigilli.

Così Frank, se durante il gioco, ottiene una presa gialla, rimette uno dei suoi sigilli gialli nella scorta al centro del tavolo. Se ottiene una presa blu, rimette un gettone blu. Ma se, per esempio, ottiene una presa verde e non possiede nessun gettone verde, prende un gettone nero di penalità. Ogni gettone nero vale, alla fine di una manche, 3 punti di penalità. Inoltre, ci sono anche dei punti di penalità per ogni gettone bianco o del colore che ogni giocatore possiede ancora alla fine di una manche.

La previsione del numero e del colore delle prese non è tanto facile poiché c'è un sabotatore che è là per distruggere il gioco degli altri giocatori e che farà tutto affinché questi giocatori non rispettino i loro contratti. Il giocatore che, dopo parecchie manche, ha meno punti di penalità, vince.

PREPARAZIONE

Secondo il numero di giocatori, sono necessarie le seguenti carte:

- a 3 Giocatori: in ogni colore i valori 1 - 9 (= 45 carte)
- a 4 Giocatori: in ogni colore i valori 1 - 12 (= 60 carte)
- a 5 Giocatori: tutte le 75 carte

Le carte non utilizzate sono scartate.

Le carte sono mescolate e sono distribuite in modo uniforme ai giocatori.

Ciascuno ottiene 15 carte che prende e sceglie secondo i colori.

Traduzione francese :



Il sabotatore è posto nel centro tavola. I 27 sigilli sono posti vicino e formano la scorta.



LA PREVISIONE

Dopo la distribuzione e la scelta delle carte, il giocatore a sinistra di chi ha dato le carte inizia. Deve o:

- a fare una previsione di presa (dichiarare), oppure
- a prendere il sabotatore.

Poi il gioco si svolge in senso orario. Ogni giocatore, al suo turno di gioco, deve: o fare una previsione di presa, o prendere il sabotatore ...

Attenzione: Il sabotatore può essere preso solamente da un giocatore. Se un giocatore sceglie di prendere il sabotatore, i giocatori seguenti devono fare una previsione di presa. È anche probabile che nessuno prenda il sabotatore.

Frank comincia e sceglie di fare una previsione di presa. Vuole fare una presa rossa, 2 prese blu e 1 presa verde. Prende allora 1 gettone rosso, due blu e 1 verde che pone davanti a lui.

Anche Sabine fa una previsione di presa. Vuole fare 2 prese viola, 1 blu e 3 rossi. Prende 2 sigilli viola dunque, 1 blu e 3 rossi.

IL SABOTATORE:

Invece di fare una previsione di presa e prendere dei sigilli, un giocatore può scegliere di prendere il sabotatore. La funzione del sabotatore consiste durante la manche nell'agire in modo tale che il gioco vada male il più possibile ai giocatori, ed in modo tale che questi non devono sbarazzarsi dei loro sigilli. Il sabotatore non riceve mai dei sigilli, ed importa poco il modo in cui gioca ed il numero di prese che fa. Il sabotatore riceve al massimo 4 punti di penalità alla fine di una manche. Vedere: "svolgimento del gioco" e "valore di una presa".

Katrin non fa nessuna previsione di presa ma decide di prendere il sabotatore. Prende il sabotatore e lo piazza davanti a lei.

SIGILLI BIANCHI (JOKER) :

I sigilli bianchi sono utilizzati solamente quando non ci sono più dei sigilli di un certo colore. Se un giocatore voleva prendere un gettone giallo per esempio mentre non ce ne sono più nella scorta, deve prendere il gettone desiderato di un qualunque altro giocatore. Questo riceve immediatamente in sostituzione un gettone bianco preso dalla scorta. Si possono utilizzare per così dire i gettoni bianchi nel corso del gioco come Jolly. Vedere "svolgimento del gioco" e "valore di una presa".

È il turno di Peter.

Poiché Katrin ha preso già il sabotatore, Peter deve fare una previsione di presa. Vuole fare due prese gialle, 1 verde e 1 blu. Prende inizialmente 2 sigilli gialli e 1 verde dalla scorta. Non ci sono più nella scorta dei sigilli blu, e prende quello di Sabine. Sabine riceve un gettone bianco al suo posto.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore a sinistra del mazziere comincia, giocando una carta di sua scelta nel centro del tavolo. Ciascuno deve, al proprio turno, giocare una carta del colore chiesto, se è possibile. Quello che non può giocare il colore chiesto, deve giocare una carta di un colore qualsiasi o tagliare con un rosso. La carta vincente (la briscola, ndt) è sempre rossa. Adesso, si guarda chi ottiene la presa.

La carta vincente più alta (carta rossa), fa la presa. Se nessuna carta vincente (e nessun rosso) è stata giocata, il numero più alto nel colore chiesto vince la presa. Il vincitore della presa prende tutte le carte del centro tavola e le piazza, a faccia in giù, davanti a lui. Poi, il giocatore deve dare un gettone del colore della presa vinta, e lo rimette nella scorta nel mezzo del tavolo. Poi, questo giocatore apre la prossima presa in un colore di sua scelta.

Se un giocatore vince una presa e non possiede nessun gettone del colore corrispondente, deve prendere un gettone nero, gettone di penalità, ogni gettone nero vale 3 punti di penalità alla fine del turno.

MOLTO IMPORTANTE: Se il colore chiesto è rosso, il vincitore di questa presa deve dare un gettone rosso. Ma: Se qualcuno taglia il colore chiesto con un rosso, può, se vince la presa, dare o un gettone del colore chiesto, oppure un gettone rosso. I sigilli bianchi sono per così dire dei Jolly. Possono essere dati, se il giocatore in questione vince una presa qualsiasi.

Attenzione: Il sabotatore può vincere anche, come ogni altro giocatore, delle prese, ma non riceve mai dei sigilli. Mette da parte la presa vinta ed apre la prossima presa in un colore di sua scelta.

Esempio d' inizio di un turno di gioco:

Frank comincia e gioca un viola valore 2. Sabine gioca un viola 12 e poi Katrin un viola 7. Peter non ha viola e gioca un verde di valore 3.

Ora, dato che nessuna carta vincente rossa è stata giocata, Sabine ottiene la presa con il suo viola 12. Sabine mette la presa da parte, a faccia in giù, e rimette uno dei suoi sigilli viola nella scorta.

Sabine apre la prossima presa e gioca un 4 giallo. Katrin gioca un 2 giallo, Peter un 9 giallo e Frank un 10 giallo. Frank ottiene e mette la presa da parte. Poiché Frank non possiede dei gettoni gialli, deve prendere nella scorta un gettone di penalità nera.

Frank apre la prossima presa e gioca un 8 viola. Sabine non ha dei viola e taglia con un 3 rosso. Katrin gioca un 1 viola. Peter non ha dei viola e gioca un 8 verde. Sabine ottiene la presa. Poiché ha tagliato con un rosso, può rimettere nella scorta o un gettone rosso, oppure un gettone viola.

VALORE DI UNA PRESA E CONTEGGIO DEI PUNTI

La prima manche si conclude, dato che le 15 carte sono state giocate.

- a *Ogni giocatore che non ha più dei sigilli davanti a lui guadagna 0 punto.*
- a *Ogni gettone di colore (rosso, giallo, verde, blu, viola) che si trova ancora davanti ad un giocatore, vale 2 punti di penalità.*
- a *Ogni gettone nero vale 3 punti di penalità.*
- a *Ogni gettone bianco vale 4 punti di penalità.*

Il sabotatore non ottiene mai più di 4 punti di penalità. Questi 4 punti di penalità si riducono tuttavia di 1 punto per ogni gettone nero che un altro giocatore possiede. Per esempio, gli altri giocatori hanno in totale 3 sigilli neri, il sabotatore ha dunque solo un punto penalità (4-3=1).

Se il sabotatore ha fatto tutto affinché gli altri giocatori non rispettino i loro contratti, e questi, in totale, ottengono 4 sigilli neri, lui ottiene 0 punti (4-4=0). Il sabotatore non può ottenere migliore risultato che 0 punti.

Esempio di conteggio dei punti:

Sabine : 4 pt
Katrin : 2 pt
Peter : 5 pt
Frank : 3 pt



I punti sono noti. Tutti i sigilli ed il sabotatore sono rimessi nel centro del tavolo. Il giocatore a sinistra del primo mazziere mescola tutte le carte, e distribuisce di nuovo 15 carte ad ogni giocatore ed una nuova manche comincia.

FINE DEL GIOCO

Il numero di manche è libero. Quello che alla fine del gioco ha meno punti di penalità vince.

CONSIGLI:

- a Non più di 6 sigilli di penalità distribuiti all'inizio di una manche. Se un giocatore deve prendere un gettone di penalità, e non ce ne sono più nella scorta, è fortunato e non ottiene dei punti di penalità.
- a Si dovrebbe prendere il sabotatore solo quando si possiedono poche carte o nessuna in uno o più colori.

Note: In 3 giocatori, il sabotatore è molto desiderato. Per complicare un poco il gioco, potete decidere di fissare il numero di punti di penalità del sabotatore a 5, addirittura 6, al posto di 4.

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 “**DIE SIEBEN SIEGEL**” sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione francese di:

www.ludoandco.com

