



Descrizione Generale

Gioco di fortuna (anzi, di sfortuna; o meglio di *sfiga*) e di insegnamento delle tipiche esclamazioni dialettali bolognesi.

Attenzione: il presente gioco di carte non nuoce gravemente alla salute ma può provocare dipendenza!

Numero di giocatori: da 2 a 4. Con due mazzi di carte si può giocare fino a 8 persone.

Età: a partire da 6 anni. Non preoccupatevi: le esclamazioni in dialetto bolognese sono "*parolacce che si possono dire!*"

Materiale di Gioco

Un mazzo da 55 Carte così suddivise:

- 30 Carte nere contenenti eventi particolarmente sfortunati (dette anche *carte sfiga*)
 - 1 Carta nera speciale "Gat Nàigher!"
 - 1 Carta nera speciale "Spèc' Ratt!"
 - 12 Carte rosse contenenti tipiche esclamazioni di disappunto in dialetto bolognese utilizzate di solito nei momenti di rabbia (dette anche *carte parolaccia*)
 - 4 Carte rosse speciali "Sócc'mel!"
 - 2 Carte oro "Benéssum!"
 - 1 Carta oro "Yoga!"
 - 4 Carte "*incazzometro*": il termometro speciale che misura il livello di *incazzatura*
- 4 omini in plastica da utilizzarsi per indicare il livello corrente di arrabbiatura sull'"*incazzometro*".

Obiettivi

Scopo del gioco è quello di causare una sequenza di eventi sfortunati agli altri giocatori per farli arrabbiare ed andare fuori gioco prima di noi.

Il Gioco

Preparazione

Ciascun giocatore preleva la propria Carta "*incazzometro*" e il relativo omino in plastica. L'omino, all'inizio, si pone sul bulbo del termometro per segnare un livello 0 di arrabbiatura.

Si mescolano assieme tutte le altre Carte, se ne distribuiscono 5 coperte per ogni giocatore e si pone il resto del mazzo coperto al centro del tavolo. Ogni giocatore può ora guardare le sue Carte senza farle vedere agli altri.

Si stabilisce a caso chi inizia il gioco e si prosegue in senso antiorario. Per stabilire chi inizia, un ottimo modo è seguire questa semplicissima regola: il primo giocatore che dice "A chi tocca?" oppure "Chi inizia?" sarà il primo ad iniziare il gioco!

Svolgimento

Regola generale: **prima** di giocare una Carta se ne deve sempre pescare un'altra dal mazzo in modo da avere sempre in mano 6 Carte quando s'inizia il proprio turno di gioco.

Chi inizia il gioco, dopo aver pescato la 6° Carta, dovrà giocare una Carta nera ponendola scoperta di fronte al giocatore alla sua destra.

Le Carte nere rappresentano eventi sfortunati che succedono in casa (simbolo azzurro), per strada (simbolo verde), o al lavoro (simbolo rosso). Ogni evento sfortunato procurerà, al giocatore che lo subisce, un'arrabbiatura pari al numero riportato in alto sulla Carta stessa.

Se chi inizia il gioco non ha nessuna Carta sfiga in mano (oppure ha solo il "Gat Nàigher!" o lo "Spèc' Ratt!"), egli scarcerà tutte le sue 6 Carte per rimpiazzarle con altre sei prese dal mazzo.

Ogni giocatore, al suo turno, dovrà scegliere se:

- subire la sequenza di Carte nere che si trova di fronte e *incazzarsi* (cioè spostare verso l'alto l'omino sul proprio "*incazzometro*");
- oppure giocare sopra la sequenza di Carte sfiga una nuova Carta sfiga e spostare tutta la catena di eventi sfortunati al giocatore alla sua destra. Le Carte nere si possono però giocare solo in accordo alle seguenti regole:
 - si può giocare una Carta sfiga con lo stesso simbolo solo se è di un numero superiore (quindi se l'ultima carta della sequenza è un 2 con il simbolo rosso si può giocare solo un 3 con lo stesso simbolo);
 - oppure si può giocare una Carta sfiga di un simbolo diverso (e con un numero qualsiasi) purchè nella sequenza di Carte non vi siano già state giocate Carte con quel simbolo.

Esempi:

1. se nella sequenza sono stati giocati un 1 e un 3 con il simbolo rosso, si può giocare una qualunque Carta con il simbolo azzurro oppure verde.
2. se nella sequenza sono stati giocati un 1 con il simbolo rosso e un 3 con il simbolo verde, si può giocare solo carte con il simbolo azzurro.
3. se nella sequenza sono stati giocati un 2 con il simbolo rosso, un 1 con il simbolo verde e un 2 con il simbolo azzurro, si può giocare solo un 3 con il simbolo azzurro.

Carte parolaccia

In qualsiasi momento il giocatore decida di subire la catena di eventi sfortunati; egli potrà mitigarne l'effetto giocando una Carta parolaccia e **pronunciando ad alta voce** l'esclamazione bolognese in essa contenuta. L'effetto complessivo da riportare sull'"*incazzometro*" sarà la somma dei punteggi riportati sulle Carte nere meno il punteggio riportato sulla Carta parolaccia. In altre parole: con una buona parolaccia in bolognese ci si sfoga e ci si *incazza* di meno!

Altre alternative offerte al giocatore sono le Carte speciali: "Sócc'mel!", "Benéssum!", "Yoga!", "Gat Nàigher!", "Spèc' Ratt!".

Sócc'mel!

La Carta "Sócc'mel!" si può giocare sopra una qualsiasi Carta nera o sopra un'altra Carta "Sócc'mel!".

Chi gioca la Carta "Sócc'mel!", dopo aver pronunciato ad alta voce la più famosa espressione bolognese, può trasferire istantaneamente l'intera sequenza di eventi sfortunati a un altro giocatore qualsiasi, il quale, amenoché non risponda con una Carta oro ("Benéssum!" o "Yoga!") o con un'altra Carta "Sócc'mel!", dovrà necessariamente subire tutta la sequenza di eventi sfortunati, con l'unica possibilità di mitigarne l'effetto con una Carta parolaccia. La Carta "Sócc'mel!" ha anche l'effetto di ridurre di 1 il valore della sequenza di sfortune. In altre parole: *quand t i sfighè, un bel Sócc'mel al fa sànpèr bà!* (trad.: quando sei sfigato un bel Sócc'mel fa sempre bene!).

Benéssum!

La Carta "Benéssum!" si può giocare sopra una qualsiasi Carta nera o sopra una Carta "Sócc'mel!".

Chi gioca la Carta "Benéssum!", dopo aver pronunciato ad alta voce la parola stessa, elimina completamente tutta la sequenza di Carte nere che si trova di fronte senza subire conseguenze in termini di "*incazzometro*".

Yoga!

La Carta "Yoga!" si può giocare sopra una qualsiasi Carta. Chi gioca la Carta "Yoga!", sposta al giocatore alla propria destra tutta la sequenza di carte ricevute e diminuisce di 1 punto il proprio "*incazzometro*". In altre parole: "Se la sfiga bussava alla tua porta, basta non essere in casa! Perché? Perché si è a lezione di yoga!". La Carta "Yoga!" si scarta e non va ad aggiungersi alla sequenza.

Gat Nàigher!

La Carta nera speciale "Gat Nàigher!" può essere giocata sopra una qualunque altra Carta nera (e quindi non sopra a un "Sócc'mel!") ed ha l'effetto di raddoppiare il valore di tutta la sequenza di eventi sfortunati e di trasferire la medesima al giocatore alla propria destra. Non si può giocare come prima Carta di una sequenza. Chi riceve la sequenza con in cima un "Gat Nàigher!" può giocare solo o un altro "Gat Nàigher!" (e in questo caso la sequenza si moltiplica per 4!) o una Carta oro o un "Sócc'mel!" per evitare il tutto, oppure una Carta parolaccia per mitigare l'effetto di arrabbiatura. La Carta parolaccia o il "Sócc'mel!" giocato dopo un "Gat Nàigher!" non subiscono il raddoppio.

Spèc' Ratt!

La Carta nera speciale "Spèc' Ratt!" può essere giocata sopra una qualunque altra Carta sfiga (e quindi non sopra a un "Sócc'mel!") che non sia un "Gat Nàigher!". L'effetto di questa carta è di ridistribuire le Carte nere della sequenza in senso inverso al normale senso di gioco, una per giocatore. Ogni giocatore subirà l'evento corrispondente sul proprio "*incazzometro*" senza possibilità di fare nulla (nemmeno giocare una Carta rossa). In altre parole: *al spèc' ratt l' è pròpi una gran ciavè!* (trad.: lo specchio rotto è proprio una gran fregatura!). Chi ha giocato lo "Spèc' Ratt!" ricomincerà una nuova sequenza.

Il giocatore costretto a subire la catena di eventi negativi (oppure il giocatore che è riuscito ad eliminare tale catena con un "Benéssum!") dovrà riporre le Carte subite/eliminate nella pila degli scarti e ricominciare un nuovo gioco iniziando da una Carta sfiga.

Termine del Gioco/Vittoria

Il gioco termina quando si esaurisce il mazzo. Il vincitore sarà colui che avrà il livello più basso sul proprio "*incazzometro*". Se un giocatore, durante la partita, supera il livello massimo dell'"*incazzometro*" sarà automaticamente fuori gioco. In alternativa si può giocare ad eliminazione: in caso il mazzo si esaurisca, si rimescolano gli scarti per formare un nuovo mazzo e vince l'ultimo giocatore che resta in gioco.