



Una moderna versione grafica di un antico gioco “Dernier” con l’aggiunta di carte azione che rendono più movimentato e piacevole il gioco.

Giocatori: da 2 a 10

Eta: da 6 a 106 anni

- 1 Regole del gioco
 - 18 carte rosse da 1 a 9
 - 18 carte verdi da 1 a 9
 - 18 carte blu da 1 a 9
 - 18 carte gialle da 1 a 9
 - 8 carte “salta il turno” in 4 colori
 - 8 carte “cambio di direzione” in 4 colori
 - 8 carte “prendi 2” in 4 colori
 - 4 carte “cambio di carte con un altro giocatore” in 4 colori
 - 4 carte “scelta del colore”
 - 4 carte “prendi 4 + scelta del colore”
 - 4 carte “cambio di carte nel senso di gioco”
-

SCOPO DEL GIOCO per tutti i giocatori è essere il primo ad eliminare tutte le carte.

PRELIMINARI

Viene scelto chi distribuisce le carte. Ogni giocatore riceve 8 carte. Le carte restanti costituiscono il pozzo coperto che viene collocato al centro del tavolo.

La carta in cima al mazzo viene scoperta e collocata accanto ad esso per costituire il pozzo degli scarti. I giocatori prendono in mano le proprie carte e le ordinano in base al colore o al numero.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore a sinistra di chi ha dato le carte. Gli altri seguono in senso orario. I giocatori possono liberarsi delle proprie carte in base alle regole seguenti.

1. Come scartare.

Quando viene il suo turno, un giocatore può scartare una carta appropriata in cima al mazzo degli scarti.

Una carta appropriata è una carta che abbia lo stesso colore o lo stesso numero o lo stesso simbolo (nel caso delle carte d'azione) della carta che si trova in cima al mazzo degli scarti.

ESEMPIO: Se la carta in cima al mazzo degli scarti è un 9 rosso, il giocatore può scartare un 9 di qualsiasi colore (giallo, verde, blu, rosso) oppure una carta rossa con qualsiasi numero (1,2,3,4,5,6,7,8,9).

Se dopo il 9 rosso viene scartato un 9 blu, allora il giocatore successivo deve scartare o un altro 9 o una qualsiasi carta blu. Se il giocatore non è in grado di farlo, deve prendere una carta dal mazzo coperto. Se non può scartare neanche questa carta allora il turno passa al giocatore successivo.

2. Possibilità di scartare senza che sia il proprio turno.

Se un giocatore ha in mano esattamente la stessa carta che si trova in quel momento in cima al mazzo degli scarti, allora può scartare subito la carta in questione. Non ha importanza se non è il turno di quel giocatore!! In ogni caso, dopo il suo intervento, toccherà al giocatore che segue nella direzione di gioco.

Nel caso di carte d'azione con simboli bisogna comunque seguire le loro indicazioni, ossia il giocatore successivo deve fare quanto esse prescrivono!

3. Quando è obbligatorio prendere una carta dal mazzo.

Se non si può scartare bisogna prendere una carta dal mazzo. Tale carta può essere scartata. Il turno quindi passa al giocatore successivo, a meno che un altro giocatore non riesca prima a scartare anche se non è il suo turno (vedi punto 2).

CARTE D'AZIONE

Quando viene il suo turno, un giocatore può anche utilizzare carte d'azione. Alcune possono persino essere giocate dopo qualsiasi carta del mazzo degli scarti, fungendo da "jolly": sono di colore nero.

SALTA IL TURNO



Quando la carta in cima al mazzo degli scarti è blu, la persona a cui tocca giocare può scartare una carta d'azione blu "salta il turno". Ciò significa che chi lo segue nel senso di gioco non potrà né scartare né prendere una carta, bensì dovrà passare - e toccherà quindi a colui che lo segue nella direzione di gioco.

CAMBIO DI DIREZIONES



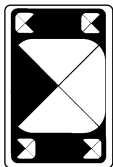
e la carta in cima al mazzo degli scarti è gialla, la persona a cui tocca giocare può scartare una carta gialla "cambio di direzione". Ciò significa che si cambia direzione di gioco. Ad esempio, se si sta giocando seguendo il senso orario adesso si giocherà in senso antiorario, perciò sarà il turno del giocatore alla destra di quello che ha giocato per ultimo.

PRENDI 2



Se la carta in cima al mazzo degli scarti è rossa, la persona a cui tocca giocare può scartare una carta d'azione rossa "PRENDI 2". Il giocatore successivo deve quindi prendere 2 carte oppure "allungare", ossia mettere un'altra carta "PRENDI 2" sul mazzo degli scarti. Il giocatore successivo deve allora prendere 4 carte, e così via.

"SCELTA DEL COLORE"



Se un giocatore non è in grado di scartare alcuna carta oppure se vuole scegliere un altro colore può giocare la propria carta d'azione "scelta del colore". Non importa quale fosse il colore della carta precedente.

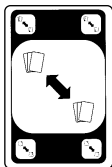
ESEMPIO: Il giocatore depone la carta "scelta del colore" e dice: voglio il rosso. Il giocatore successivo deve continuare il gioco con una carta rossa.

PRENDI 4 + SCELTA DEL COLORE



Quando arriva il suo turno, un giocatore può sempre giocare questa carta, la quale ha due significati: primo, si può scegliere un colore; secondo, il giocatore successivo deve prendere 4 carte (naturalmente i giocatori successivi possono anche "allungare")!

CAMBIO DI CARTE CON UN ALTRO GIOCATORE



Chi gioca questa carta ha il diritto di cambiare tutte le carte che ha in mano con quelle di un giocatore a sua scelta.

CAMBIO DI CARTE NEL SENSO DI GIOCO



Quando viene giocata questa carta ogni giocatore deve passare tutte le carte che ha in mano al giocatore il cui turno viene dopo il suo nel senso di gioco.

FINE DEL GIOCO

Prima di scartare la penultima carta bisogna dire chiaramente **“SOLO!”**. In questo modo si avvertono tutti gli altri che ci è rimasta soltanto una carta. Chi si dimentica di dire **“SOLO!”** deve prendere due carte dal mazzo. Quando un giocatore riesce a mettere giù la sua ultima carta vince e conclude la mano. Gli altri giocatori devono ora sommare i valori delle carte che hanno ancora in mano. I risultati verranno registrati sotto forma di punti di penalità. Non appena un giocatore supera complessivamente i 300 punti di penalità, la partita termina. Vince il giocatore che ha totalizzato il minor numero di punti di penalità.

PUNTEGGIO

Per le carte da 1 a 9 conta il loro valore

“CAMBIO DI DIREZIONE”	-vale 10 punti
“SALTA IL TURNO”	-vale 20 punti
“PRENDI 2”	-vale 30 punti
“CAMBIO DI CARTE CON UN ALTRO GIOCATORE”	-vale 30 punti
“CAMBIO DI CARTE NEL SENSO DI GIOCO”	-svale 40 punti
“SCELTA DEL COLORE”	-vale 40 punti
“PRENDI 4 + SCELTA DEL COLORE”	-vale 50 punti