

STOP

Un gioco con il "colpo di scena" da 2 a 10 giocatori, da 6 anni in su. Durata: circa 30 minuti

CONTENUTO DELLA SCATOLA

112 carte

26 carte per ciascuno dei 4 colori (2 x tipo)

8 carte "jolly" con lo sfondo nero

1 regolamento

OBIETTIVO

I giocatori cercano di scartare prima degli avversari tutte le carte della propria mano.

PREPARAZIONE

- Il giocatore che ha letto le regole sarà il mazziere durante il primo round.
- Il mazziere mescola il mazzo e dà **7 carte** coperte a ciascun giocatore.
- Le carte restanti formano il **mazzo di gioco** che viene piazzato **a faccia in giù** al centro del tavolo.
- Si **scopre** la carta in cima al mazzo di gioco che diverrà la prima carta del **mazzo degli scarti**.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Inizia il mazziere e la partita prosegue in senso orario.

Durante il proprio turno ciascun giocatore deve scartare dalla propria mano una carta valida. La carta è valida se è dello **stesso colore** dell'ultima scartata oppure se è dello **stesso valore** oppure se contiene lo **stesso simbolo**. Successivamente è il turno del prossimo giocatore.

Esempio: La carta in cima al mazzo degli scarti è un 4 blu. Si potrà scartare una carta blu di un valore qualsiasi oppure un carta di valore 4 di un altro colore.

Se il giocatore di turno non ha in mano una carta valida subisce una penalità; deve pescare una carta dal mazzo di gioco e saltare il turno. Se si esaurisce il mazzo di gioco mescolare gli scarti (eccetto la carta che si trova in cima) e formare un nuovo mazzo da cui pescare.

Eccezione: scartare durante il turno di un avversario

Se un giocatore ha in mano la stessa carta che si trova in cima al mazzo degli scarti (stesso colore e stesso valore), la può scartare in qualsiasi momento – anche se non è il suo turno. Questa regola non si applica alle carte con i simboli. La differenza tra queste carte e quelle con i numeri è spiegata alla fine del regolamento nel paragrafo "Spiegazione delle carte".

Esempio: La carta in cima al mazzo degli scarti è un 4 blu. Il giocatore che ha nella propria mano l'altra carta blu con il 4 può scartarla immediatamente.

Successivamente la partita prosegue con il turno del giocatore che si trova alla sinistra di chi ha appena scartato la carta e pertanto può accadere che uno o più giocatori saltino il turno.

Esclamare: "Attenzione!"

Quando un giocatore scarta la sua penultima carta e resta quindi con una sola carta in mano, deve dichiararlo esclamando "Attenzione!". Se il giocatore non effettua questa dichiarazione **prima** di scartare la penultima carta subisce una penalità e deve pescare 2 carte dal mazzo.

Fine del round

Quando un giocatore scarta la sua ultima carta esclama "Stop!" e il round termina. Se l'ultima carta scartata è una carta con una caratteristica speciale è necessario applicare i suoi effetti prima della fine del round.

Punteggio

Durante questa fase ciascun giocatore calcola il suo punteggio negativo in base alle carte che gli sono rimaste in mano:

"jolly"	- 50 punti
"X+" (pescare carte)	- 40 punti
"scambia la mano"	- 30 punti
"2+" (pescare 2 carte)	- 20 punti
"salta il turno"	- 10 punti
"6/9"	- 9 punti

Tutte le altre carte valgono un numero di punti negativi pari al loro valore.

Terminato il calcolo dei punti inizia un nuovo round e il giocatore alla sinistra del mazziere diventa il nuovo mazziere. La partita termina non appena il punteggio totale di un giocatore supera i -500 e vince la partita chi ha totalizzato il punteggio negativo minore.

Spiegazione delle carte

Carte con numero

Le carte con i seguenti valori: 1, 3, 4, 5, 7 e 8 non hanno caratteristiche speciali. I giocatori scartano queste carte senza effetti aggiuntivi. Alla fine del round vengono conteggiate come punti negativi. Le carte 0, 2+, 6/9 hanno invece delle caratteristiche speciali.

0 (stop)

Questa carta può essere utilizzata come una qualsiasi carta oppure come una carta di difesa. Con questa carta è possibile proteggersi dalle carte "salta il turno", "scambia la mano", "2+" e "X+". Se la carta "0" viene giocata in difesa, deve avere lo stesso colore della carta attacco dalla quale ci si vuole difendere." Non è possibile giocare una carta "0" per annullare gli effetti di un'altra carta "0".

2+ (pescare 2 carte)

Il successivo giocatore (in senso orario) deve pescare 2 carte dal mazzo. Egli salta inoltre il turno e la partita prosegue con il giocatore che si trova alla sua sinistra. Un giocatore può proteggersi da questa carta in 2 modi:

1. Giocando gioca una carta "0" dello stesso colore dell'ultima carta "2+" giocata e la partita prosegue normalmente oppure
2. giocando una carta "2+" di un colore **qualsiasi**. In questo caso il giocatore alla sua sinistra dovrà pescare 4 carte dal mazzo e così di seguito...

Se un giocatore gioca una carta "2+" durante il turno di un avversario sarà il giocatore alla sua sinistra che dovrà pescare dal mazzo il numero di carte appropriato qualora non riuscisse a proteggersi.

6/9 (sei e nove)

Le carte con il numero 6 e 9 sono identiche. Il 6 che appare sull'angolo in alto a sinistra della carta diventa un 9 se la carta viene capovolta e viceversa. In questo modo cambia anche il valore della carta che da un 6 diventa un 9 o da un 9 diventa un 6. In altre parole è possibile giocare un 6 se la carta in cima agli scarti è un 9. Poiché questa carta è presente 4 volte per ciascun colore risulta essere una carta perfetta per scartare durante il turno degli avversari.

Carte con i simboli

Ad eccezione delle carte "jolly" esistono 2 carte per ciascun simbolo e per ciascuno dei 4 colori. Se non è specificato diversamente, anche a queste carte si applicano le normali regole per scartare ma non è comunque consentito scartarle durante il turno di un avversario.

Salta il turno

Il giocatore successivo salta il turno. Il giocatore può proteggersi in 2 diversi modi:

1. Giocando una carta "0" dello stesso colore oppure
2. giocando un'altra carta "salta il turno" di un colore **qualsiasi**. A questo punto saranno i due prossimi giocatori che salteranno il turno e così di seguito... Il numero di giocatori che saltano il turno corrisponde quindi al numero di carte "salta il turno" giocate consecutivamente.

Scambia la mano

Se un giocatore gioca questa carta deve scegliere tra una delle seguenti opzioni:

1. Scambiare la propria mano con quella di un avversario qualsiasi **oppure**
2. ogni giocatore passa la propria mano al giocatore di sinistra **oppure**
3. ogni giocatore passa la propria mano al giocatore di destra.

Chiunque venga coinvolto in questo scambio può scartare una carta "0" dello stesso colore della carta "scambia la mano" appena giocata e annullare completamente gli effetti di quest'ultima. Dopo gli scambi la partita prosegue con il giocatore a sinistra di chi ha giocato "scambia la mano".

X+ (pescare carte)

Quando viene giocata questa carta il giocatore successivo deve mostrare tutte le proprie carte agli avversari.

Dopo aver ripreso in mano le proprie carte, il giocatore deve giocare una carta numerata di un colore qualsiasi e pescare dal mazzo un numero di carte pari al valore della carta appena giocata. La carta 6/9 conta come 9.

Esempio: Viene giocata una carta "X+" e il giocatore successivo mostra agli avversari la propria mano. Egli ha 3 carte: "jolly", "2+" e "6/9". La carta "jolly" non può essere giocata, il giocatore non vuole giocare la carta "6/9" e quindi decide di giocare la carta "2+". Egli pesca 2 carte e così facendo anche il prossimo giocatore ne dovrà pescare 2...

Se il giocatore non ha in mano carte con il numero deve pescarne una dal mazzo. Se si tratta di una carta con il numero deve giocare quella, se invece si tratta di una carta con il simbolo, gli effetti della carta "X+" si applicano al giocatore seguente.

Jolly

Questa carta può essere scartata su qualsiasi altra carta colorata. Con questa carta il giocatore può scegliere un colore scartando una carta colorata a sua scelta in aggiunta al "jolly". Quando si gioca il "jolly" si giocano sempre due carte!

Esempio: Il giocatore scarta una carta "jolly" su un 4 blu che si trova in cima agli scarti e subito dopo scarta un'altra carta; ad esempio un 1 giallo.

