



Regole del gioco

Per 1 - 4 giocatori, da 10 a 99 anni

All'inizio, niente di più facile: le plance di gioco sono vuote e le piccole tessere esagonali vi ci trovano spazio facilmente. In seguito, diventa sempre più difficile comporre delle linee dello stesso colore da un'estremità all'altra del piano di gioco. E naturalmente, verso la fine, le tessere pescate non sono sempre quelle che ci si aspettava! Appena tutti i piani di gioco sono completi, si fanno i conti. Più una linea dello stesso colore è lunga, più ottiene punti... ma basta un solo esagono di un altro colore per annullare tutto.

Lo scopo è di ottenere il massimo di punti in 4 manche.

Contenuto

- 4 plance di gioco
- 4 set da 27 tessere esagonali

Preparazione del gioco

Prima di giocare per la prima volta, staccare accuratamente le tessere dal loro supporto.

Ogni giocatore riceve:

- 1 plancia di gioco
- 27 tessere di un colore

Quando ci sono meno di otto giocatori, si rimettono gli elementi che non si utilizzano nella scatola.

Un giocatore è scelto come battitore. Pone tutte le sue tessere, coperte, accanto alla sua plancia di gioco, poi li mischia.

Gli altri giocatori pongono le loro tessere, scoperte, accanto alla loro plancia di gioco. Vi consigliamo di dividerle in tre pile, per esempio: secondo le cifre 2, 6 e 7.

Svolgimento del gioco

Il battitore scopre una prima tessera a caso e la dichiara agli altri giocatori, leggendo le cifre scritte da sinistra a destra, per esempio 2 - 9 - 4, e la posa su una casella libera della sua plancia di gioco.

Gli altri giocatori cercano nelle loro pile, la carta che corrisponde a quella dichiarata e la posano su una casella libera della loro plancia di gioco.

Appena ciascuno ha piazzato la tessera, il battitore gira un'altra tessera e la dichiara agli altri giocatori che devono ritrovarla nelle loro pile e parlarla... e così via.

Regole per il posizionamento delle tessere



CORRETTO NON CORRETTO

- a Porre le tessere in modo da potere leggere orizzontalmente le cifre sulla propria plancia di gioco.
- a Una tessera posata non può più essere spostata dal momento che una nuova tessera è stata scoperta.
- a Copiare ciò che fa il proprio vicino non serve a niente! Non conosce neanche lui quali saranno le prossime tessere girate.
- a Ogni tessera non troverà necessariamente la sua posizione ideale, soprattutto verso la fine della manche! Siccome ogni tessera deve essere piazzata obbligatoriamente, a ciascuno il compito di trovare il posto meno sconveniente, e soprattutto quello che gli eviterà di perdere meno punti possibili.

Conteggio dei punti

Dopo 19 tessere girate, la plancia di gioco di ogni giocatore deve essere completata totalmente. È il momento di contare i punti di questa manche.

Le 3 direzioni possibili sono:

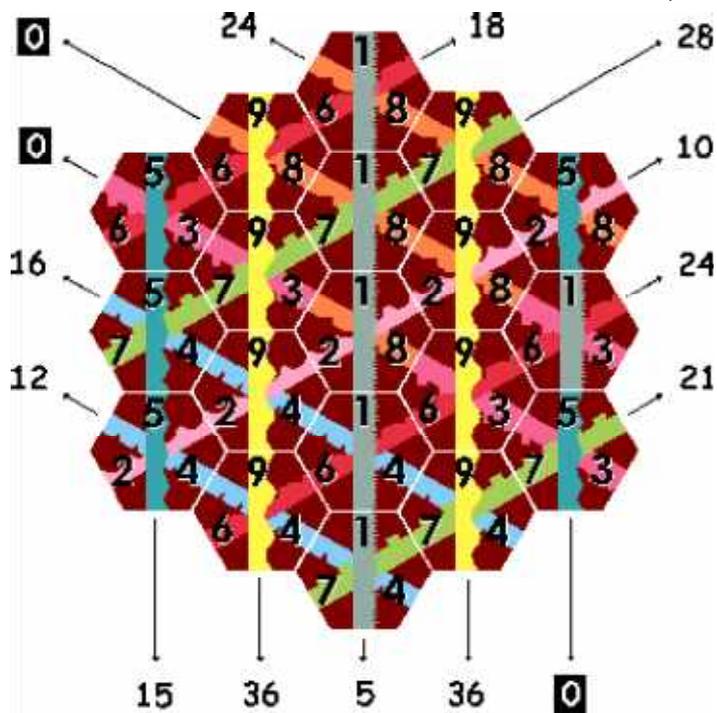


Traduzione curata da Morpheus -ver. 1.0 -maggio 2005



- le linee diagonali da sinistra in basso verso destra in alto
- le linee verticali
- le linee diagonali da destra in basso verso sinistra in alto

Saranno prese in considerazione le uniche linee il cui colore è ininterrotto. La linea deve essere dello stesso colore da un'estremità all'altra della plancia di gioco. Una sola tessera di colore differente nel mezzo di una linea, e tutti i punti di quest'ultima saranno annullati. Il numero di tessere moltiplicate dalla cifra della linea darà il totale della linea. Per esempio, una linea ininterrotta di 4 tessere con la cifra 7 farà un totale di 28 punti, 3 tessere con la cifra 5 faranno un totale di 15 punti...



Per controllo, dopo che ogni giocatore ha verificato i propri punti, controlla anche quelli del suo vicino di sinistra. Ogni giocatore annota i suoi punti su un foglio.

Nuova manche, nuova opportunità

Un altro giocatore prende il posto del battitore che scopre e mescola le sue tessere. Gli altri giocatori sgombrano la loro plancia di gioco, e ordinano di nuovo le loro carte in tre pile; il battitore annuncia una prima carta, e così via. La 3° e 4° manche si svolgono esattamente nello stesso modo.

Fine della partita

Il vincitore è quello che, dopo 4 manche, ha totalizzato più punti.

Variante

Per rendere il gioco più complesso, si può decidere di porre le carte una accanto all'altra. Solo la prima carta sarà piazzata, su una casella di propria scelta, mentre le altre dovranno essere obbligatoriamente adiacenti.

Una variante più semplice, può essere che il battitore annuncia due carte allo stesso tempo, e ogni giocatore le pone dove desidera sulla sua plancia di gioco. L'ultima carta sarà presentata beninteso da sola.

Gioco in solitario

TAKE IT EASY è anche molto interessante in solitario, perché permette, partita dopo partita, di battere il proprio punteggio. A quelli che desiderano raggiungere, o tentare il punteggio massimo di una manche - 307 punti - devono sapere che esistono 16 possibilità differenti.

