

WOLFGANG KRAMERS



Take 5!

Giocatori: 2-6

Età: da 10 anni

Durata: 30 minuti circa

Contenuto:

98 carte calabrone con valori da 1 a 98

12 carte speciali

6 carte „x2”

6 carte „+5”

1 Foglio di istruzioni



SCOPO DEL GIOCO



Lo scopo del gioco è quello di ottenere il maggior numero di carte con calabroni verdi. Sul tavolo si trovano numerose file di carte. Quando un giocatore pone la quinta carta di una fila, prenderà tutte le carte di quella fila. In una fila si possono trovare delle carte con calabroni rossi e verdi. I calabroni verdi aggiungono punti, quelli rossi tolgono punti. Vince il giocatore che ottiene il maggior numero di punti.



CARTE DA GIOCO



Carte calabrone

1 calabrone verde =
+ 1 punto

7 calabroni rossi =
- 7 punti



Numero della
carta = 97



Numero della
carta = 55

Carte speciali:



Carta „x2”



Carta „+5”

Le carte con calabroni verdi raffigurano 1 o 2 teste verdi di calabrone. In base a ciò, ogni carta con calabrone verde vale 1 o 2 punti.

Le carte con calabroni rossi raffigurano 2, 3, 5 o 7 teste rosse di calabrone. In base a ciò, vengono tolti 2, 3, 5 o 7 punti.



PREPARAZIONE DEL GIOCO



Estrarre le sei carte „x2” e le sei carte „+5”. Ciascun giocatore riceve in mano una carta „x2” e una carta „+5”. Le carte speciali restanti vengono lasciate in disparte.

Le carte calabrone vengono mescolate e distribuite in base al numero dei giocatori (vedere la tabella). Quindi, a seconda del numero di giocatori, vengono poste sul tavolo altre carte calabrone disposte in cerchio (vedere la figura).



Giocatori	Carte per giocatore	Carte sul tavolo
2	14	7
3	12	9
4	12	12
5	12	15
6	10	15

Ogni giocatore deve ordinare in modo crescente le carte calabrone che ha in mano. Le carte calabrone sul tavolo vengono ordinate **in modo crescente in senso orario**. Ogni singola carta che forma il cerchio di carte è la prima carta di una fila. Le carte restanti vengono lasciate in disparte.

Una singola carta è la prima carta di una fila.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO



Il giocatore più giovane dà inizio al gioco e gli altri giocatori seguono in senso orario. Il giocatore di turno deve giocare una carta. A sua propria scelta egli può giocare anche due o tre carte. Le carte giocate vengono poste in una o più file.



DOVE METTERE LE CARTE GIOCATE?

Porre le carte speciali verso l'interno →

Porre le carte speciali verso l'interno →

1a carta della fila →

Porre le carte calabrone verso l'esterno →

Porre le carte calabrone verso l'esterno →

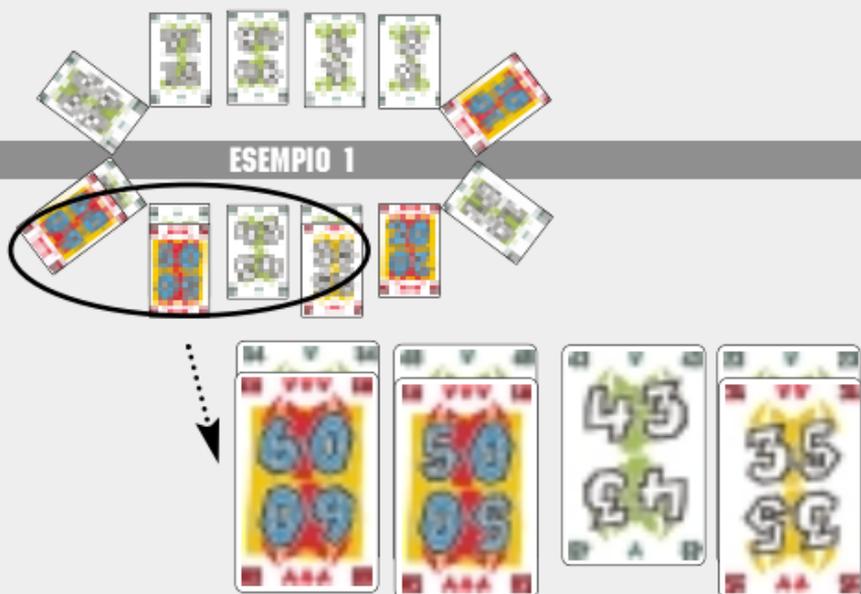


Numero
finale: 4

- È possibile porre le carte solo nelle file che danno inizio al gioco. Non si possono aggiungere nuove file.
- Le carte calabrone vanno poste **all'esterno** di una fila, dopo l'ultima carta di tale fila. Le carte speciali „x2” e „+5” vengono poste **all'interno**, prima della prima carta di una fila. In una fila si possono trovare solo **due carte speciali**: una con il valore „+5” e una con il valore „x2”.
- Il numero sull'ultima carta calabrone di una fila è il **numero finale**.
- Ciascuna carta calabrone è adatta solo per una fila ben definita. Il numero della carta da porre in una fi-

la deve essere **superiore** al numero finale di tale fila. Inoltre, il numero deve essere **inferiore** al numero finale della fila adiacente situata a sinistra in senso orario.

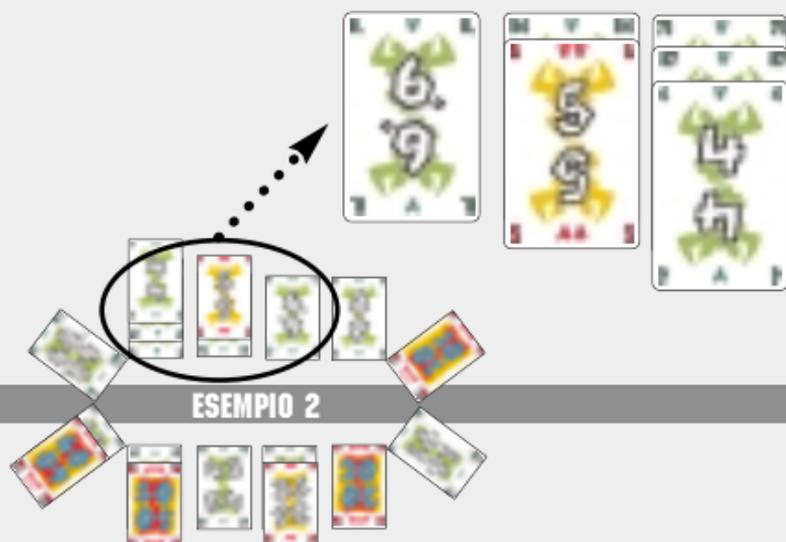
Esempio 1: Mario gioca tre carte, la 35, la 50 e la 60. La carta con il 35 può andare solo dopo la carta 23 in quanto essa è superiore al numero finale 23 e inferiore al numero finale 43 situato nella fila di sinistra adiacente. Secondo lo stesso criterio, la carta 50 può andare solo dopo la 49 e la carta 60 solo dopo la 55.



Eccezione:

- Se il numero delle carte calabrone giocate è **superiore** al numero finale **più alto** o è inferiore al numero finale **più basso**, in entrambi i casi, la carta giocata va posta nella fila con il numero finale più alto.

Esempio 2: Marco vuole giocare la carta con il numero 5. Poiché non vi è nessuna carta con un numero finale inferiore a 5, egli dovrà porre la carta 5 dopo la carta 94. Successivamente, Marco gioca la carta 87 e la mette normalmente dopo la 71. Infine, se vuole giocare la carta 4, la può mettere dopo la carta 87.

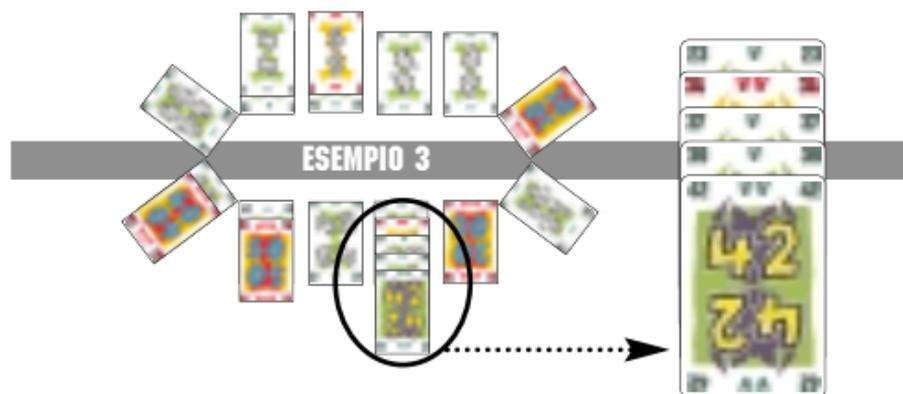


Dopo che un giocatore ha giocato da 1 a 3 carte ed ha eventualmente completato delle file, il suo turno termina.

Prendere la fila!

Appena un giocatore pone la quinta carta calabrone in una fila, egli dovrà prendere subito tutte le carte di tale fila, incluse le carte speciali. Il giocatore ammuccia le carte che ha raccolto in un mazzo che tiene coperto sul tavolo davanti a sé. I calabroni presenti su tali carte indicano i punti da calcolare alla fine del gioco. Un giocatore può prendere, in un turno, anche più file di carte.

Esempio 3: È di turno Anna. Ella gioca le carte con i numeri 37, 39 e 42 e le pone sulla fila che aveva il numero finale 35. In questa fila si trovano già cinque carte calabrone. Anna prende queste cinque carte e le mette davanti a sé.



QUAL È LA FUNZIONE DELLE CARTE SPECIALI?

Il giocatore di turno può giocare carte calabrone, carte speciali o una combinazione di entrambe. Tuttavia, è sempre possibile giocare solo da una a tre carte per ogni turno.

Le carte speciali non hanno numeri compresi fra 1 e 98, pertanto il giocatore può porle in qualunque fila. In ciascuna fila di carte è possibile porre solo **una** carta speciale con il valore „+5” e **una** con il valore „x2”. Le carte speciali vengono sempre poste all’interno del cerchio di carte della fila e non vengono incluse nel conteggio delle carte calabrone di tale fila.

Per prendere una fila, incluse le carte speciali, occorre porre cinque carte calabrone nella fila. Con due carte speciali e quattro carte calabrone non è possibile prendere la fila.

Quinta carta
calabrone
posizionata

= prendere tutte le
carte della fila



Le carte speciali influiscono sul calcolo:

- Ogni carta speciale con il valore „+5“ presente nel mazzo di un giocatore aggiunge cinque punti al conteggio finale.
- Ogni carta speciale con il valore „x2“ raddoppia i punti aggiunti o tolti dal mazzo di un giocatore. Ogni altra carta „x2“ raddoppia di nuovo il punteggio. Ad esempio, se si hanno due carte „x2“, il risultato quadruplica.

Attenzione: colui che alla fine del gioco ha *in mano* una o entrambe le carte speciali, nel calcolo finale dovrà includere per ognuna di esse altri **dieci punti negativi**.



CONCLUSIONE DEL GIOCO



Se un giocatore non ha più nessuna carta in mano, non può più giocare. Il gioco termina quando viene giocata l'ultima carta calabrone.

Se un giocatore ha ancora delle carte speciali in mano, che non può più giocare, perché tutte le file restanti sono già occupate da tali tipi di carte, anch'esso non gioca più.

Attenzione: se il gioco è stato eseguito correttamente, tutte le file presenti sul tavolo sono state prese dai vari giocatori.

ESEMPIO 4

+ 5



- 3

= 2



+ 5

= 7



x 2

= 14



- 10

= 4 Punti

Tuttavia, se dovesse restare una fila, essa non verrà considerata.

**CONTEGGIO**

Tutti i giocatori contano i calabroni verdi del loro mazzo sottraendo dal totale la somma dei calabroni rossi. A questo punto vengono aggiunte le carte speciali „+5“. Successivamente, la somma ottenuta viene moltiplicata per le carte speciali „x2“. Infine, per ogni carta speciale tenuta in mano, bisogna togliere dieci punti. Vince il giocatore che ottiene il punteggio massimo.

Esempio 4: Davide ha nel mazzo cinque calabroni verdi, tre calabroni rossi, una carta speciale „x2“ e una carta speciale „+5“. In mano ha ancora una carta speciale „+5“ (-10 punti).

Alla fine del gioco, egli ottiene il seguente punteggio: $+5-3=2=+5=7 \times 2=14-10=4$



Per ulteriori informazioni, rivolgersi a:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de