



I giocatori sono divisi in due squadre e ognuna cerca di far punti prendendo “mani” di carte.

Ogni mano è influenzata dalle decisioni che i giocatori prendono all'inizio di ogni round.

Ad esempio i giocatori scelgono il colore della briscola e il valore delle mani.

In ogni round, i giocatori mettono un gettone NYET su una casella a loro scelta, scegliendo ciò che NON VOGLIONO sia permesso in quel round. Ad esempio se un giocatore mette un gettone sulla casella della briscola rossa, il rosso non sarà la briscola per quel round.

SETUP

Mettere la tabella sul tavolo con vicino i gettoni NYET

- Scegliere una carta personaggio e metterla di fronte a voi. Se siete meno di 5 giocatori coprite i personaggi non assegnati con un gettone NYET per il resto del gioco.
- Prendere i gettoni NYET corrispondenti al vostro personaggio
- Per un gioco a tre giocatori rimuovere 12 carte da gioco (vedi più avanti). In 2,4 o 5 giocatori si usano tutte le 60 carte.
- Individuare un giocatore che segnerà i punti
- Scegliere a caso il mazziere. Il mazziere mescola le carte e le distribuisce ai giocatori, ognuno dei quali avrà lo stesso numero di carte.

GIOCO

Il gioco è giocato in diversi round. Ogni round si divide in due fasi: la fase NYET e la fase delle mani. Durante la fase NYET si determinano i termini del round.

Giocare un round

Una volta che le carte sono distribuite si passa alla fase NYET

La fase NYET

I giocatori guardano le proprie carte e provano a influenzare i termini del round che sta per iniziare utilizzando i propri gettoni NYET

Il mazziere inizia piazzando uno dei suoi gettoni NYET su una casella vuota, coprendo il simbolo corrispondente nella tabella. Ad esempio se ha poche carte blu, potrebbe mettere un NYET sulla casella con la bandierina blu, dichiarando in questo modo che il blu non sarà la briscola per questo round.

In senso orario ogni giocatore pone uno dei suoi gettoni NYET su una casella vuota, coprendo un simbolo fino a quando su ogni linea non è rimasta che UNA sola casella vuota.

Quando una linea ha solo una casella vuota non è più possibile mettere un gettone NYET su quella linea.

La tabella

Ogni linea della tabella spiega i termini del round che sta per iniziare

Linea 1: Il giocatore iniziale (il primo giocatore)

Linea 2: il numero di carte scartate

Linea 3: il colore della briscola

Linea 4: il colore della superbriscola

Linea 5: il valore di ogni mano e delle scope

Linea 1: Il primo giocatore sceglie la sua squadra per il round. Gli altri giocatori diventano la squadra avversaria. Il primo giocatore decide chi riceve la CARTA BONUS e inizia a giocare per primo.

Linea 2: Per questo round, ogni giocatore DEVE scartare il numero di carte indicato. Queste carte non vengono

usate durante il round e non contano per i punti.

Se rimane vuota la casella "except 1", i giocatori devono scartare 1 carta eccetto le carte di valore 1

Se rimane vuota la casella "pass left", ogni giocatore deve dare una carta al giocatore alla sua sinistra.

Se rimane vuota la casella NYET, non si scarta alcuna carta.

Linea 3: Briscola

Il colore della briscola per il round è determinato dalla casella che rimane vuota

Linea 4: Superbriscola

Le tre carte di valore 1 del colore della casella rimasta vuota sono le superbriscole.

Se rimane vuota la casella NYET in questo round non ci saranno superbriscole.

Se una superbriscola viene scelta, essa cambia colore: non viene più considerato il suo colore originale; la superbriscola diventa dello stesso colore della briscola, nella fase delle mani.

Linea 5: Punti (Mani/Scope)

Il valore delle singole carte non serve per il punteggio. Ogni mano presa e ogni carta di valore 1 catturata alla squadra avversaria (scopa) fa guadagnare il dato numero di punti scelto nella fase NYET. I punti in rosso (-2) sono negativi (vedi più avanti per le scope)

LA FASE DELLE MANI

Prima che inizi la fase delle mani:

- Il primo giocatore sceglie i compagni di squadra
- I giocatori scartano o passano le carte come indicato

Poi il primo giocatore inizia la prima mano giocando una carta di sua scelta a faccia in su sul tavolo.

Il gioco continua in senso orario con ogni giocatore che gioca una carta a turno rispettando queste regole:

Se è possibile è necessario rispettare il (obbedire al) colore (seme) giocato

Se non è possibile rispettare il seme, è possibile giocare qualunque altra carta (incluse briscole e superbriscole)

Se viene giocata una briscola come carta iniziale è necessario rispettare il seme della briscola giocando a propria volta o una briscola o una superbriscola (che ha cambiato colore)

Se viene giocata una superbriscola come carta iniziale è necessario giocare una briscola o una superbriscola

Una volta che tutti i giocatori hanno giocato la propria carta si determina chi prende quella mano.

Chi prende la mano?

- La carta più alta del valore del colore giocato inizialmente prende la mano, a meno che briscole o superbriscole non siano state giocate.
- Se vengono giocate carte multiple dello stesso valore e colore, è l'ultima carta giocata che prende la mano (questo si applica anche per briscole e superbriscole)
- Se una o più briscole vengono giocate senza superbriscole, la briscola con il valore più alto prende la mano.
- Se una superbriscola viene giocata, prende la mano (a meno che non venga giocata da un giocatore seguente un'altra superbriscola)

Il giocatore che prende la mano prende le carte e le pone a mazzetto di fronte a lui. Separare le diverse mani per un conteggio finale più semplice.

Questo giocatore poi inizia una nuova mano giocando una carta di sua scelta.

Una volta che tutte le mani (carte) sono state giocate si procede al conteggio.

Ogni squadra conta e somma il numero di mani e di scope fatte. Questo totale viene moltiplicato per il valore dei punti indicati nella Linea 5 della tabella. Il giocatore incaricato segna i punti.

FARE SCOPA

Tutte le carte di valore 1 possono diventare una scopa se vengono prese alla squadra avversaria.

Quando un giocatore vince una mano che contiene una carta di valore uno che è stata giocata da un avversario, quella carta diventa una scopa.

Ogni carta 1 catturata viene messa a faccia in su sotto le mani prese. E' possibile fare fino a 3 scope durante una mano.

NUOVO ROUND

Dopo aver segnato i punti, si tolgono i gettoni NYET dalla tabella e il giocatore alla sinistra del mazziere diviene il nuovo mazziere che mescola e distribuisce le carte, facendo iniziare un nuovo round.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo un determinato numero di round

2 o 4 giocatori --> 8 round

3 giocatori --> 9 round

5 giocatori --> 10 round

Ogni giocatore sarà mazziere per lo stesso numero di volte.

Alla fine del gioco il giocatore con più punti vince; in caso di parità vincono più giocatori.

Variante

Si può giocare decidendo un numero di punti a cui arrivare. Esempio partita a 100 punti.

SPECIFICHE PER IL SETUP DEL GIOCO

CARTA BONUS X2

Usate questa carta solo se giocate in 3 o 5 giocatori

In partite 1 contro 2 o 2 contro 3, un giocatore della squadra con minor numero di giocatori riceve la CARTA BONUS.

E' il primo giocatore che determina chi fra i giocatori della squadra in inferiorità numerica riceverà la CARTA BONUS (E' possibile anche darla a se stesso). Questa carta permette al proprietario di raddoppiare i suoi punti di round.

5 giocatori

Si usano tutte le carte. Distribuire 12 carte ad ogni giocatore. Le squadre sono 2 contro 3 giocatori. Il primo giocatore decide se stare nella squadra da 2 o nella squadra da 3 e chi gioca con lui.

Darà quindi la CARTA BONUS a uno dei giocatori della squadra da 2 giocatori. La partita dura 10 round.

4 giocatori

Si usano tutte le carte. Dare 15 carte a testa. Le squadre sono 2 contro 2 e il primo giocatore sceglie il compagno di squadra. La partita dura 8 round.

3 giocatori

Togliere dal mazzo gli 11, 12 e 13 di ogni colore, lasciando 48 carte nel mazzo. Dare 16 carte a testa. Le squadre sono 1 contro 2, e il primo giocatore decide se giocare solo o con un altro giocatore. Il giocatore solo prende la CARTA BONUS. La partita dura 9 round.

2 giocatori

Usare tutte le carte. Distribuire 15 carte ad ogni giocatore. Le 30 carte rimaste non vengono usate in questo round. Vengono lasciate da parte, ma rimescolate sempre per i round successivi. La partita dura 8 round.

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto ai giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.



Associazione
GIOCOVUNQUE

www.giocovunque.it