

# AYA

di Mike Reilly

Contenuto del gioco

1 struttura in legno con binario per le palline

5 palline blu e 4 palline gialle

39 carte (fra le quali 28 con uno sfondo blu scuro, 11 con sfondo azzurro)

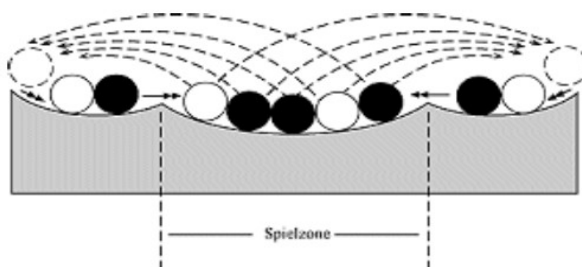
queste regole

## ELEMENTI BASE DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco

Ogni carta rappresenta uno schema di colori che raffigura una combinazione di 5 palline (punti colore su ogni carta). I giocatori cercano di ricreare questi schemi di colori con le palline situate nella “zona di gioco” (al centro) della struttura. Vedi Figura 1.

Ogni schema di colori può essere letto sia da destra a sinistra che da sinistra a destra. La carta cioè può essere vista da entrambi i lati



### La struttura binario

La struttura binario consiste in una “zona di gioco” e in due zone laterali.

All'inizio del gioco, ci sono 5 palline nella “zona di gioco”, e due palline in ognuna delle due zone laterali – tutte le nove palline sistemate a caso.

Durante lo svolgimento del gioco, la sistemazione dei colori delle palline cambierà, ma mai la distribuzione 2-5-2 delle palline nella struttura binario.

### La mossa standard

Un giocatore prende qualunque pallina dalla “zona di gioco”, e la spinge in una delle zone laterali entrando dall'esterno, in modo che la pallina più interna in quella zona laterale, rotoli nella “zona di gioco”. Questo significa che prima e dopo ogni mossa ci saranno sempre esattamente 5 palline nella “zona di gioco”. Questa è la mossa standard.

### La mossa eccezione

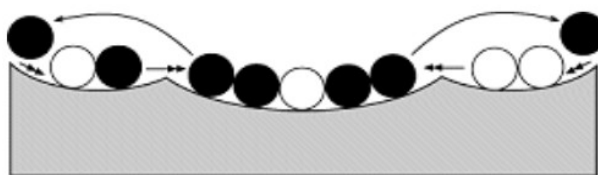
... è così chiamata perché usata solo in casi eccezionali specificatamente menzionati in queste regole.

Inoltre, la mossa eccezione è giocata solo se una mossa standard effettuata da un giocatore è fallita (cioè quando egli non ha potuto “risolvere” uno schema di colori con una mossa standard.)

In nessuna circostanza una mossa eccezione può essere fatta al posto di una mossa standard!

Questa è la mossa eccezione:

Prendete le due palline più esterne della “zona di gioco” e inseritele nelle due zone laterali, una da una parte e una dall'altra, in modo che rotolino una pallina da una parte e una pallina dall'altra all'interno della “zona di gioco”.



Quindi, perfino dopo una mossa eccezione, ci saranno – come sempre – 5 palline nella “zona di gioco”.

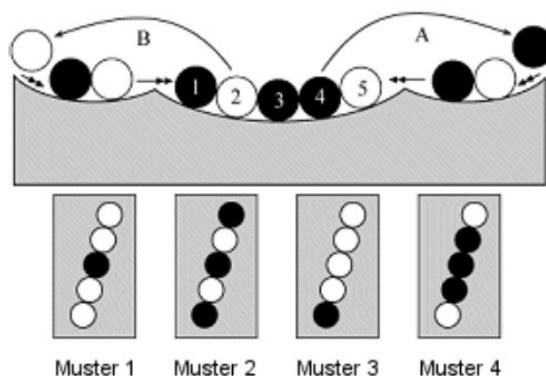
### Le Carte

Vi sono carte con sfondo azzurro e carte con sfondo blu scuro.

Una carta con lo sfondo blu scuro indica che è possibile risolvere lo schema di colori indicato nella carta stessa usando UNA sola mossa standard.

Una carta con lo sfondo azzurro indica che è possibile risolvere lo schema usando fino a DUE mosse standard. Quindi se non riuscite a riprodurre lo schema con la prima mossa standard ne potete usare una seconda.

### Esempio 1



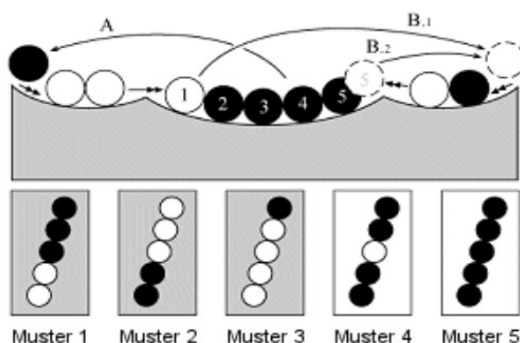
A. In questo esempio (Figura 3), lo schema della seconda carta può essere fatto muovendo la quarta pallina all'estremità destra della struttura binario.

B. Muovere la seconda palla dalla parte sinistra farebbe risolvere lo schema 4

### Esempio 2

A. Lo schema numero 1 può essere fatto in una mossa

B. Lo schema numero 5 può essere fatto in due mosse



## **Le varianti di gioco di AYA**

AYA può essere giocato in molti modi differenti, ma le regole descritte sopra si applicano sempre.

# **Gioco I**

## **AYA O OYE**

### **Preparazione**

Le carte vengono mescolate e vengono distribuite ai giocatori, che le mettono ognuno in un mazzo coperto davanti a sé.

Il numero di carte per giocatore dipende dal numero dei giocatori:

2 o 3 giocatori: 10 carte

4 giocatori: 9 carte

5 giocatori: 7 carte

6 giocatori: 6 carte

Le carte che rimangono (con 3-6 giocatori) vengono messe in un mazzo “neutrale” accanto alla struttura binario.

Giocando in soli due giocatori si formano 2 “mazzi neutrali” (9 e 10 carte) sempre vicino alla struttura.

Una volta che tutte le carte sono state distribuite a tutti (incluso il “neutrale”), si svelano simultaneamente le prime carte di ogni mazzo.

### **Svolgimento del gioco**

Il gioco non procede in turni. Il turno è del giocatore che per primo dice AYA oppure OYE.

Se un giocatore pensa che può riuscire a comporre uno degli schemi di qualunque carta scoperta, usando una o due mosse standard (secondo il colore della carta), grida AYA. Il primo giocatore che grida AYA fa il suo turno. Deve risolvere lo schema indicando la carta, senza ritardare la mossa e senza pensare oltre. Se riesce a fare lo schema, allora toglierà la carta dal gioco se appartiene ad un altro giocatore, oppure la metterà sotto il suo mazzo se è una sua carta o la carta del mazzo neutrale.

Il gioco continua senza interruzioni. Se un giocatore chiama AYA ma non riesce a realizzare lo schema immediatamente, perde subito la prima carta del suo mazzo. Il giocatore alla sua sinistra fa una mossa eccezione come descritta più in alto, e il gioco prosegue.

Se un giocatore è convinto che non è possibile realizzare nessuno schema delle carte visibili, grida OYE. Gli altri giocatori hanno un breve tempo per dimostrare che non è vero, mostrando come uno o più schemi possono essere risolti. Se non vi riescono, tutti i giocatori eccetto quello che ha detto OYE, tolgono dal gioco la prima carta del loro mazzo.

Se invece il giocatore OYE ha commesso un errore ed è possibile realizzare uno schema sulle carte visibili, perde lui la prima carta del suo mazzo che viene rimossa dal gioco. In questo caso il vicino di sinistra di questo giocatore compie una mossa eccezione e il gioco continua.

### **Fine del gioco**

Il gioco finisce quando uno o più giocatori terminano le carte di fronte a loro. A quel punto il giocatore con il maggior numero di carte rimanenti, vince la partita

## Gioco 2

### AYA Rumpalla

#### Preparazione

Mescolate le carte e distribuitele faccia in giù in numero uguale a ogni giocatore. Le carte in eccesso vengono tolte dal gioco. Ogni giocatore gira 5 carte di fronte a lui a faccia in su (con 5 o 6 giocatori solo 4 carte). Il resto delle loro carte vengono sistemate a faccia in giù nel mazzo accanto alle carte scoperte.

#### Svolgimento del gioco

Il Gioco procede in senso orario, a turni, cominciando dal primo giocatore che dice AYA. Il Giocatore compie il suo turno tentando attraverso le mosse standard di realizzare uno o più schemi delle proprie carte scoperte. Continua finché può. Le carte risolte vengono scartate. Una volta che non riesce più a realizzare uno schema, il suo turno è finito e gira tante carte quante gli servono per tornare a cinque carte scoperte (o meno se non ha sufficienti carte per rimpiazzarle) Il giocatore di turno deve comunque fare almeno una mossa standard anche se non riesce a risolvere nessuno schema.

#### Fine del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore riesce a scartare la sua ultima carta. Questo giocatore è il vincitore. Se un giocatore riesce a scartare tutte e cinque le sue carte in un turno, vince comunque la partita, anche se avesse altre carte per rimpiazzarle. E' possibile anche se raro, che sia impossibile per tutti i giocatori realizzare uno schema con le carte che hanno disponibili. Se tre giocatori di fila non sono in grado di scartare una carta, il gioco finisce e il giocatore con meno carte restanti vince.

## Gioco 3

### AYA Turbo

#### Preparazione

Una carta viene messa a faccia in su davanti a ogni giocatore. Non appena una di queste carte viene realizzata, viene subito sostituita da un'altra in modo che ogni giocatore ha sempre una carta scoperta davanti a sé.

#### Svolgimento del gioco

Non ci sono turni prestabiliti. Il turno viene dato a quel giocatore che dice AYA o OYE (come sopra). Il giocatore fa il suo turno e deve realizzare rapidamente la sua mossa per fare lo schema scelto. Se riesce prende la carta e la mette in un mazzo coperto davanti a sé. Il gioco continua immediatamente. Se il giocatore non riesce, perde la prima carta delle carte punteggio già raccolte e il giocatore di sinistra fa una mossa straordinaria come detto più su. Se un giocatore ritiene che non ci sia modo di fare uno schema grida OYE . Se ha ragione prende una carta dai mazzi punteggio degli altri giocatori; se invece sbaglia e gli altri giocatori riescono a realizzare uno schema, perde una carta dal suo mazzo, che viene scartata dal gioco. Il giocatore di sinistra fa una mossa eccezione prima di continuare.

#### Fine del Gioco

Il gioco finisce quando tutte le carte sono state assegnate. Chi ha più carte vince.

## Gioco 4

### AYA all'Asilo

#### Preparazione

Mescolare bene le carte. Sistemare 5 carte a faccia in su nel mezzo della tavola (si può giocare anche con 8 o 10 carte a faccia in su). Il resto delle carte rimane nel mazzo a faccia in giù.

#### Svolgimento del Gioco

Il gioco è in senso orario. Il giocatore di turno fa una mossa eccezione e poi tenta di realizzare nel modo consueto uno o più schemi. Tutte le carte che riesce a vincere le mette davanti a sé. Una volta che non riesce a fare più mosse, rimpiazza le carte mancanti per fare in modo che il giocatore dopo di lui abbia sempre 5 (o 8 o 10) carte scoperte da tentare di fronte a lui. Il turno passa al giocatore successivo.

#### Fine del Gioco

Il gioco finisce non appena l'ultima carta del mazzo coperto viene girata. Il giocatore che ha vinto più carte è il vincitore.

## Gioco 5

### AYA solitario

E' possibile giocare AYA anche in solitario. Per far questo sistemate 10 o 20 o più carte in una linea e tentate di realizzarle una dopo l'altra.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



**Associazione**  
**GIOCOVUNQUE**