

4 JUST FUN

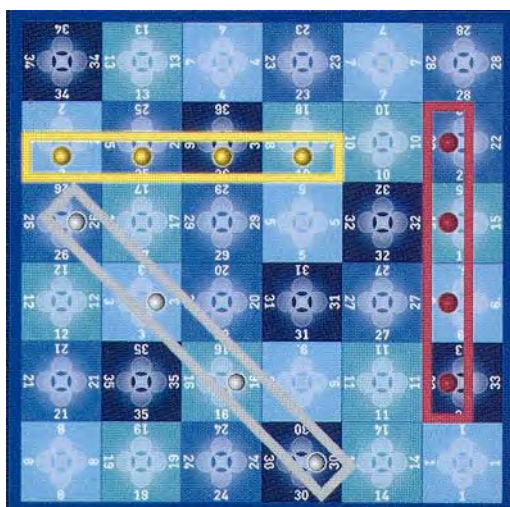
Un gioco di Jürgen P.K. Grunau

Per 2 - 4 giocatori a partire da 10 anni

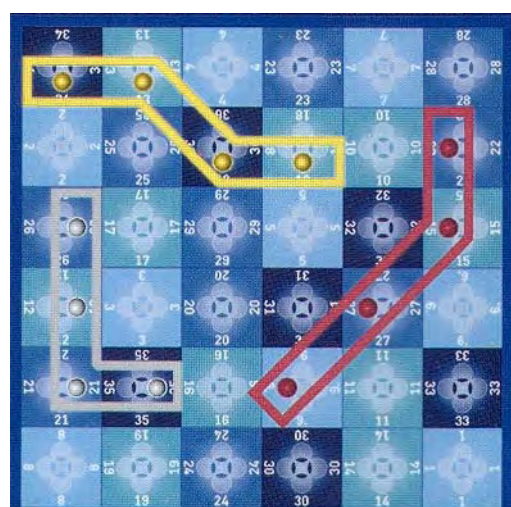
Idea e scopo del gioco

I giocatori pongono i propri segnalini sul tabellone per mezzo delle carte giocate durante un turno. Appena un giocatore ottiene una fila di 4 zone adiacenti (orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente) vince la partita. Una zona conta unicamente se si possiede la maggioranza di segnalini su di essa. Se nessun giocatore ha ottenuto questo scopo dopo 20 manches guadagna quanto da lui posseduto con i propri segnalini nelle zone di maggior valore.

Esempio:



Ecco 3 allineamenti vincenti:
Le zone sono adiacenti e formano linee rette.



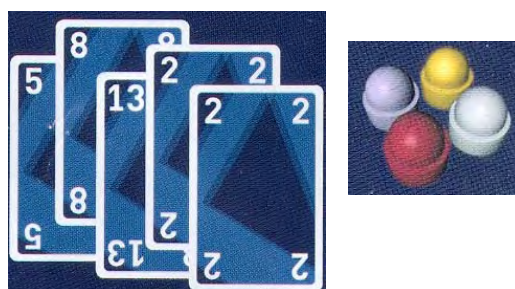
Nessun allineamento vincente:
Le zone sono adiacenti ma non formano linee rette.

Materiali di gioco

Un tabellone di gioco

55 carte (4 esemplari con valori da 1 a 12 e un esemplare per ogni carta con valore da 13 a 19)

80 segnalini impilabili (20 per ognuno dei 4 colori)



Preparazione del gioco

- Il tabellone di gioco con le zone numerate da 1 a 36 è posto al centro del tavolo.
- Ogni giocatore riceve 20 segnalini del proprio colore e li pone di fronte a se.
- Le carte sono mescolate e ogni giocatore ne riceve 4 formando la propria mano. Le carte rimanenti sono piazzate in un mazzo coperto vicino al tabellone di gioco.
- Il giocatore con più umorismo comincia, gli altri seguono in senso orario.

Svolgimento del gioco

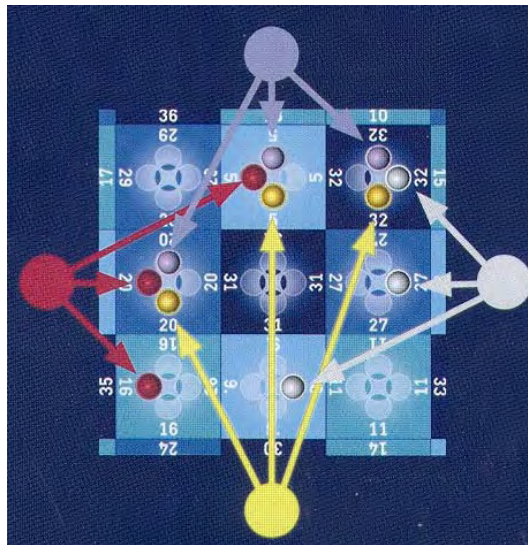
Al proprio turno, se possibile, si possono giocare una o più carte e piazzare un segnalino del proprio colore nella zona con il valore corrispondente alla carta, o alla somma delle carte giocate. Infine il giocatore pesca dal mazzo tante carte quante quelle giocate nel turno.

1. Giocare una o più carte

- Il giocatore, al proprio turno, deve giocare **almeno** una carta (anche 2,3 o 4).
- Se gioca 2 o più carte, il loro valore viene sommato.
- Le carte giocate vengono disposte su una linea a faccia scoperta.

2. Piazzare un segnalino sul tabellone

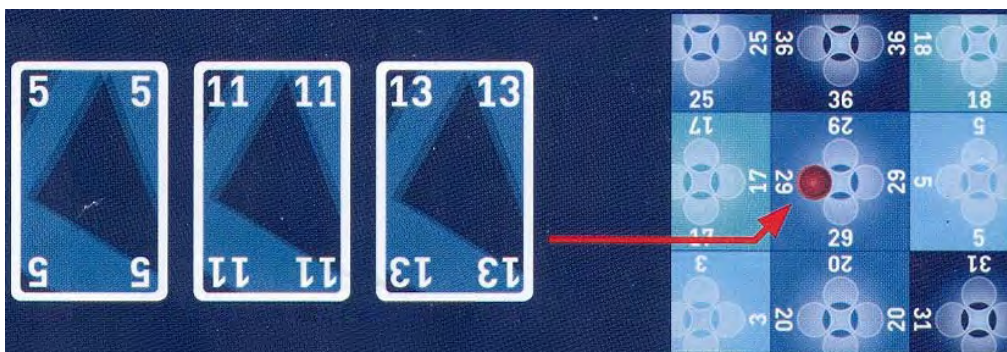
- Ogni giocatore piazza i propri segnalini sul tabellone sempre nella stessa posizione, ossia sul cerchietto posto più vicino al lato del giocatore stesso.



Esempio per una partita con 4 giocatori

- Il giocatore piazza sulla zona con il valore giocato (ossia con la somma totale delle carte giocate) un segnalino del proprio colore.
- E' possibile piazzare un solo segnalino per turno di gioco.

Esempio: il giocatore rosso gioca 3 carte con i valori 5, 11 e 3. Quindi piazza un segnalino nella zona con n° 29 (= somma di 5 + 11 + 13)



Consiglio: al fine di trovare più rapidamente le zone corrispondenti, le zone quadrate sono colorate diversamente. Più il blu è scuro più il valore sarà elevato.

- E' possibile, per un giocatore, avere più segnalini dentro la stessa zona.
- Un giocatore che ha già un segnalino in una zona può aggiungerne successivamente altri impilandoli sopra al precedente.

3. Pesca delle carte

- Dopo che un giocatore ha giocato le sue carte ne pescherà dal mazzo tante fino ad averne nuovamente 4 nella propria mano.
- Se il mazzo termina, si mescolano le carte scartate e si forma un nuovo mazzo di gioco.

Dopo la pesca delle carte il turno finisce ed il gioco procede con il turno del giocatore successivo in senso orario.

Altre Regole

Due segnalini danno un vantaggio certo

- Non è possibile piazzare un segnalino in una zona nella quale altri giocatori ne posseggano almeno 2 in più dei propri.

Esempio: Il giocatore rosso ha 2 segnalini dentro la zona 12; il giocatore giallo ne ha 1. Il giocatore bianco, nel proprio turno, anche se lo desidera non potrà giocare il suo segnalino in quella zona perchè rosso ne ha 2 in più degli Zero di Bianco stesso. L'unico che potrà ancora concorrere con rosso in questa zona è il giocatore giallo.



- Appena un giocatore possiede **2 segnalini in più degli altri** giocatori, questi diventa inattaccabile. In questa zona verranno effettuate le seguenti azioni:
 1. Il giocatore piazza la propria pila di segnalini nei cerchi al centro della zona indicando così di avere, in questa zona, una maggioranza inattaccabile.
 2. Tutti gli altri segnalini presenti nella zona sono eliminati dal gioco e riposti dentro la scatola.

Nessuna carta giocabile

Nel caso estraparamente raro in cui un giocatore non possa, con le sue 4 carte o, eventualmente, una combinazione di queste, piazzare un segnalino secondo le normali regole, allora, scarta le proprie 4 carte. Reintegra la propria mano pescando dal mazzo 4 nuove carte e termina, immediatamente, il proprio turno.

Il gioco termina appena un giocatore ottiene la maggioranza dentro 4 zone adiacenti (orizzontalmente, verticalmente o in diagonale). Il giocatore vince. Per maggioranza si intende che, dentro le 4 zone, il giocatore deve avere almeno un segnalino in più di qualsiasi altro giocatore presente nella zona medesima. (Se nessun altro giocatore è presente in una zona allora basta un segnalino per ottenere la maggioranza).

Fine del gioco

Se nessun giocatore dovesse riuscire a formare una maggioranza su 4 zone adiacenti dopo che tutti i giocatori hanno utilizzato i propri 20 segnalini, il gioco termina. In questo caso si eliminano dal piano di gioco tutti i segnalini tranne quelli che rappresentano una maggioranza su una zona (nel caso ci sia una zona in pareggi, tutti i segnalini vengono, da essa, rimossi. Dopo questa "pulizia" i giocatori sommano il valore delle zone ancora occupate dai propri segnalini, anche se non adiacenti. Il giocatore con il totale più elevato è il vincitore del gioco, nel caso di parità la vittoria va al giocatore che occupa la zona con il valore più alto.

Esempio 1: Nella zona 23, alla fine del gioco, Giallo è presente con 3 segnalini e rosso e bianco entrambi con 2 segnalini. Rosso e Bianco si neutralizzano a vicenda e rimuovono i propri segnalini. Infine giallo rimane il solo con i suoi segnalini dentro la zona 23. Questa zona frutterà a Giallo 23 punti.

Esempio 2: Dentro la zona 7, alla fine del gioco. Rosso e Bianco sono presenti con 2 segnalini mentre Giallo con 1 solo - Giallo è in inferiorità e rimuove il proprio segnalino. Rimangono Rosso e Bianco ma i due possiedono un identico numero di segnalini, quindi, si neutralizzano a vicenda e rimuovono i propri segnalini dalla zona 7. - Per la zona 7. nessun giocatore. quadaana punti.