

Keltis

Il gioco di carte

Un gioco di carte, da 2 a 4 giocatori, da 8 anni in su, di Reiner Knizia

Contenuto

110 carte, divise in 90 carte colorate, come



80 carte numerate
in 5 colori
(1 carta per 0,1,2,8, 9 e 10
2 carte per 3,4,5,6 e 7)



10 carte finali
(2 carte con
simboli colorati
in 5 colori)

nonché



11 carte punti
(con un "1" bianco
nel centro e numeri
grigi da 0 a 10
negli angoli)



9 carte pietra del desiderio
di colore arancione
(con numeri da 1 a 9)

Idea del gioco

I giocatori giocano carte colorate, cercando di creare delle file colorate il più possibile lunghe. La sequenza delle file di carte può svolgersi in ordine crescente oppure in ordine decrescente.

Più lunga è una fila di carte, più punti si guadagnano. Le file brevi fanno guadagnare meno punti.

In aggiunta, i giocatori possono raccogliere pietre del desiderio, che conferiscono punti supplementari.

Vince la partita il giocatore che ottiene più punti alla fine del gioco.

Preparazione

Le 9 carte pietra del desiderio vengono collocate in una pila al centro del tavolo. Le restanti 101 carte vengono mescolate e ad ogni giocatore ne vengono distribuite 8. Le altre carte, piazzate a lato con la faccia coperta, formano il mazzo di pesca.

(Nota: quando si gioca con due giocatori, si prendono a caso 30 delle 101 carte con fondo verde e le si ripone nella scatola).

Il gioco

Il giocatore che ha visitato per l'ultimo l'Irlanda incomincia il gioco. In mancanza di questo requisito, inizia il giocatore più vecchio. Il gioco prosegue quindi in senso orario. Nel proprio turno, ogni giocatore deve giocare **una** carta e poi pescare **una** carta. In circostanze speciali (vedi sotto), il giocatore può giocare due carte; in questo caso pescherà due carte invece di una.

1. Giocare una carta

Il giocatore gioca una (oppure due) carte dalla propria mano. In questa circostanza egli ha le seguenti possibilità:

- Il giocatore scarta **una** carta dalla propria mano e la pone a faccia scoperta al centro del tavolo di gioco. Qui deve esserci una pila di scarto per ogni colore delle carte numerate e finali (5 in tutto) più una pila per le carte punti. In tutto ci devono essere quindi sei pile.
- Il giocatore scarta, secondo le modalità della precedente ipotesi, **due** carte dello stesso valore (non importa se carte colorate o carte punti) e prende la carta pietra del desiderio del valore corrispondente alle carte scartate. Questa mossa è consentita solo se la carta pietra del valore corrispondente si trova ancora nella pila al centro del tavolo. Il giocatore pone la carta a faccia scoperta di fronte a sé.
- Il giocatore pone una carta colorata a faccia in su di fronte a sé. Si può creare una propria fila per ogni colore di gioco.
Se un giocatore ha già di fronte a sé delle carte del colore giocato, colloca l'ultima carta sopra le carte già piazzate, in modo che siano comunque visibili i valori di tutte le carte giocate.

Ogni giocatore può piazzare le carte numerate in due modi:

- egli può iniziare con una carta con un numero basso: quindi le successive carte giocate in questa fila colorata devono essere uguali o superiori alla carta con il numero più alto già presente nella fila.
Esempio: dopo un 3 può essere giocato un 3, poi un 6, poi un 7, poi un altro 7 e così via.



- Oppure** egli può iniziare la fila con un numero alto. Quindi le carte successive giocate in questa fila colorata devono essere uguali o inferiori alla carta con il numero più basso già presente nella fila.
Esempio: dopo un 9 può essere giocato un 8, poi un altro 8, poi un 5, quindi un 3 e così via.



Quando un giocatore piazza in una fila colorata una delle due carte con il valore più alto oppure più basso (o lo 0 o il 10), è costretto a continuare la sequenza in ordine decrescente oppure in ordine crescente.

Le carte finali possono essere giocate nella fila del colore corrispondente. Tuttavia, dopo aver giocato una carta finale, in quella fila non può essere più giocata una carta numerata, ma solo la seconda carta finale. Piazzando la seconda carta finale, la fila viene chiusa definitivamente.

d) Il giocatore piazza una carta punti di fronte a sé. In questa circostanza ha due possibilità:



a. o piazza la carta punti in una fila di carte punti, separata e neutrale. In questa fila possono essere piazzate solo carte punti e il valore delle carte (i numeri in grigio) non svolge alcun ruolo (è possibile creare una fila di carte punti con valori 3 - 5 - 2 - 8). Ogni carta punti giocata in questo modo vale 1 punto nel corso della valutazione finale.

b. Oppure si può piazzare la carta punti in una delle proprie file colorate. Questo è consentito quando il valore della carta punti coincide con il valore dell'ultima carta numerata piazzata nella fila.



Con le carte punti si possono così ottenere dei punti direttamente nella valutazione finale oppure allungare una propria fila colorata.

2. Prendere una carta

Dopo che il giocatore ha giocato oppure scartato una carta, prende una nuova carta, così da avere nuovamente 8 carte in mano.

Il giocatore può o prendere la carta in cima al mazzo di pesca oppure prendere la carta in cima a una delle pile di scarto colorate presenti al centro del tavolo. Tuttavia, egli non può prendere una carta che ha scartato nel medesimo turno.

Se il giocatore ha usato due carte per prendere una pietra del desiderio, egli deve prendere due carte, nelle modalità spiegate in precedenza, in modo da avere nuovamente 8 carte in mano. È consentito prendere dapprima una carta coperta dal mazzetto di pesca oppure una carta dalle pile degli scarti, e quindi decidere da dove prendere la seconda carta. In ogni caso, non si può prendere in mano una carta che è stata scartata nello stesso turno.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, e il gioco continua in questo modo.

Fine del gioco

La partita può concludersi in due modi:

- Il gioco termina **immediatamente**, quando vengono giocate **cinque carte finali** in cinque file diverse, non importa a chi appartengono oppure di che colore sono (il giocatore che ha concluso la partita non pesca più alcuna carta!)
Attenzione: due carte finali piazzate in'unica fila contano come se fossero una sola carta.
- La partita si conclude quando viene pescata l'**ultima carta** presente nel mazzo di pesca.

Alla fine del gioco, ogni giocatore può ancora piazzare fino a due carte dalla propria mano su una fila colorata o su una fila di carte punti. Dopo queste, non viene più giocata alcuna carta.

Valutazione finale

File colorate:

Ciascuna delle cinque file colorate fornisce punti al giocatore, a seconda del numero di carte giocate:

Carte	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
punti	- 4	- 3	- 2	1	2	3	6	7	10

Se un giocatore non ha creato una fila di uno o più colori, egli non guadagna né perde punti per questo/i colore/i.

Carte punti:

Le carte punti collocate in una fila di carte punti forniscono 1 punto per ogni carta.

Carte pietra del desiderio:

Ogni giocatore, per le carte pietra del desiderio raccolte, riceve:

Pietre del desiderio	0	1	2	3	4	5+
punti	- 4	- 1	0	4	6	10

Il giocatore con più punti vince. In caso di parità, i giocatori coinvolti condividono la vittoria o il piazzamento.

Reiner Knizia ringrazia quanti hanno testato il gioco e hanno collaborato allo sviluppo dello stesso, e in modo particolare Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Rob Dinnadge, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane e Dave Spring.

Autore: Reiner Knizia
Grafica: Claus Stephan e Martin Hoffman
Redazione: Sebastian Rapp, Stefan Stadler
Art. Nr. 740160
Tutti i diritti riservati
MADE IN GERMANY

© 2009 KOSMOS Verlag
Pflizerstr. 5 - 7, 70184 Stoccarda
Tel.: +49 711 - 2191-0
Fax: +49 711 - 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de