

Materiale: 32 carte (da 0-6 e le -2 nei colori arancione, giallo, viola e grigio), 4 matite, 1 blocco di gioco

Le regole per inserire i numeri nella tabellina sono **esattamente** come quelle del gioco originale. Si possono quindi inserire nella tabellina **esclusivamente** i numeri **da 1-18** - non si possono inserire lo zero o addirittura i numeri negativi! Chi conosce il gioco originale può subito passare a leggere "Preparazione del gioco". Anche la fine del gioco e la conta sono identiche al gioco originale.

Inserire i numeri

La sequenza in cui inserire i numeri nelle righe colorate non è preordinata. Si può per esempio inserire prima un numero a destra nella riga gialla, poi un numero al centro nella riga viola, poi a sinistra nella riga viola, quindi tutto a destra nella riga arancione, poi a sinistra nella riga gialla, ecc. Nell'inserire i numeri si devono soltanto osservare i due aspetti seguenti:

- 1) **All'interno di una riga colorata** (e quindi in senso orizzontale) i numeri da sinistra a destra devono sempre essere più grandi; non sono permessi doppioni. Tra i numeri inseriti ci possono essere dei buchi grandi quanto si vuole, che si possono colmare in un secondo tempo (con i numeri opportuni).
- 2) **All'interno di una colonna** (e quindi in senso verticale) un numero non può comparire due volte - ciò vale sia per le colonne da 2, sia per le colonne da 3. Diversamente, i numeri possono essere disposti a piacere.

Nota: In ogni riga colorata c'è una casella vuota. In questa casella non si inserisce nessun numero - resta semplicemente vuota e non deve essere considerata. Nelle complessive cinque colonne verticali da 3 c'è sempre una casella di bonus (a 5 angoli). Se una delle colonne da 3 è tutta piena di numeri, il numero nella casella di bonus viene dato come altrettanti punti di bonus.

Nota: Ogni giocatore può prendere visione in ogni momento delle tabelline dei suoi compagni di gioco. Sotto "**Fine del gioco e punteggio**" trovate una tabellina correttamente riempita.

Preparazione del gioco

Si mischiano le carte. Ciascuno riceve **tre carte**, che prende **in mano**. Al centro del tavolo si mettono **quattro carte** scoperte a formare una **griglia 2x2**. Le carte restanti vanno a formare il mazzo di pesca coperto. Si sorreggia il giocatore che funge da primo giocatore attivo.



Svolgimento del gioco

Il giocatore attivo deve posare **esattamente una** carta qualsiasi delle tre che ha in mano scoperta su una qualsiasi delle quattro carte della griglia 2x2 (caso particolare "Posare due carte", vedi sotto). La **carta posata** e le **due carte vicine** determinano il risultato di questa manche: i tre numeri si sommano. Il giocatore attivo dice il totale chiaramente ad alta voce. Dice inoltre i colori che si vedono sulle tre carte in questione. **Attenzione, importantissimo:** Il grigio vale fondamentalmente come "nessun colore" e non viene detto:



Tim mette il 4 arancione in basso a destra sul 5 viola. Si sommano il 4 arancione e i due numeri vicini ($4+3+3=10$).

Le tre carte mostrano i colori arancione e giallo (il grigio non si considera). Tim dice: "Un 10 in arancione o giallo".

Caso particolare "Posare due carte": Se il giocatore attivo ha in mano due carte dello **stesso valore**, nella sua mossa può posare queste due carte **immediatamente una dopo l'altra**. Mette prima una di queste carte su una carta qualsiasi della griglia e poi l'altra carta direttamente su una carta **vicina**. La **carta posata per ultima** determina allora (esattamente come descritto sopra) il valore da annunciare in questa manche (si sommano il valore di questa carta e i valori delle due carte vicine).

Nota: Non si possono mai posare più di due carte.



Sara ha due 1 in mano. Mette per primo l'1 viola in basso a sinistra sopra al 3 grigio. Poi mette l'1 arancione sopra al 2 arancione.



Si fa la somma dell'1 arancione e delle due carte vicine ($1+1+3=5$). Le tre carte presentano i colori arancione, giallo e viola. Sara dice: "Un 5 in arancione, giallo o viola".

- **Tutti** i giocatori possono inserire ora (ma non sono obbligati) la somma annunciata in **esattamente una casella** del loro tabellone. Nel farlo possono utilizzare soltanto le righe di quei colori che si vedono sulle tre carte (il grigio non si considera). Se si seguono le regole per l'inserimento (vedi "Inserire numeri"), ogni giocatore può scegliere liberamente dove posizionare il numero.

Attenzione, lancio a vuoto: Se il **giocatore attivo** non può o non vuole inserire il numero che è stato detto, deve segnare sulla sua tabellina un lancio a vuoto. I giocatori non attivi non devono mai crocettare un lancio a vuoto. **Attenzione:** Se il giocatore attivo dovesse posare una carta grigia e le due carte vicine sono anch'esse grigie, allora non si potrà inserire nulla in questa manche e il giocatore attivo deve annotarsi un lancio a vuoto. Lo stesso vale per il caso che la somma annunciata dia come risultato 0 o un numero negativo.

Per finire, il giocatore attivo prende una carta dal mazzo (nell'eventualità del caso particolare, due), in modo da avere di nuovo tre carte in mano. Adesso il giocatore più vicino in senso orario diventa il nuovo giocatore attivo e compie la sua mossa come descritto. Si continua sempre a giocare in cerchio nel modo descritto.

Nota: Se il mazzo di pesca dovesse essere finito, si mischiano tutte le carte della griglia (tranne le quattro visibili!) che si mettono come nuovo mazzo di pesca.

Fine del gioco e conta

Il gioco finisce quando un giocatore ha riempito completamente **due righe colorate**. Il gioco finisce anche quando qualcuno ha segnato sulla sua tabellina il suo **quarto lancio a vuoto**.

Per prima cosa, ogni giocatore annota i punti che ha ottenuto in ciascuna delle tre **righe colorate**:

- Se la riga di un colore **non è completamente** piena di numeri, ogni numero inserito in questa riga colorata conta semplicemente un punto.
- Se la riga di un colore è **completamente riempita**, al giocatore si assegna come punto il numero che si trova tutto a destra in questa riga colorata.

Adesso ogni giocatore prende nota dei punti di bonus per le cinque **colonne da 3** (verticali):

- Se una colonna da 3 **non è completamente riempita**, non ci sono punti di bonus.
- Se una colonna da 3 è **completamente riempita**, il giocatore si annota come punti di bonus il numero nella casella di bonus.

Si sommano i punti delle tre righe colorate e i punti di bonus. Da qui si sottraggono i punti in meno per i lanci a vuoto inseriti (sempre -5). Chi ha più punti in totale, vince.



Nella riga arancione Sara ha inserito 4 numeri. Fanno 4 punti. Nella riga gialla ha inserito tutti i numeri. Riceve per questo in abbuono il numero all'estrema destra, e quindi 16 punti. Nella riga viola ha inserito 6 numeri. Fanno 6 punti. Sara ha riempito completamente tre colonne verticali da 3. Riceve per questo come punti il numero nella rispettiva casella di bonus, quindi 5, 10 e 12 punti. Per i suoi due lanci a vuoto, Sara ottiene in tutto 10 punti in meno. Il risultato totale di Sara sono quindi 43 punti.

Variante a solo: Tutte le regole restano esattamente come quelle descritte. Si gioca comunque soltanto **una volta** fino a finire il mazzo completo, non si mischia di nuovo. Il gioco finisce o come descritto o quando il giocatore ha giocato tutte le carte (includere quelle che ha in mano).