



44 carte: 2 - 12 color rosso,
 giallo, verde e blu



Rispettiva parte posteriore
 (numeri color neutro)

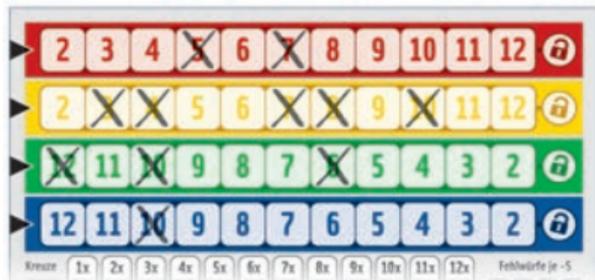


Jolly 2-12
 (per la variante)

Ogni giocatore cerca di segnare con crocette sulla sua cartella più numeri che può delle quattro righe colorate. Più crocette riesce a segnare in una riga colorata, più punti consegue. **Avvertenza!** Nel segnare la crocetta sulla cartella c'è una sostanziale differenza col gioco di successo con dadi Qwixx, **come viene descritto sotto alla voce "Avvertenza"**.

Segnare i numeri con una crocetta

Durante il gioco è obbligatorio segnare i numeri nelle quattro righe colorate **da sinistra a destra**. Non è necessario iniziare del tutto a sinistra ed è permesso saltare i numeri, anche più di uno, in una sola volta. Successivamente i numeri omessi non si possono più segnare.



Esempio: Nella riga rossa è stato segnato dapprima il 5 e poi il 7. Successivamente il 2, 3 e 4 rossi non si possono più segnare. Nella riga gialla si possono segnare ancora i numeri 11 e 12. Nella riga verde si può proseguire verso

destra dal numero 6. Nella riga blu si può proseguire verso destra dal numero 10.

Se un giocatore vuole segnare l'ultimo numero a destra di una riga colorata (12 rosso, 12 giallo, 2 verde e 2 blu), dovrà prima aver segnato almeno cinque numeri della fila a colori in questione. Se successivamente segna l'ultimo numero a destra, dovrà poi segnare con una crocetta la casellina vicina col lucchetto che verrà conteggiata col punteggio finale.

Avvertenza! Questa fila colorata sarà completata **per il giocatore in questione** che nei giri successivi non potrà più segnare i numeri di questo colore. Tutti gli altri giocatori potranno segnare i numeri di questo colore.



Esempio: Laura segna con una crocetta il 2 e successivamente anche il lucchetto. La fila verde è quindi completata solo per Laura.

Se un giocatore ha segnato meno di cinque crocette in una fila colorata, in nessun caso può segnare l'ultimo numero a destra.

Preparativi per il gioco

Le 11 carte dei jolly rimangono nella scatola in quanto vengono usate solo per la variante coi jolly. Ogni giocatore riceve foglietto e matita. Le 44 carte vengono mescolate e ogni giocatore riceve **quattro carte**. Le rimanenti carte vengono poste coperte a mucchietto al centro del tavolo e servono da pozzo. Le **quattro carte** in alto vengono messe una accanto all'altra vicino al pozzo con la parte di colore neutro in alto.



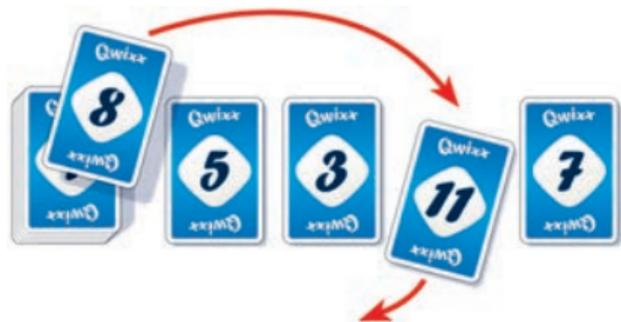
Durante la partita le carte scoperte devono essere sempre quattro con la parte di colore neutro visibile.

Svolgimento del gioco

Si tira a sorte chi inizia a giocare per primo. Il giocatore designato esegue **una dopo l'altra** le tre seguenti operazioni.

- 1) Il giocatore prende le carte necessarie delle **quattro carte in tavola**, in modo da averne **cinque in mano**. All'inizio prende solo una carta e successivamente ne potrà prendere due o tre. **Dopo** che il giocatore ha preso la carta o le carte, quelle rimaste vengono subito completate con quelle del pozzo in modo che siano sempre quattro.

Avvertenza! Se nel corso della partita il pozzo dovesse esaurirsi, si dovranno prendere le carte scartate, mescolarle e usarle come nuovo pozzo.



Esempio: Anna prende dalle carte in tavola la carta con il numero 11, che verrà subito sostituita con la carta col numero 8 presa dal pozzo.

- 2) Il giocatore dice chiaramente a voce alta il numero **attualmente** visibile sulla carta superiore del pozzo. Detto numero vale per tutti i giocatori, **ognuno** dei quali può, ma non è obbligato, a segnarlo sulla sua cartella nella riga colorata che desidera.



Esempio: Anna dice: "Un 4 per tutti". Max segna sulla sua cartella con una crocetta il 4 rosso. Anna segna il 4 giallo. Anche Lino segna il 4 giallo a sinistra. Laura, invece, non segna alcun numero.

- 3) Il giocatore deve ora in tutti i casi giocare una delle sue cinque carte in mano. Se può e lo desidera può giocare anche più carte, al massimo tre. Se gioca una sola carta può scegliere quella che vuole. Se ne gioca di più, devono essere dello stesso colore. Può scegliere a piacere i numeri delle carte (al massimo tre) senza limiti, ad es. rosso 2-6-11 oppure giallo 3-9- o verde 10-9-4- o blu 8-7.

Il giocatore mostra la carta o le carte e decide se vuole segnare con una crocetta uno o più numeri dello stesso colore di quelli delle carte.

Importante! Se il giocatore decide di segnare **più numeri**, tra il primo e l'ultimo numero segnato può saltare solo un numero. Se, ad es. gioca 4-5-7- rossi può segnare tutti e tre i numeri. Se invece gioca 2-4-6- gialli non può segnare tutti e tre i numeri in quanto dovrebbe saltare due numeri.

Avvertenza! Ora gli altri giocatori (quindi solo alla terza operazione) non devono segnare **nulla. Tutte** le carte giocate vengono messe coperte sul mucchietto degli scarti sul bordo del tavolo.



Esempio: Anna gioca l'11, il 9 e il 3 verdi. Segna con una crocetta l'11 e il 9 nella fila verde e mette le tre carte sul mucchietto degli scarti.

Particolarmente importante! Nel caso il giocatore di turno non segna alcun numero **sia** nella seconda **che** nella terza operazione è obbligato a segnare una crocetta nella riga in basso "giocata a vuoto". Gli altri giocatori, invece, non dovranno segnare alcuna giocata a vuoto, indipendentemente dal fatto che abbiano segnato o meno un numero.

Tocca poi al giocatore successivo in senso orario che esegue le tre operazioni una dopo l'altra come descritto sopra. Anche gli altri partecipanti continuano a giocare a turno, come detto.

Fine del gioco e punteggio

La partita termina appena un giocatore ha portato a termine **due** file di colori sulla **sua** cartella oppure, come variante, quando un giocatore ha segnato 4 giocate nulle. Successivamente si conteranno i punti. Sotto le quattro file colorate viene indicato quanti punti si ricevono per il numero di crocette segnate in una riga.

Importante! Ogni riga viene calcolata singolarmente. Ogni giocata nulla conta 5 punti negativi. I giocatori dovranno quindi segnare nelle rispettive caselline della loro cartella i punti conseguiti per le loro singole righe colorate e i punti negativi per le giocate nulle. Vince chi ha totalizzato il maggior numero di punti.

Variante coi jolly

All'inizio le 11 carte coi jolly vengono mescolate alle altre 44 carte. Tutte le 55 carte formano il pozzo. Le carte dei jolly hanno un numero definito mentre il colore verrà indicato dal giocatore quando gioca la carta. Per il resto valgono le regole esposte sopra.