



Un gioco da 2 a 6 giocatori,
dai 7 anni in su,
di una durata di circa 15 minuti.



Scopo del gioco

Essere il primo a scartare tutte le carte facendo, se possibile, delle combinazioni con le carte che si trovano in cima ai tre mazzetti degli scarti. Il gioco si svolge su più manches.



Dotazione

- 70 carte : 2 mazzi identici da 35 carte numerate dall'1 al 7 in 5 colori diversi
- 60 gettoni per i punti

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 10 gettoni. Si decide chi comincia.



Preparazione

Mischiare le carte e distribuirne 6 ad ogni giocatore. Le 6 carte costituiscono la *mano* del giocatore. 3 carte sono girate a faccia in su al centro del tavolo e formano i 3 mazzi degli *scarti*. Il resto delle carte è posto a faccia in giù a lato degli *scarti* e forma il mazzo della *pesca*



Come si gioca

Quando è il suo turno, il giocatore posa una carta della sua *mano* su uno dei 3 mazzi degli *scarti* a condizione che la carta abbia lo stesso valore o lo stesso colore di quella che si trova sotto. Se la carta che vuole posare forma una *combinazione*, il giocatore deve annunciarla prima di posare la sua carta.

Se non può o non vuole posare carte, il giocatore deve *pescare*, cioè prendere le carte in cima alla *pesca*, aggiungerla alla sua *mano* e passare il turno.

Tocca quindi al giocatore alla sua sinistra.

ci sono 4 combinazioni possibili:

• La **coppia**: Se la carta posata è identica (stesso colore e valore) a quella che ricopre, il giocatore deve dire « coppia » e poi rigiocare.

#.A

• La **scala**: Se i 3 mazzi degli *scarti* hanno carte con valori consecutivi (1-2-3, 2-3-4, ... i valori possono anche non essere in ordine, esempio 6-7-5) , il giocatore deve dire « scala », scegliere un giocatore che deve *pescare* una carta, e poi rigiocare.

#.B

• Il **colore**: Se i 3 mazzi degli *scarti* hanno carte dello stesso colore, il giocatore deve dire « colore », scegliere un giocatore che deve *pescare* 2 carte o 2 giocatori che devono *pescare* 1 carta ciascuno, e poi rigiocare.

#.C

• Il **tris**: Se i 3 mazzi degli *scarti* hanno carte dello stesso valore, il giocatore deve dire « tris » e rigiocare dopo che tutti gli altri giocatori hanno *pescato* 1 carta

#.D

Gli effetti si applicano solo se la *combinazione* non esisteva già al turno precedente. Una scala può arrivare dopo un'altra scala se non ha gli stessi valori (per esempio, se l'1 di una scala 1-2-3 è sostituito da un 4, si forma la scala 4-2-3).

Se il giocatore non annuncia la sua *combinazione* prima che un altro non lo faccia al posto suo, l'effetto non si applica e il giocatore contrastato (che non ha annunciato la sua *combinazione*) *pesca* una carta.

I giocatori designati per *pescare* una carta devono dire “grazie” se no dovranno *pescare* una carta in più. Se un giocatore è designato per *pescare* due carte, deve dire “grazie mille”, se no dovrà *pescare* tre carte.

Fine della manche

Quando un giocatore posa la ultima carta della sua *mano*, la manche finisce subito dopo avere applicato l'effetto di una eventuale *combinazione*. I giocatori devono rimettere nella scatola tanti gettoni quante sono le carte che hanno ancora in mano. Si rifà la preparazione e incomincia una nuova manche. Inizia la nuova manche chi ha finito la precedente.



Fine della partita e vittoria

Quando un giocatore, alla fine di una manche, scarta il suo ultimo gettone, la partita finisce. Il giocatore che ha il maggior numero di gettoni vince.

Varianti :

“UNA NASCOSTA” : *quando ci sono pochi giocatori si può giocare con tutte le carte in mano visibili meno una. Se il giocatore gioca la carta nascosta, potrà nascondere una delle altre sue carte*

“SACRIFICIO” : *prima di giocare e una sola volta per manche, un giocatore può scartare uno dei suoi gettoni per rimettere sotto la pesca la carta che si trova in cima ad uno dei tre mazzi degli scarti. Questa azione è vietata quando il giocatore ha una sola carta in mano*

“SECONDA CHANCE” : *quando è il suo turno e una sola volta per manche, un giocatore può scartare uno dei suoi gettoni per rigiocare. Non è possibile fare questa azione per scartare l'ultima carta*

“DURATA VARIABILE”: *si può variare il numero di gettoni distribuiti inizialmente per accorciare la durata della partita (6 gettoni per giocatore*