

ANTARTIK

Bruno Cathala & Arnaud Urbon



Sulla banchisa di ghiaccio, i pinguini vogliono vincere essi devono fare più acrobazie in acqua senza fare schizzi.

enlever l'espace



Contenuto

55 carte «acrobazia»: una carta di valore 1, due carte di valore 2, tre carte di valore 3, ..., dieci carte di valore 10.

Alcune carte di valore 8, 9 o 10 contengono un simbolo che fornisce un bonus. I bonus sono di due tipi: l'arbitro e il paracadute.



Preparazione del gioco

Ciascun giocatore riceve una carta «acrobazia» del valore del numero di giocatori (se giocate in 2, prendete una carta di valore «2» ciascuno, se giocate in 3, una di valore «3» ciascuno, ecc...). I giocatori tengono questa carta a faccia in su, davanti a sé. Potranno utilizzarla durante la partita, insieme alle altre carte vinte, per scommettere.

Le carte rimanenti sono mescolate per formare un mazzo coperto che viene posto al centro del tavolo.

Scegliete liberamente il primo tuffatore (giocatore); egli sarà il primo giocatore attivo.



Turno del giocatore attivo: il tuffo

Il pinguino tuffatore gira dal mazzo quante carte «acrobazia» desidera, una alla volta, e le mette al centro del tavolo per rappresentare il proprio tuffo.

Prima di girare ciascuna carta «acrobazia» successiva, il tuffatore deve aspettare che ciascuno degli altri giocatori alzi la mano oppure scommetta una delle carte a faccia in su che ha di fronte a sé (vinta oppure ricevuta all'inizio della partita). Se nessuno scommette, il tuffatore può decidere di utilizzare una carta bonus "arbitro".

Fino a che il tuffatore girando le carte non trova doppioni, egli può decidere di fermarsi facendo così un'entrata nell'acqua perfetta MA nel momento in cui egli gira una carta identica ad una di quelle che ha già girato (fa un doppione), allora è costretto a fermarsi entrando in acqua con una spanciata.

Se spancia, il giocatore vince solamente l'ultima carta girata mentre, se si ferma in tempo, vince tutte le carte del suo tuffo. Il tuffatore tiene vicino a sé, a faccia in su, le carte vinte.

Il giocatore successivo può ritentare il tuffo precedentemente fallito lasciando le carte del tuffo sul tavolo e girando una nuova carta «acrobazia» (solo nel caso in cui il giocatore precedente abbia fatto una spanciata) OPPURE può decidere di fare un nuovo tuffo, rimettendo nel caso tutte le carte del precedente tuffo sotto il mazzo.

Turno

Prima

gioca

scom

nomi

Per s

Gli es

a) Pir

senza

b) Pir

scom

c) Pir

nuova

Se la

fronte

Se la

in giù

Ciasc

turno

per in

In qu

può c

prend

scom

Azion

- Arbit

tuffato

in cim

sotto

- Para

egli s

la ch

Il giud

esse

secondo

Il gioc

tero A



Turno dei giocatori non attivi: quanto scommettiamo che...

Prima che il tuffatore decida se girare o no la carta successiva, ciascuno degli altri giocatori può scommettere sul fatto che il turno finisca con la prossima carta (ovvero scommette che la nuova carta sarà un doppione oppure che il giocatore deciderà autonomamente di fermarsi).

Per scommettere, essi devono prendere una delle proprie carte a faccia in su.

Gli esiti delle scommesse sono:

- Pinguino fitone. Il tuffatore decide di fermare le proprie acrobazie e di entrare in acqua senza spanciata: la scommessa è vinta;
- Pinguino spericolato. Il tuffatore decide di fare una nuova acrobazia, ma spancia: la scommessa è vinta;
- Pinguino audace. Il tuffatore decide di fare una nuova acrobazia che gli riesce, cioè la nuova carta non è un doppione: la scommessa è persa.

Se la scommessa è vinta, il giocatore vince la carta che ha scommesso e la rimette di fronte a sé a faccia in giù.

Se la scommessa è persa, il tuffatore vince la carta e la mette di fronte a sé a faccia in giù.

Ciascun giocatore può scommettere solamente una volta ed una sola carta durante il turno di un altro giocatore. Se un giocatore non vuole scommettere, allora alza la mano per indicarlo al tuffatore.

In qualsiasi turno un giocatore rimanga senza carte a faccia in su per scommettere, egli può continuare a farlo girando una delle sue carte a faccia in giù di fronte a sé ed inoltre prendendo una carta da sotto il mazzo. In tal modo avrà due nuove carte scoperte per scommettere.

Azione di bonus:

- Arbitro: prima di girare una carta successiva e se nessun giocatore ha scommesso, il tuffatore può scartare definitivamente la sua carta «arbitro» per guardare le prime 3 carte in cima al mazzo. Egli può rimetterle sul mazzo cambiandone l'ordine oppure metterle sotto il mazzo.

- Paracadute (solo per giocatori di età inferiore ai 12 anni): nel caso un pinguino spanci, egli scarta definitivamente la sua carta «paracadute» e rimette l'ultima carta girata (quella che fa doppione) sotto il mazzo. Egli recupera tutte le altre carte «acrobazia» del tuffo. I giudici non hanno visto la spanciata. Il turno termina e se c'erano delle scommesse, esse sono vinte.



Fine della partita e vittoria

La partita si ferma quando il mazzo è finito.

Ogni pinguino conta i suoi punti: ogni carta a faccia in su vale 1 punto o 2 a seconda delle stelle ed ogni carta a faccia in giù (vinta con la scommessa) vale 3 punti. Il giocatore che ha più punti vince la partita ed è eletto miglior pinguino tuffatore dell'intero Antartide!