

IT 17 DICIASSETTE

In Diciassette (17), i giocatori fanno a turno a posizionare carte in una fila centrale. I valori di alcune carte sono palesi, mentre quelli di altre rimangono nascosti. Evitate di raggiungere o superare 17 con le carte che giocate. Bluffate e cercate di leggere gli avversari per vincere.

**HEL
VETIQ**

Designer:
Munetoshi Harigaya
Illustratrice:
Petra Eriksson



2-6



20'



7-99

COMPONENTI

70 carte, così assortite:

- 15 carte numerate da 1 a 5 sul fronte
- 35 carte numerate da 1 a 5 sul fronte e sul retro
- 20 carte speciali

24 segnalini:

- 14 segnalini vittoria
- 10 segnalini penalità

IMPORTANTE

Il bordo delle carte è bianco sul fronte e nero sul retro, in modo da distinguere i due. Questa distinzione è fondamentale per le carte che altrimenti sembrerebbero uguali da entrambi i lati, e vi aiuterà a giocarle, mischiarle e metterle in ordine.

SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo a guadagnare 3 segnalini vittoria.

PREPARAZIONE

1. Mettete i segnalini da parte.
2. Mischiate le carte.
3. Distribuite 3 carte a ciascun giocatore.
4. Le carte rimanenti formano il mazzo di

pesca (con il bordo nero rivolto verso l'alto).

Per determinare il primo giocatore, mettete un segnalino per ciascuno in un sacchetto: un segnalino vittoria e il resto segnalini penalità. Ognuno di voi pesca un segnalino dal sacchetto: chi pesca il segnalino vittoria è il primo giocatore.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita dura diversi round, finché non c'è un vincitore (vedi "Fine della partita").

La partita si svolge in senso orario.

Durante il proprio turno, un giocatore, in quest'ordine:

- Gioca una carta
- Pesca una nuova carta dalla pila.

Giocare una carta

A seconda delle sue tattiche, può posizionare la carta a faccia in su o in giù, aggiungendola alla fila al centro del tavolo. Tutte le carte vanno giocate così, incluse quelle speciali e le 15 carte numerate solo sul fronte.

Pescare una carta

Dopo aver giocato una carta, ne pesca un'altra dal mazzo di pesca. Se quest'ultimo è vuoto, mischiate la pila degli scarti per formarne uno nuovo.

CHIAMARE 17

Se un giocatore sospetta che il valore totale delle carte nella fila abbia raggiunto o superato 17, può concludere il round esclamando "17"! Deve farlo prima che inizi il turno del giocatore successivo, e non può farlo subito dopo il proprio turno. Quando un giocatore esclama "17", girate tutte le carte a faccia in giù. Sommate il valore di tutte le carte nella fila. Ricordate che il valore delle carte speciali è 0. Attenti alle carte trappola! (Vedi "Carte speciali".)

IMPORTANTE

Se più giocatori esclamano "17" nello stesso momento, ha la priorità il giocatore che, in ordine di turno, è più vicino a chi ha giocato l'ultima carta.



In questo esempio, il giocatore successivo può aggiungere una nuova carta alla fila (per esempio un "1"). Oppure, se qualcuno pensa che il valore totale delle carte (incluse le 2 a faccia in giù) sia 17 o più, può esclamare "17"! Se un giocatore esclama "17" si girano le 2 carte a faccia in giù e si sommano tutti i numeri.

FINE DEL ROUND

Se il valore totale delle carte nella fila è 17 o più.



L'ultimo giocatore che ha giocato una carta riceve un segnalino penalità.



Il giocatore che ha esclamato "17" riceve un segnalino vittoria.

Se il valore totale delle carte nella fila è inferiore a 17.



L'ultimo giocatore che ha giocato una carta riceve un segnalino vittoria.



Il giocatore che ha esclamato "17" riceve un segnalino penalità.

Quando ogni giocatore ha ricevuto il suo segnalino, scartate tutte le carte della fila. I giocatori tengono le carte che hanno in mano, e dovrebbero cercare di ricordarsi quali carte sono già state giocate e quali ancora no.

Il giocatore che ha preso il segnalino vittoria inizia il nuovo round.



SEGNALINI PENALITÀ

Se un giocatore riceve un secondo segnalino penalità , scarta entrambi i suoi segnalini penalità e 1 segnalino vittoria , se ne ha.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando un giocatore ha 3 segnalini vittoria . **Nota:** dovete applicare eventuali segnalini penalità prima di contare i segnalini vittoria. Alla fine di un round un giocatore potrebbe riceverli entrambi a causa di una carta trappola .

In caso di pareggio vince il giocatore con meno segnalini penalità. Se questo non basta a sciogliere il pareggio, i giocatori in parità condividono la vittoria!

CARTE SPECIALI

Le carte speciali attivano azioni quando giocate, come segue:



Inversione

Se questa carta viene giocata a faccia in su, l'ordine di gioco viene invertito. Il senso orario diventa senso antiorario e viceversa.



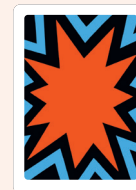
x2

Se questa carta viene giocata a faccia in su, il giocatore successivo deve giocare 2 carte dalla propria mano (e poi pescare 2 carte) anziché 1.



Scarto

Se questa carta viene giocata a faccia in su, scartatela insieme all'ultima carta giocata. Se l'ultima carta era stata giocata a faccia in giù, rimane a faccia in giù quando viene scartata. Se l'ultima carta giocata era una carta inversione, continuate a giocare nell'ordine inverso anche dopo averla scartata.



Trappola

Questa carta funziona solo se giocata a faccia in giù. Quando una carta trappola viene rivelata alla fine del round, il giocatore che l'ha giocata riceve un segnalino vittoria, mentre il giocatore che ha esclamato "17" riceve un segnalino penalità. Seguite poi normalmente le regole nella sezione "Fine del round". **Nota:** un giocatore non può ricevere più di 1 segnalino vittoria per round. Se un giocatore riceve un segnalino vittoria da una carta trappola, non ne riceve un altro per aver esclamato "17" con successo.

Se una carta speciale viene giocata a faccia in giù, quando viene rivelata alla fine del round il suo valore è 0. Questa regola non si applica alla carta trappola.