



Visita il sito www.card-games.it, scopri i negozi che svolgono attività di gioco organizzato, incontra altri giocatori e partecipa ai tornei! Crea gratuitamente il tuo PLAY ID per ottenere vantaggi!
Gioco prodotto da Amigo Spiel | Distribuito da Gametrade Distribuzione | Via Maratta 20/a | 60123 Ancona (AN) | www.gametrade.it | info@gametrade.it



SOTTO TENSIONE

CONTENUTO

Ciascuna delle 73 carte da gioco ha un valore compreso tra 1 e 10 riportato negli angoli e un numero +/- che si trova al centro della medesima: +/- 1 (azzurro), +/- 2 (giallo) o +/- 3 (rosso).



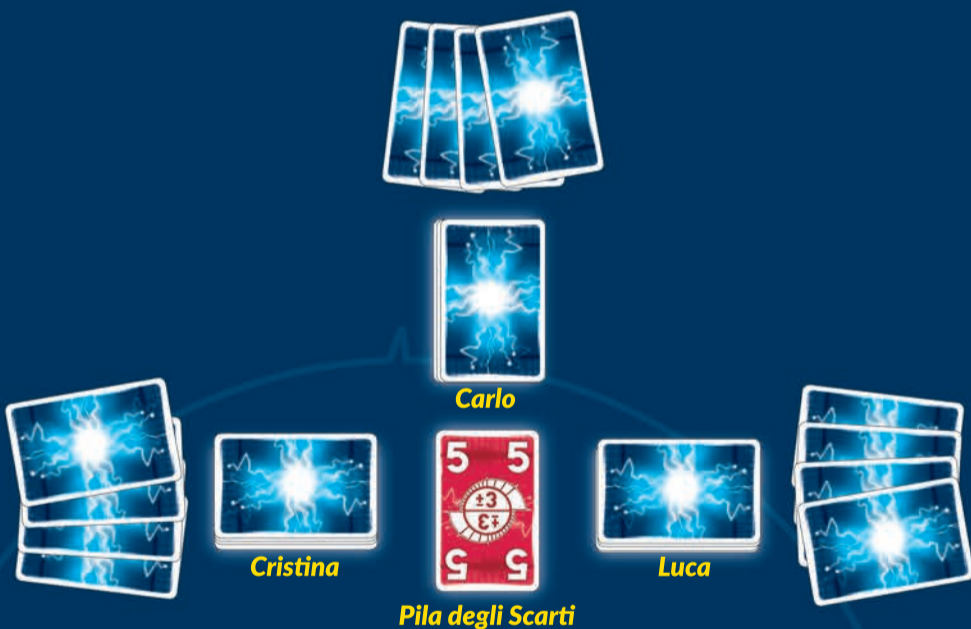
OBIETTIVO DEL GIOCO

Tutti i giocatori giocano contemporaneamente, cercando di liberarsi delle loro carte e mettendole nella pila degli scarti al centro del tavolo. La carta in cima alla pila degli scarti stabilisce quali carte possono essere giocate successivamente: la carta giocata successivamente deve avere uno dei due possibili valori che si calcolano aggiungendo o sottraendo il numero +/- della carta in cima al suo stesso valore. Il primo giocatore che riesce a liberarsi di tutte le proprie carte vince la partita.

PREPARAZIONE

Mischiare tutte le carte e distribuirle coperte a ogni giocatore affinché tutti ne ricevano lo stesso numero e una carta risulti avanzare. L'ultima carta che avanza viene messa scoperta al centro del tavolo.

Ogni giocatore mette tutte le carte che ha ricevuto in un mazzo personale che pone coperto di fronte a sé, poi pesca le prime quattro carte che userà come mano iniziale, ma senza guardare ancora nessuna carta!



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il giocatore più giovane fa iniziare la partita dicendo "Via!". Da questo momento, tutti i giocatori possono guardare le loro carte e giocarle cercando di mettere quelle giuste nella pila degli scarti al centro del tavolo. La carta in cima alla pila degli scarti stabilisce quali carte possono essere giocate successivamente. Non giocare rispettando dei turni: tutti giocano contemporaneamente!

Giocare le Carte

Ogni carta mostra un valore negli angoli e un numero +/- al centro. Per stabilire correttamente il valore che deve avere la prossima carta che può essere giocata nella pila degli scarti, prendi come riferimento la carta in cima e aggiungi o sottrai il suo numero +/- al suo stesso valore.



Esempio 1: La carta in cima alla pila degli scarti ha valore "5" e il suo numero +/- è "3". Le carte che possono essere giocate successivamente devono avere valore "8" (5+3) o valore "2" (5-3).

Mettere le Carte nella Pila degli Scarti

Puoi giocare una sola carta alla volta e devi annunciarne il valore mentre la stai mettendo nella pila degli scarti. Subito dopo avere giocato una carta, puoi anche giocare un'altra carta se ti è possibile, purché questa risulti essere corretta. I giocatori non devono rispettare dei turni: tocca sempre al giocatore che riesce a giocare la carta corretta più velocemente. Se un giocatore è troppo lento nel mettere la propria carta nella pila degli scarti e un altro giocatore lo anticipa, il giocatore più lento dovrà riprendere immediatamente la propria carta in mano.

Pescare Carte

Puoi pescare carte dal tuo mazzo personale in qualsiasi momento, purché esse vengano pescate una alla volta. Non esiste alcun limite di carte in mano.

Valore Maggiore di "10"

Se aggiungendo il numero +/- alla carta il valore risulta essere un numero maggiore di 10, sottrarre 10 per stabilire il valore corretto. Quindi, "11" diventa un valore corretto di "1", "12" diventa "2" e "13" diventa "3".



Esempio 2: La carta in cima ha valore "9" e un numero +/- di "3". In questo caso, può essere giocata sia una carta di valore "6" che una carta di valore "2".

Valore Minore di "1"

Se sottraendo il numero +/- alla carta il valore risulta essere un numero minore di 1, aggiungere 10 per stabilire il valore corretto. Quindi, "0" diventa un valore corretto di "10", "-1" diventa "9" e "-2" diventa "8".



Esempio 3: La carta in cima ha valore "1" e un numero +/- di "2". In questo caso, può essere giocata sia una carta di valore "9" che una carta di valore "3".

Cosa Fare se Nessuno Può Giocare Carte?

Solitamente, qualcuno sarà in grado di giocare una carta corretta. Tuttavia, mentre la partita si avvia verso la conclusione, può accadere che nessuno dei giocatori abbia in mano una carta corretta e che nessuno possa pescare carte dal proprio mazzo personale in quanto esaurito. Se ciò accade, ogni giocatore posa davanti a sé le proprie carte sul tavolo, lasciandole coperte. Il giocatore più giovane prende la carta in fondo alla pila degli scarti e la mette in cima alla pila. Attendere che quel giocatore dica "Via!", quindi tutti i giocatori prendono le proprie carte in mano e continuano a giocare come prima.

FINE DELLA PARTITA

La partita continua finché un giocatore ha esaurito tutto il suo mazzo personale ed è rimasto con una sola carta in mano. Quel giocatore piazza la sua ultima carta nella pila degli scarti, mettendola coperta, indipendentemente dal valore di quest'ultima. Tale azione fa terminare la partita e il giocatore che ha esaurito tutte le carte vince!

GIOCARE UN PICCOLO TORNEO

Poiché la partita termina molto velocemente, perché non giocare una serie (almeno un numero pari al doppio dei giocatori) dove si tiene traccia dei punti di ogni giocatore?

Il vincitore di ogni partita non riceve alcun punto e ogni altro giocatore riceve un punto negativo per ogni carta che gli è rimasta considerando sia quelle nella propria mano che quelle nel proprio mazzo personale alla fine della partita.

Una volta giocato il numero concordato di partite, il giocatore con meno punti negativi risulterà essere il vincitore del torneo!



CARD-GAMES.IT

Visita il sito www.card-games.it, scopri i negozi che svolgono attività di gioco organizzato, incontra altri giocatori e partecipa ai tornei! Crea gratuitamente il tuo PLAY ID per ottenere vantaggi!