

The Club



PANORAMICA

Scoprite la regola segreta! In questo gioco, dovrete cercare di scoprire la regola segreta di piazzamento ideata da un altro giocatore, giocando con astuzia la vostra mano di carte. All'inizio di ogni round, un giocatore differente sceglie una regola segreta di piazzamento, diventando il master per quel round. Gli altri giocatori alterneranno i loro turni, giocando una carta dalla mano. Quando una carta rispetta la regola segreta di piazzamento, il giocatore che l'ha piazzata potrà tentare di indovinare la regola segreta. Non appena un giocatore la indovina, il round termina. Nel round successivo vi sarà un differente master e una nuova regola da indovinare.

Il gioco include 144 carte codice e ciascuna carta è presente in doppia copia. Le carte sono caratterizzate da quattro differenti **tratti**:

1. La forma: cerchio, triangolo o quadrato.
2. Il numero di forme: 1, 2, 3, 4, 5 o 6.
3. Il riempimento della forma: colorata o vuota.
4. Il colore di sfondo della carta: bianca o nera.

Ad esempio, una semplice regola segreta potrebbe essere "Alternare carte bianche e nere".

Sareste in grado di individuare questa regola?

PREPARAZIONE

- Mescolate le 144 carte codice e collocate il mazzo, coperto, alla portata di tutti i giocatori.
- Se state giocando la vostra prima partita, mescolate le 10 carte regola e tenete il mazzo, coperto, alla portata di tutti i giocatori (preferibilmente senza che nessuno abbia avuto modo di leggerle). Su queste carte troverete alcune semplici regole che possono aiutarvi ad entrare nel gioco. Saltate questo passo se al tavolo non ci sono giocatori inesperti.

FLUSSO DI GIOCO

La partita è suddivisa in più round. Nel primo round un giocatore sarà nominato master (il primo a inventare una regola segreta o, nelle prime partite, il più veloce a pescare una carta regola), poi il ruolo passerà in senso orario, alternandosi fra tutti i giocatori.

Per prima cosa il master inventa una regola segreta di piazzamento, senza rivelarla agli altri giocatori e la scrive su un foglietto di carta.

Se il master è alle prime armi, può invece pescare una carta regola e usare la regola indicata su di essa.

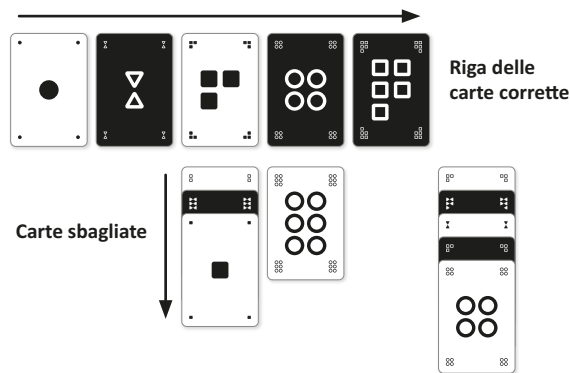
Dopo che il master ha scelto la regola segreta, dovrà distribuire 10 carte codice a ciascun giocatore. Il giocatore alla sinistra del master sarà il primo ad eseguire il turno, seguito poi da tutti gli altri giocatori (eccetto il master). Nel proprio turno un giocatore può scegliere fra due opzioni:

Prima opzione: giocare una carta

Il giocatore sceglie una carta dalla sua mano e la gioca. Il master dovrà quindi dire davanti a tutti se la carta rispetta la regola segreta di piazzamento.

Se la carta giocata rispetta la regola segreta, viene piazzata a **destra** dell'ultima carta corretta piazzata (così facendo, durante il round verrà generata una riga di carte che rispettano la regola segreta del master). Inoltre, in questo caso il giocatore può anche tentare di indovinare la regola segreta: se lo fa, dovrà enunciarla davanti a tutti. Nel caso indovini, il round termina immediatamente; altrimenti il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Se la carta giocata viola la regola segreta, il giocatore la piazza **sotto** l'ultima carta corretta piazzata. Se ci sono più carte sbagliate sotto una carta corretta, queste vanno a formare una colonna discendente (cfr. immagine). In questo caso il giocatore non può tentare di indovinare la regola segreta, ma pescherà una nuova carta codice.



Esempio: Mirko, Davide, Lorenzo e Giulia iniziano un nuovo round. Il ruolo del master spetta a Lorenzo, che sceglie la seguente regola segreta: "le carte devono essere collocate in ordine crescente, da 1 a 6, ripartendo da 1 dopo ogni 6". È il turno di Davide che gioca una carta bianca con 4 cerchi vuoti (la carta in basso a destra nell'immagine). Secondo la regola di Lorenzo la carta di Davide viola la regola segreta, per cui andrà piazzata fra le carte sbagliate. Davide ora pesca una carta codice e poi toccherà a Giulia.

Seconda opzione: rivelare la propria mano di carte

Un giocatore può ritenere che nessuna delle carte nella sua mano rispetti la regola segreta. In questo caso, può rivelare la sua mano di carte a tutti i giocatori. Il master dovrà quindi dire se il giocatore ha ragione.

Se in effetti nessuna delle carte del giocatore rispetta la regola segreta, questi dovrà piazzarle in fondo al mazzo e pescare nuove carte. Dovrà pescare un numero di carte di una inferiore a quelle che ha appena scartato. Dato che il giocatore aveva ragione, potrà anche tentare di indovinare la regola segreta.

Invece, se almeno una carta nella mano del giocatore rispetta la regola segreta, il master sceglie una di queste carte e la colloca nella fila di carte giocate correttamente. Il giocatore non può in questo caso tentare di indovinare la regola segreta, ma pesca una carta e il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Esempio: Giulia ritiene che nessuna delle 8 carte nella sua mano soddisfi la regola segreta di Lorenzo, per cui rivela la sua mano di carte a tutti. Lorenzo vede che in effetti Giulia non ha nessuna carta corretta nella mano. Pertanto Giulia colloca le sue 8 carte in fondo al mazzo e pesca al loro posto 7 carte dalla cima del mazzo. Inoltre, può cercare di indovinare la regola.

Quando una regola è indovinata correttamente?

Una regola è considerata indovinata correttamente quando chi indovina enuncia la regola segreta ideata dal master o una qualsiasi altra sua formulazione logicamente equivalente. Ad esempio “solo carte bianche” equivale a “nessuna carta nera”.

Per indovinare bisogna sempre enunciare l'intera regola. Ad esempio, se la regola segreta è: “si possono giocare solo cerchi e triangoli”, il tentativo “si possono giocare solo cerchi” è incompleto.

Suggerimenti del Master

Alla fine di un qualsiasi turno e prima di iniziare il successivo, i giocatori possono convenire di consentire al master di dare suggerimenti. Questo può essere utile se il master ha ideato una regola segreta particolarmente difficile da indovinare. Questa opzione di gioco modifica l'assegnazione dei punti alla fine del round, per cui deve essere concordata all'unanimità da tutti i giocatori (master incluso). In questo caso, il master può comunicare in qualsiasi momento ai giocatori di avere un suggerimento da dare. Se nessun giocatore si oppone, il master rivelerà il suggerimento (sempre davanti a tutti).

Esempio: dopo alcuni turni, ancora nessun giocatore si sente in grado di formulare una regola segreta plausibile. Mirko, Davide, Lorenzo e Giulia decidono di comune accordo che Lorenzo possa dare suggerimenti. Dopo un suggerimento iniziale, passano pochi turni e Lorenzo annuncia di aver pronto un secondo suggerimento. Davide però pensa di essere vicino a scoprire la regola segreta e quindi si oppone. Lorenzo dovrà tenere l'indizio per sé.

Fine del round e assegnazione dei punti

Il round si conclude non appena si verifica una delle 3 condizioni:

1. Un giocatore indovina la regola segreta.
2. Un giocatore si ritrova senza carte codice alla fine del proprio turno.
3. Il mazzo delle carte codice è esaurito.

Per prima cosa tutti i giocatori (eccetto il master) ricevono 10 punti a testa, meno 1 punto per ogni carta che hanno ancora in mano. Se un giocatore ha indovinato la regola segreta, riceve inoltre 5 punti addizionali (2 punti se il master ha dato almeno un suggerimento in questo round). Di norma, il master riceve lo stesso numero di punti del giocatore con il punteggio più alto, eccetto nei casi seguenti, in cui riceve invece la metà di questi punti (arrotondati per eccesso):

1. **Regola segreta troppo facile:** la regola segreta è stata indovinata prima che tutti i giocatori potessero giocare il proprio secondo turno o prima che venissero giocate complessivamente almeno 10 carte.
2. **Regola segreta troppo difficile:** il round si conclude senza che la regola segreta sia stata indovinata.

Esempio: nel suo turno, Davide indovina la regola segreta, ponendo fine al round. Dato che Lorenzo aveva già dato un suggerimento in questo round, Davide riceve 2 punti (invece di 5) e 7 punti perché ha chiuso la partita con 3 carte in mano, per un totale di 9 punti. Giulia è rimasta con solo 2 carte, per cui ottiene 8 punti. Mirko ha ancora 5 carte in mano, per cui riceve 5 punti. Lorenzo, il master, riceve lo stesso numero di punti di Davide, ovvero 9 punti.

Fine della Partita

La partita termina dopo un giro, ovvero dopo che ciascun giocatore ha fatto il master esattamente una volta. Per giocare una partita più breve o più lunga, i giocatori possono anche concordare su un diverso numero di giri. Sarà dichiarato vincitore il giocatore che ha totalizzato più punti, sommando i punteggi di tutti i round. In caso di pareggio, la vittoria sarà equamente condivisa fra più giocatori.

Gioco senza punti (partita a 2 giocatori)

In una partita con solo 2 giocatori, si gioca senza punti. Lo scopo del gioco e le altre regole restano invariate. Questa modalità è consigliata anche per gruppi di giocatori molto grandi o per giocare dei round sciolti. Un giocatore penserà una regola segreta interessante e l'altro cercherà di scoprire tale regola. Volendo, i tentativi di indovinare possono anche essere fatti in gruppo, con i giocatori che collaborano e condividono le proprie intuizioni.

Suggerimenti e Trucchi

- Se volete, non è vietato prendere appunti durante la partita. Specialmente quando un round dura molto, può essere difficile tenere a mente tutti i tentativi di indovinare che sono stati fatti.
- Ad alcuni giocatori piace riflettere più a lungo di altri. Per limitare i tempi morti, suggeriamo di giocare con una clessidra quando al tavolo sono presenti dei forti pensatori.
- Può accadere che un master commetta un errore durante la partita. Potrebbe ad esempio collocare una carta sbagliata nella fila delle carte corrette. Se ci si rende conto di un simile errore, i giocatori possono accordarsi su come gestirlo. Ad esempio, potreste decidere di continuare il round se l'errore può ancora essere corretto. I giocatori potrebbero altrimenti decidere di interrompere il round, o di completarlo ma senza assegnare punti.

Regole per le prime partite (scritte sulle carte regola)

- Alternare forme colorate e forme vuote.
- Alternare forme in numero dispari e forme in numero pari.
- I cerchi devono essere seguiti da triangoli, i triangoli da quadrati e i quadrati da cerchi.
- Le carte nere devono sempre avere da 1 a 3 forme, le carte bianche da 4 a 6 forme.
- Bisogna continuare ad alternare due carte bianche e due carte nere.
- Tutte le carte sono corrette, eccetto quelle con i cerchi.
- L'ultima carta giocata deve mostrare forme diverse da quella che la precede.
- Le carte bianche devono essere colorate, le carte nere vuote.
- Non possono essere giocate carte con 1 o 2 forme.
- Le carte con forme in numero pari devono essere bianche e le carte con forme in numero dispari devono essere nere.



Distributore esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations
Via E. Romagnoli 1,
20146 Milano IT
www.craniocreations.it



Un gioco di: Julian Braunwarth & Nils-Lucas Schönfeld
Produktore: Pendix Spiele Braunwarth & Schönfeld Pendix GbR Aubergenviller Allee 51 64807 Dieburg, Germania
info@pendix-spiele.de