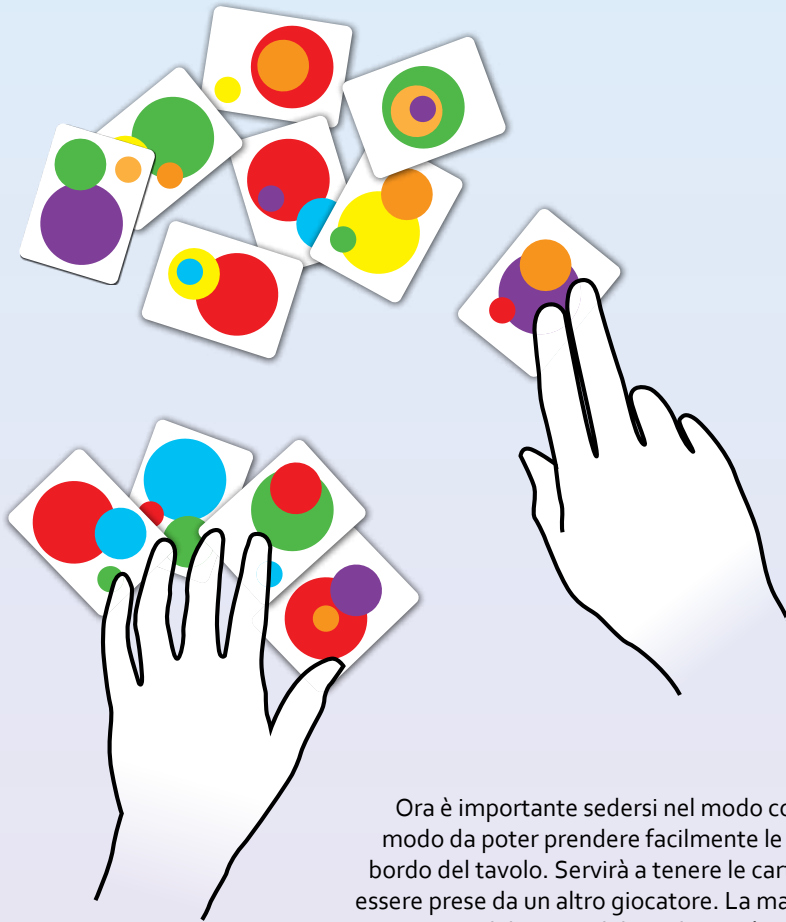


CONFETTI

ПРАВИЛА ИГРЫ



*Un-due-tre!
I confetti volano, guarda!
Tutti diversi:
gialli, rossi,
verdi e blu.
Scegli i tuoi preferiti.
Prendili, accumulali
e batti i tuoi amici!*

In questo gioco bisogna scegliere da un mucchio variopinto le carte necessarie che permettono di accumulare punti vittoria. E bisogna sbrigarsi: non bisogna farsi sottrarre le carte dagli altri giocatori e far scadere il tempo!

Iniziamo a giocare! Prendere il mazzo di carte, non è necessario mischiarlo perché questo avverrà nel processo di gioco. Basterà gettare sul tavolo circa metà delle carte, mettendo da parte la seconda metà del mazzo. Bisogna solo controllare che le carte sul tavolo abbiano la faccia bianca (con i cerchietti colorati) rivolta all'insù. Se alcune carte mostrano il lato nero, sarà sufficiente girarle a faccia in su.

Ora è importante sedersi nel modo corretto! Tutti i giocatori devono sedersi intorno al tavolo, in modo da poter prendere facilmente le carte dal centro del tavolo. Appoggiare la mano sinistra sul bordo del tavolo. Servirà a tenere le carte scelte. Se le carte non sono tenute dalle dita possono essere prese da un altro giocatore. La mano destra serve a prendere le carte. Solitamente le carte vengono prese dal centro del tavolo, ma è possibile rubare le carte agli altri giocatori, se questi si dimenticano di proteggerle. Non è consentito semplicemente prendere le carte dal tavolo, ma è possibile esclusivamente spostarle (trascinare, spingere, spargere), utilizzando solo l'indice o l'indice e il medio della mano destra. Allo stesso modo la carta deve essere portata dal mucchio centrale verso il bordo e trattenuta dalla mano sinistra, mentre la destra continuerà a prendere nuove carte.

Ora è importante sedersi nel modo corretto! Tutti i giocatori devono sedersi intorno al tavolo, in modo da poter prendere facilmente le carte dal centro del tavolo. Appoggiare la mano sinistra sul bordo del tavolo. Servirà a tenere le carte scelte. Se le carte non sono tenute dalle dita possono essere prese da un altro giocatore. La mano destra serve a prendere le carte. Solitamente le carte vengono prese dal centro del tavolo, ma è possibile rubare le carte agli altri giocatori, se questi si dimenticano di proteggerle. Non è consentito semplicemente prendere le carte dal tavolo, ma è possibile esclusivamente spostarle (trascinare, spingere, spargere), utilizzando solo l'indice o l'indice e il medio della mano destra. Allo stesso modo la carta deve essere portata dal mucchio centrale verso il bordo e trattenuta dalla mano sinistra, mentre la destra continuerà a prendere nuove carte.

Quali carte prendere? Ogni carta presenta tre cerchietti di diverso colore e dimensione. **Tre cerchietti dello stesso colore, uno piccolo, uno medio e uno grande sono un set e contano un punto vittoria** (fig.1). Questo significa che per ricevere un punto vittoria occorre avere tre carte con cerchietti dello stesso colore, ma di diverse dimensioni. Per questo su una carta sono presenti tre cerchietti di diverso colore e combinando diverse carte è possibile, ad esempio, ricevere quattro punti con quattro carte o cinque punti con cinque (fig.2). La miglior combinazione possibile è di tre punti con tre carte (fig. 3). Questo è considerato un set completo indipendente. Per ogni round si possono prendere fino a sei carte. Lo scopo del gioco è di ricevere più punti vittoria possibile completando più set possibili. Per ogni round è consentito un massimo di due set completi e sei punti vittoria.

Una volta seduti, è possibile iniziare il primo round di gioco. Voltare la clessidra. I giocatori devono prendere allo stesso tempo le carte necessarie prima del termine del tempo.

Ripetiamo velocemente le regole:

- le carte possono essere solo spostate sul tavolo utilizzando una o due dita della mano destra;
- le carte devono essere tenute sul bordo del tavolo con la mano sinistra;
- si possono tenere fino a sei carte. Le carte non utili possono essere scartate senza limitazioni;
- è possibile prendere qualsiasi carta, ad eccezione di quelle trattenute (con la mano sinistra) dagli altri giocatori;
- è possibile prendere e scartare carte solo mentre la sabbia scorre nella clessidra. Quando si esaurisce la clessidra, il round termina.

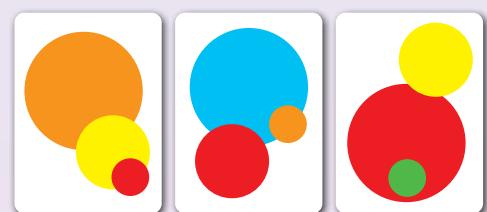


Fig. 1

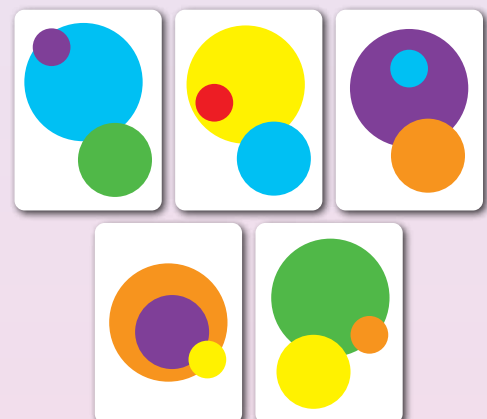


fig. 2

Può succedere che due giocatori vogliono prendere la stessa carta, che entrambi riescano a prenderla e nessuno dei due vuole cedere. In questo caso i giocatori devono, senza staccare le dita dalla carta, spostarla verso il bordo del tavolo. Poi, senza farla cadere, capovolgerla con il lato nero all'insù e porla di fianco al mazzo. Questa carta è rimossa dal gioco. Il tempo però continua a scorrere nonostante queste testardaggini e gli altri giocatori continueranno a raccogliere carte a loro utili.

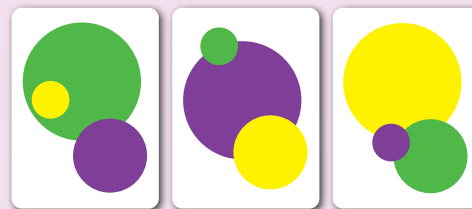


Fig. 3

Al termine del round si contano i punti vittoria. Un set (cerchietto piccolo, medio e grande di uno stesso colore) corrisponde a un punto. Si può mettere insieme più di un set, ma ogni cerchietto su ogni carta può essere utilizzato esclusivamente per un singolo set. Occorre non lasciare carte spaiate e tutte le carte devono essere utilizzate per completare set nel modo ottimale, altrimenti il giocatore riceverà dei punti penalità.

Punti penalità. Tutte le carte prese in un round devono essere utilizzate per la creazione di set. Al giocatore non devono avanzare carte (carte che non fanno parte di alcun set); anche nel caso in cui il giocatore possa completare dei set utilizzando meno carte, ogni carta in più rappresenta un punto penalità. Notare che gli altri giocatori possono controllare i set degli avversari e indicare un modo ottimale di utilizzo delle carte diverso da quello utilizzato dal giocatore, se necessario (fig. 4).

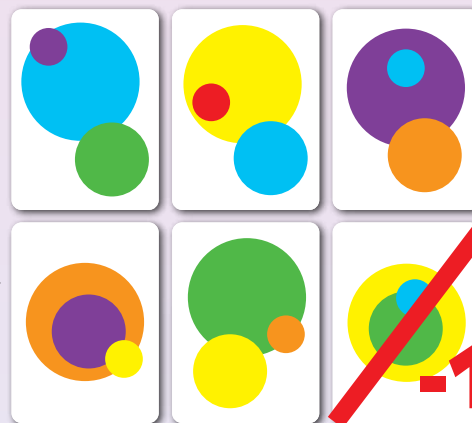
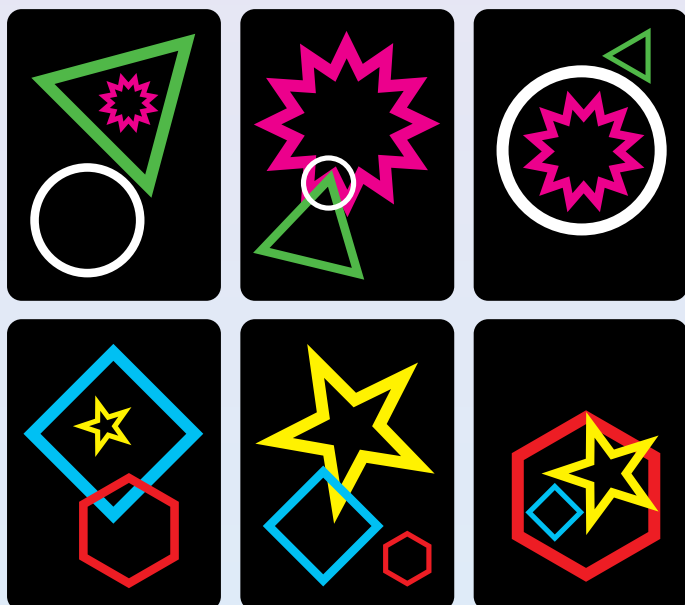


fig. 4

I giocatori sommano i punti vittoria (set) del round appena terminato e sottraggono i punti penalità per le carte spaiate. A questo punto i giocatori tengono tante carte quanti punti hanno totalizzato durante il round. Le carte rimanenti vengono rimesse al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie quali carte utilizzare per indicare i propri punti vittoria. Queste carte vengono capovolte con il lato nero all'insù e messe da parte. Nei round seguenti vengono aggiunte a questa pila le altre carte-punti. Notare che se, durante un round, un giocatore ottiene dei punti penalità, è obbligato a scartare le carte-punti accumulate durante i turni precedenti, ma se non ha ancora guadagnato dei punti vittoria, allora non perderà nulla.

Dopo il conteggio dei punti inizia il secondo round. La seconda metà del mazzo viene disposta nel centro del tavolo e si capovolge nuovamente la clessidra. Anche nel secondo round si può raccogliere un massimo di sei carte.

Dopo il secondo round inizierà il terzo. Tutte le carte rimaste vengono messe sul tavolo. Nell'ultimo round ogni giocatore può prendere fino a 9 carte. Questo significa che i giocatori potranno guadagnare un massimo di nove punti vittoria.



Il gioco ha termine dopo il conteggio del terzo round. Tutti i partecipanti contano i propri punti vittoria. *Il giocatore con più punti vittoria sarà proclamato vincitore.*

Lato nero

Si può utilizzare il lato nero delle carte e giocare cercando di raccogliere set di forme. Ogni forma ha un colore unico. Come nel gioco normale, una forma piccola, media e grande di un colore rappresenta un set e permette al giocatore di guadagnare un punto vittoria.

Gioco con più di 4 partecipanti

Se partecipano 5-7 giocatori, il gioco si svolge in due manche. Nella prima manche si utilizza la prima metà del mazzo e i giocatori possono raccogliere 6 carte. Nella seconda manche si utilizzano le carte rimanenti e i giocatori possono raccogliere fino a 9 carte; è possibile che non tutti i giocatori riescano ad arrivare a 9 carte nell'ultima manche.

Gioco in singolo

Si può giocare a Confetti anche in singolo. Cinque manche con sei carte. Lo scopo è fare più punti possibile!

© S. Machin, 2012

© Right Games LLC, 2012

Traduzione in italiano di Alessandro Seren Rosso

Ringraziamenti speciali: I. Gambashidze, A. Glagoleva, A. Goryunova, D. Goryunov, D. Knorre, M. Maslovskaya, L. Machina, A. Mironov, E. Misatkina, A. Osipenko, O. Plaksinaya, A. Saponov, L. Smirnova, I. Tulovsky, D. Shakhmatov, O. Shakhmatova.