

(boca arriba) u «oculto» (boca abajo). El jugador continúa hasta que da la vuelta a una carta que no encaja con ninguna otra. El turno pasa entonces al siguiente jugador. Cuando un jugador da la vuelta a un 1, la carta debe colocarse boca arriba en el centro. Encima de esta carta, los jugadores solo pueden dejar cartas en orden ascendente. Ejemplo: Encima de un 1 se debe colocar un 2 y la siguiente carta debe ser un 3; y así sucesivamente hasta que las cartas estén en orden ascendente del 1 al 10.

Si el jugador puede deshacerse de la carta de su montón «visible», se da la vuelta a otra carta. Si no, el turno pasa al siguiente jugador. Si un jugador pierde la oportunidad de dejar una carta, el resto de jugadores pueden gritar «stop». Si esto sucede, el jugador coge una carta del mazo de cada uno de los jugadores. El primer jugador que se quede sin cartas gana la partida.

IT: Gioco della parata dei dinosauri Per 2-6 giocatori.

Contiene: 100 carte numerate da 1-10, 15 carte jolly e 20 carte extra

Scopo del gioco:

Essere il primo giocatore a liberarsi di tutte le carte del suo mazzo base.

Disposizione:

Mescolare e distribuire le carte.

2 giocatori: Ogni giocatore deve avere 30 carte.

3-4 giocatori: Ogni giocatore deve avere 20 carte.

5-6 giocatori: Ogni giocatore deve avere 15 carte.

Ogni giocatore mette le proprie carte a faccia in giù creando un mazzo e lo posa alla sua sinistra. Girare la prima carta di ciascun mazzo. Questi sono i mazzi base (A). Ogni giocatore può utilizzare solo il proprio mazzo base. Il resto delle carte viene posto al centro rivolto verso il basso. Questo è il banco (B). Accanto al banco, durante il gioco i giocatori creeranno quattro mazzi da parata (C). I giocatori usano questi mazzi per sbarazzarsi delle proprie carte.

Il gioco:

Inizia a giocare il giocatore più giovane e si procede in senso orario. Il giocatore pesca cinque carte dal banco. Il giocatore ora deve calare le carte dei mazzi da parata.

La prima carta in un mazzo da parata deve essere un 1, la carta successiva un 2 e così via, fino a quando le carte non sono in ordine crescente da 1 a 10. Una carta jolly può sostituire qualsiasi carta numerata. In altre parole, il primo giocatore può calare i mazzi da parata solo posando un jolly o un 1. Quando un mazzo da parata è completo e la carta superiore è un 10, si mette il mazzo completato in un mazzo delle carte eliminate (E). Ora si può calare un nuovo mazzo da parata al suo posto.

Il giocatore può utilizzare le carte che ha in mano, il mazzo base e i suoi mazzi di scarto (D). Se il giocatore utilizza una carta del mazzo base, gira la carta successiva. Si possono piazzare quante più carte possibile. Se ha giocato tutte le carte che ha in mano, il giocatore deve pescare cinque nuove carte dal banco.

Una volta esaurite le possibilità, deve scartare una delle carte in mano su un mazzo accanto al mazzo base. È possibile creare fino a quattro mazzi di scarto. Ogni giocatore può utilizzare solo i propri mazzi di scarto.

A questo punto il turno passa al giocatore successivo. Iniziare ogni turno pescando le carte dal banco. All'inizio di ogni turno bisogna avere cinque carte in mano.

Se il mazzo si esaurisce, utilizzare le carte del mazzo delle carte eliminate dopo averle mescolate.

Se si cala una carta extra, posizionarla accanto ai mazzi da parata in base alle regole:

Carta scarto: Si può mettere la carta in mano nel mazzo delle carte eliminate e pescare 5 nuove carte.

Carta scambio: Si può scambiare una carta in mano o la carta in cima al proprio mazzo base con la carta in cima al mazzo base dell'avversario.

Carta uovo: Si può bloccare uno dei mazzi da parata o uno dei mazzi di scarto degli avversari per un turno o finché qualcuno non gioca una carta cometa.

Carta cometa: È possibile mettere un mazzo da parata o un mazzo di scarto nel mazzo delle carte eliminate oppure rimuovere una carta uovo.

Carta salto: È possibile far saltare il turno al giocatore successivo. La carta deve essere giocata alla fine del proprio turno.

Carta No: È una risposta a una carta extra. È possibile rimuovere l'effetto di una carta extra usata contro se stessi o contro uno degli altri giocatori. Se vengono giocate due carte no di fila, la prima carta no viene annullata e la carta extra iniziale torna a essere efficace.

Carta duello: È possibile giocare con la carta duello solo quando non è il proprio turno.

Quando si gioca questa carta, tutti i giocatori devono calare contemporaneamente la loro carta con il valore più alto. Vince il giocatore con la carta di maggior valore. Il turno passa a questo giocatore. Se due o più giocatori calano una carta con lo stesso valore più alto, entrambi devono calare la seconda carta con il valore più alto. Se un giocatore ha solo carte extra in mano, perde il duello.

Tenere d'occhio i mazzi base degli avversari. A volte è opportuno calare una carta specifica per rendere il gioco più difficile per gli avversari. Le carte devono essere giocate in modo da consentire di usare le carte del proprio mazzo base o di impedire agli avversari di utilizzare i loro mazzi base.

Il gioco continua finché un giocatore non ha utilizzato tutte le carte del suo mazzo base.

Gioco extra:

Innanzitutto, rimuovere tutti i jolly e le carte extra dal mazzo. Si gioca solo con le carte numerate.

Mescolare e distribuire le carte. Ogni giocatore deve avere lo stesso numero di carte. Ogni giocatore mette le proprie carte davanti a sé, a faccia in giù. Questi sono i mazzi dei giocatori.

Inizia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario. A turno, i giocatori girano la prima carta dei loro mazzi. Questi sono i mazzi scoperti dei giocatori.

Se un giocatore gira una carta che si abbina a una delle carte girate degli avversari in ordine crescente o decrescente, la mette sopra di essa.

Esempio: se gira un 7 mentre la carta in cima al mazzo aperto dell'avversario è un 8, deve mettere il suo 7 sopra l'8.

Ora il giocatore può giocare un'altra carta. Può essere presa dal mazzo coperto o da quello scoperto. Il giocatore continua in questo modo fino a quando non gira una carta che non si abbina a nessun'altra. Il turno passa al giocatore successivo.

Quando un giocatore gira un 1, la carta deve essere posizionata al centro rivolta verso l'alto. I giocatori possono posizionare le carte solo in ordine crescente su questa carta.

Esempio: Sopra a un 1, il giocatore deve mettere un 2, la carta successiva deve essere un 3, e così via, fino a quando le carte non sono in ordine crescente da 1 a 10.

Se il giocatore riesce a liberarsi delle carte del mazzo scoperto, ne gira un'altra. In caso contrario, il turno passa al giocatore successivo.

Se un giocatore perde l'opportunità di calare una carta, gli altri giocatori possono gridare "stop". In tal caso, il giocatore riceve una carta da tutti i mazzi degli altri giocatori.

Vince il giocatore che per primo si libera di tutte le sue carte.

Chaque
pour
haut
const
Chaque
son p
Le re
milie
À cô
quati
joueu
de le

Déro
Le jo
jeu s
d'une
la pic
tas «
La pr
être
ce qu
crois