

REGOLAMENTO

Nei giochi 1, 2 e 3 devi nominare sia il nome della capitale che lo Stato di appartenenza

Gioco 1

Titolo: Pela Città (da 2 a 6 giocatori)

Scopo: *Rubare tutte le carte agli altri giocatori*

Si dividono le carte in modo uguale tra i giocatori che mettono il loro mazzo coperto davanti a sè. Ogni giocatore gira la sua prima carta, senza farla vedere agli altri. Inizia il più giovane che sceglie la caratteristica della propria città che ritiene più forte tra **abitanti - densità - superficie - altitudine**, e attacca gli altri giocatori: Es. *“Vi attacco con Amsterdam, con gli abitanti: 851.573”*. Si risponde in senso orario. Il giocatore che avrà la carta con la popolazione più alta, vincerà le carte di tutti gli altri e le inserirà, insieme alla sua carta vincente, in fondo al proprio mazzo. A questo punto tutti girano nuovamente la prima carta del loro mazzo. Chi ha vinto la sfida precedente può scegliere la caratteristica e attaccare gli altri giocatori e così via.

Alcune Città (con il simbolo *J* colorato in alto a destra, di fianco alla bandiera) sono **Città Jolly**.

Chi si difende con una carta jolly: può decidere (nel caso in cui la sua carta jolly fosse perdente), di utilizzare la carta successiva, con il rischio, in caso di sconfitta anche della seconda carta, di perderle entrambe.

Chi attacca con una carta Jolly e vince la sfida, riceverà una carta in più da ogni giocatore (es.: *Gianni attacca con la carta **Jolly La Valletta** con l'altitudine: 58 mt. – Paolo si difende con **Berlino** che ha 34 mt. di altitudine e quindi perde la carta - La carta di Stefania è **Riga** (carta Jolly) con 6 metri.*

*Stefania decide di utilizzare il suo Jolly (Riga) e di giocare un'altra carta. Gira dal suo mazzo e trova **Roma** che ha 20 metri. Gianni vince con la carta **Jolly La Valletta** e quindi Paolo dovrà dare 2 carte (**Berlino** + la prima carta coperta del suo mazzo). Stefania dovrà dare 3 carte (**Riga, Roma** e la prima carta coperta del suo mazzo).*

Fine del gioco: vince il giocatore che riuscirà a “rubare” tutte le carte ai propri avversari oppure il giocatore che, alla fine del tempo prestabilito (es.10 minuti), ha più carte.

Variante da 4 giocatori in su:

quando rimangono 2 giocatori in gioco, chi ha più carte, vince la partita.

Gioco 2

Saputello (da 3 a 6 giocatori)

Scopo: Riuscire ad avere 2 carte nord, 2 sud, 2 ovest e 2 est

In questo gioco i simboli Jolly non vengono considerati.

Il mazzo di carte è sulla tavola a faccia in giù. Inizia il più giovane che prende 3 carte e decide quale domanda fare al giocatore alla propria sinistra (scegliendo una tra le quattro caratteristiche). *Es.: Stefania prende 3 carte e chiede a Gianni: Quale città tra Lubiana, Madrid e Praga ha più abitanti?* Se Gianni risponde **Madrid**, vince la carta. Se invece risponde **Praga**, sbagliando, la stessa domanda verrà formulata a Paolo (il giocatore successivo). Se risponde esattamente vincerà la carta **Madrid**. Se la risposta è sbagliata, la stessa domanda verrà effettuata a Rita (giocatore successivo), che per esclusione «dovrebbe» rispondere esattamente e vincerà la carta città. Le carte non vincenti verranno posizionate coperte sotto il mazzo (si consiglia di mescolare ogni 4-5 domande il mazzo).

Si gioca in senso orario. A questo punto il prossimo giocatore (Gianni) prenderà 3 carte dal mazzo e sceglierà la domanda da fare al giocatore alla propria sinistra, e così via.

Ogni giocatore accumulerà, quindi, il proprio mazzetto città con le carte vinte.

Prima di effettuare la domanda, il giocatore di turno, può tentare la fortuna attaccando un giocatore a sua scelta con cui scambiare 2 delle proprie carte, con una del giocatore che viene attaccato. *Es.: Gianni ha nel suo mazzo 4 carte nord, 2 sud, 2 ovest e 1 est.* Decide quindi di attaccare Rita per cercare di rubarle una carta est. Rita mescola le sue carte, le stende coperte sul tavolo e Gianni pescherà «al buio» una carta.

Per questa azione Gianni deve scegliere dal proprio mazzo 2 carte (**cederà 2 carte nord**) e le darà a Rita.

Se Gianni è fortunato e ha pescato una carta **est** (es.: **Sofia**), vincerà la partita. Anche Rita potrebbe vincere, utilizzando le 2 carte regalatole da Gianni per avere nel suo mazzetto 2 carte nord, 2 sud, 2 ovest e 2 est. In questo caso, tra Gianni e Rita, vince chi ha più carte nel proprio mazzetto.

Fine del gioco: Vince il giocatore che per primo accumula 2 carte nord, 2 sud, 2 ovest e 2 est.

Attenzione: Se si gioca in 3 giocatori e due giocatori sbagliano la risposta, la carta verrà vinta dal giocatore che effettua la domanda.

Gioco 3

Scarta Città (da 2 a 6 giocatori)

Scopo: Finire per primo le proprie carte

Preparazione del gioco da 3 a 6 giocatori: si distribuiscono 6 carte ad ogni giocatore. Il mazzo con le restanti carte viene posizionato a faccia in giù sulla tavola.

Si gira la prima carta del mazzo, posizionandola visibile al fianco del mazzo.

Inizia il giocatore più giovane che dovrà calare una carta, posizionandola sopra alla carta visibile, solamente se ha una caratteristica simile alla carta già posizionata. Si gioca in senso orario. Le caratteristiche simili possono essere:

- **Stessa Area** (Nord, Sud, Ovest, Est)

- **Blocco di popolazione:** da 1 a 100.000 abitanti, da 100.001 a 200.000 abitanti, da 200.001 a 300.000, da 300.001 a 400.000.... Nota bene: le città che hanno oltre 1.000.000 di abitanti formano un blocco unico.

Esempio di gioco: Gianni cala Atene - Area Sud / abitanti 655.780. Tocca a Paolo, che non ha nessuna carta sud. Può però calare Copenaghen che (pur non essendo dell'Area Sud) con 613.288 fa parte dello stesso blocco di popolazione di Atene (dai 600.001 ai 700.000 abitanti). A questo punto farà fede la carta Copenaghen. Stefania dovrà calare una città dell'Area Nord, oppure una città con abitanti dai 600.001 ai 700.000. Tutte le volte che un giocatore non può calare una carta, non solo passa il turno, ma deve prendere una carta dal mazzo a faccia in giù. Nel caso in cui le carte del mazzo dove pescare finissero, si rimescola il mazzo delle carte scartate, ad esclusione dell'ultima carta giocata, per creare il nuovo mazzo.

Variante per 2 giocatori: si distribuiscono 10 carte ad ogni giocatore. Le regole sono identiche alla versione da 3 a 6 giocatori con l'unica variante della carta Jolly.

Solamente per una volta durante tutta la partita, ogni giocatore potrà utilizzare una carta jolly (simbolo giallo a fianco della bandiera), per scartare questa carta jolly anche se non corrisponde né al blocco della popolazione, né alla stessa area,

Fine del gioco: vince il primo giocatore che finisce le proprie carte.

Gioco 4

Memo Città (da 2 a 6 giocatori)

Scopo: Essere il primo a vincere 5 carte

In questo gioco i simboli Jolly non vengono considerati.

Il mazzo di carte è sulla tavola a faccia in giù. Inizia il giocatore più giovane che prenderà una carta e dovrà memorizzare tutto il suo contenuto per 15 secondi, che verranno contati dagli altri giocatori con le dita delle mani e senza voce.

Al termine del tempo la carta verrà consegnata al giocatore alla propria sinistra che guardando la carta sceglierà quale domanda fare (*es.: "L'altitudine di Zagabria è più alta o più bassa di 570 mt sul livello del mare?"*). Non si possono fare domande dirette (*Es: "Quanti abitanti ha Parigi?"*), ma si può chiedere *"Parigi ha più o meno di 2.000.000 abitanti?"*).

Possono essere effettuate domande di semplice osservazione relative all'immagine o alla bandiera (*Es.: sulla carta «Stoccolma» la domanda potrebbe essere "quali colori ha la bandiera della Svezia?"*). Se la risposta è giusta il giocatore vincerà la carta che metterà visibile davanti a sé.

Se la risposta è sbagliata, la carta verrà collocata in fondo al mazzo. Il gioco prosegue in senso orario. Sarà quindi il turno del giocatore che ha appena fatto la domanda, di memorizzare la prima carta del mazzo. La carta verrà poi consegnata al giocatore alla propria sinistra che gli formulerà la domanda...e così via.

Fine del gioco: Il primo che conquista 5 carte, vince la partita. Bisogna però finire il round di gioco. Nel caso di parità fra 2 o più giocatori ognuno di loro pescherà una carta e dovrà rispondere a 3 domande. Vince chi dà il maggior numero di risposte corrette. In caso di una nuova parità i giocatori si dividono la vittoria.