PUSH™

Gioco di carte ad alto rischio per 2 – 6 giocatori* dagli 8 anni in su

Autore: Prospero Hall
Design: Prospero Hall, KniffDesign (istruzioni del gioco)
Redazione: Irina Filinberg

Componete più colonne di carte e poi tentate di accaparrarvi sempre quella con il punteggio più alto. Ma non siate avidi: Chi rischia troppo perde di più! Vince chi riesce a conquistare il maggior numero di punti.

**La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.*

CONTENUTO

120 carte:
90 carte numerate
(3 per ogni numero da 1 a 6 in 5 colori)
18 carte-dado
12 carte-cambio direzione
1 dado

Nota: per rendere più facile il riconoscimento, ogni colore (sulle carte e sul dado) è associato a una forma (es. giallo e cerchio).

Carte numerate

Carte-dado | Carte - cambio direzione | Dado

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Durante il tuo turno decidi se scoprire le carte del mazzo o se proteggere quelle che hai conquistato

Riunite in un mazzo le 120 carte, mescolatelo e poi appoggiatelo, coperto, al centro del tavolo. Inizia il giocatore che si siede per primo, poi la partita prosegue in senso orario. Il giocatore di turno decide se **scoprire delle carte** dal mazzo o se **proteggere le carte che ha in suo possesso**. L'obiettivo è conquistare il maggior numero di carte; alla fine della partita ogni giocatore dovrà sommare i numeri impressi sulle proprie carte per scoprire quale punteggio ha ottenuto.

Scopri le carte e conquista punti
Il giocatore di turno scopre una carta dal mazzo e la mette, sempre scoperta, al centro del tavolo: è la carta che dà inizio a una **colonna di carte.**

Continua a scoprire le carte dal mazzo e crea al massimo 3 colonne

Il giocatore può scegliere di continuare a scoprire una dopo l'altra **le carte** dal mazzo o può decidere di fermarsi, oppure può essere costretto a fermarsi perché non può inserire nelle colonne la carta che ha pescato. Ogni volta che pesca una carta il giocatore può decidere se inserirla in una colonna già esistente oppure se utilizzarla per cominciare una nuova colonna. A ogni turno il giocatore **può cominciare un massimo di 3 colonne** *e completarle con le carte.*

Consiglio: alla fine del proprio turno il giocatore potrà prendere una di queste tre colonne. Le altre colonne andranno assegnate agli altri giocatori. Quindi è sempre meglio creare una colonna composta da molte carte e numeri alti per poi prenderla e conquistare così il ***maggior numero di punti.***

In una colonna non possono esserci carte con numeri di uguale valore o dello stesso colore

Importante: in una colonna non si possono mai mettere più carte con numeri di uguale valore o dello stesso colore (vedi esempio).

Se il giocatore scopre una carta che in base a questa regola **non può essere inserita in nessuna delle 3 colonne,** allora vuol dire che ha rischiato troppo. Durante questo suo turno non può prendere **nessuna colonna** e perde anche le carte che ha già conquistato. Vedi anche: ***Hai rischiato troppo.***

Le **carte-dado** scoperte si utilizzano esattamente nello stesso modo delle carte numerate. In ogni colonna può esserci una sola carta-dado. Invece le **carte- cambio direzione** vanno scartate accanto al mazzo, e mai inserite nelle colonne di carte. Maggiori informazioni su questi due tipi di carte sul retro.

Esempio
Matteo ha pescato dal mazzo un 2 giallo.

(a) Non può metterlo nella prima colonna, perché lì c'è già una carta che vale 2.
(b) Non può metterlo nemmeno nella seconda colonna, perché lì c'è già una carta gialla.
(c) Allora mette la carta nella terza colonna, dove non c'è nessuna carta gialla e nessuna carta con il 2.

Esempio per le colonne

Mazzo degli scarti | Carte-cambio direzione | Mazzo carte da pescare

Ravensburger

Smetti quando vuoi e prendi subito una delle colonne che hai composto

Smetti quando vuoi

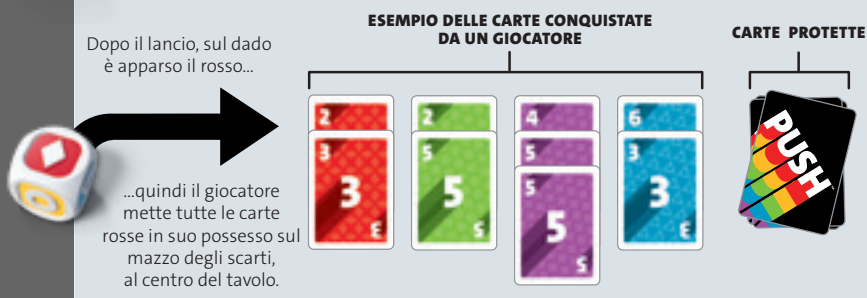
Per evitare di prendere carte che non è possibile inserire nelle colonne e che quindi comportano la perdita di punti, ogni volta dopo aver pescato e inserito una carta in una colonna il giocatore può **liberamente** decidere di non pescare altre carte. In questo caso, **sceglie** subito **una colonna**, la prende e la mette scoperta davanti a sé, poi suddivide la carte della colonna che ha preso in base **al colore**, disponendole una sopra all'altra ma leggermente scostate, in modo che **i numeri delle carte siano ben visibili.**

Carte dado: lancia il dado e scarta tutte le tue carte del colore corrispondente sul mazzo degli scarti

Carte-dado

Nella colonna scelta c'è una carta-dado? Che peccato! Il giocatore deve prima suddividere come al solito le carte numerate che ha preso e poi lanciare il dado: **in base al colore ottenuto con il lancio del dado perde tutte le proprie carte del colore corrispondente**, anche quelle che ha appena preso; quindi le scarta e le mette sul mazzo degli scarti (accanto al mazzo delle carte da pescare). Anche la carta-dado va scartata e messa sul mazzo degli scarti. Invece restano in suo possesso le carte che il giocatore ha protetto dal lancio del dado (vedi ***Proteggi le carte e i punti***).

Dopo il lancio, sul dado è apparsa la **stella**? *Fortuna nella sfortuna!* Il giocatore non deve scartare nessuna delle sue carte. Lo stesso vale quando il colore ottenuto con il lancio del dado non è presente tra le proprie carte.



Gli altri giocatori possono prendere le colonne rimaste sul tavolo

Dopo che il giocatore ha scelto e preso una colonna il suo turno è terminato. Ora gli altri **giocatori** (uno alla volta e iniziando dal giocatore che si trova alla sinistra di chi ha appena terminato il proprio turno) scelgono **una colonna** a testa, la suddividono in base ai colori e la mettono davanti a sé. Per le carte-dado ci si comporta come descritto sopra.

Se i giocatori sono due può succedere che avanzino delle carte. Mettete le colonne avanzate, scoperte, sul mazzo degli scarti. Se i giocatori sono più di due ovviamente può succedere che non tutti riescano a prendere una colonna. Prosegue la partita il giocatore che si trova a sinistra di chi ha appena terminato il proprio turno.

Carte-cambio direzione: cambia l'ordine dei giocatori che possono prendere le colonne

Carte-cambio direzione

Il giocatore di turno ha pescato una **carta-cambio direzione** e poi l'ha messa da parte scoperta? Allora tocca al giocatore alla sua destra, e non a quello alla sua sinistra, prendere per primo una colonna. Il giocatore di turno ha pescato due carte-cambio direzione? Allora tocca per primo al giocatore che si trova alla sua sinistra, ecc. Le carte cambio-direzione non cambiano i turni di gioco, che restano sempre in senso orario, ma solo l'ordine dei giocatori che possono prendere una colonna.

Nota: se giocate in 2 le carte-cambio direzione non valgono. Potete scartarle prima di cominciare la partita.

Se il giocatore non può attaccare la carta pescata deve lanciare subito il dado e scartare le carte in suo possesso

Hai rischiato troppo?

Il giocatore ha pescato una carta che non può mettere in nessuna colonna? Allora ha rischiato troppo e ora deve pagare! Quindi deve scartare la carta appena pescata, non può prendere **nessuna colonna** e deve anche **lanciare il dado**, perciò perderà tutte le carte del colore corrispondente a quello ottenuto con il lancio del dado. Inoltre, gli altri giocatori, a turno, prenderanno tutte le **colonne di carte che lui ha formato (vedi sopra).** *Il turno passa quindi al giocatore successivo.*

Proteggi le tue carte di un colore e i relativi punti dal lancio del dado

Proteggi le carte e i punti

Invece di scoprire le carte del mazzo, il giocatore può decidere di **proteggere** le carte in suo possesso **dal risultato ottenuto con il lancio del dado:** sceglie **un colore** e riunisce tutte le carte del colore corrispondente in un mazzo che mette coperto davanti a sé; questi punti sono così assicurati. Durante la partita il giocatore può inserire in questo mazzo anche le carte che prende successivamente, se il loro colore corrisponde a quello protetto.

FINE DELLA PARTITA

Il punteggio a fine partita si calcola sommando i valori di tutte le proprie carte conquistate

La partita termina quando il mazzo delle carte da pescare si esaurisce e i giocatori hanno preso tutte le colonne esposte sul tavolo. A questo punto si passa al calcolo del punteggio. Ogni giocatore somma i punti di tutte le proprie carte (sia quelle scoperte, sia quelle protette). Vince il giocatore che **totalizza il punteggio più alto.**

In caso di pareggio, vince il giocatore che ha conquistato il maggior numero di carte. Se anche in questo caso si verifica un pareggio, ci saranno più vincitori.

VARIANTE-RISCHIO

Siete amanti del rischio? Allora cimentatevi nella seguente variante: il giocatore che con il lancio del dado ottiene una stella deve mettere tutte le carte che ha conquistato sul mazzo degli scarti. Ovviamente non deve consegnare le carte protette che restano in suo possesso. Quindi state all'erta e occhio a non perdere le vostre carte!

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service

© 2020/2022

228533

Ravensburger