

CODE

REGOLE DEL GIOCO



  
8+ 2-8 15+

 **creativaMente**

LUDO ERGO SUM

CONTENUTO DEL GIOCO

10 Carte CODICE

110 Carte da gioco, di cui:

80 **Carte NUMERO**, da 0 a 9 in 4 diversi colori

30 **Carte AZIONE**, con 7 diverse azioni:

JOLLY

Fai pescare due carte

Fai saltare il turno

Inverti il senso di gioco

Chiedi un regalo

Prendi una carta

RESET

Questo manuale istruzioni

OBIETTIVO DEL GIOCO

Scopo del gioco è essere i primi a rimanere con solo quattro carte in mano: esattamente quelle che corrispondono ai quattro numeri del proprio **codice segreto**.



PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

Il giocatore che ha vinto l'ultima partita, oppure il giocatore meno giovane nel caso della prima partita, funge da **mazziere** e si occupa della distribuzione delle carte.

Mescola le carte CODICE e **ne dà una a ogni giocatore**, che la guarda, la memorizza, ma la tiene coperta fino alla fine della partita, senza mai mostrarla agli altri giocatori. Il mazziere mette da parte, coperte, le carte CODICE rimanenti. Poi il mazziere mescola bene tutte le altre carte e **ne distribuisce sette, coperte**, a ogni giocatore.

CONSIGLIO: se volete che il gioco risulti un po' meno perfido, togliete la carta RESET dal mazzo.

Il mazziere mette coperte al centro del tavolo le carte da gioco rimanenti, che costituiscono il **mazzo** da cui pescare. Poi gira la prima carta del mazzo e la mette a fianco del mazzo stesso, per iniziare il **monte degli scarti delle carte NUMERO**. Se la carta scoperta è una carta AZIONE, il mazziere continua a pescare carte finché non ottenga una carta NUMERO, e questa sarà la prima carta del monte degli scarti delle carte NUMERO. Le eventuali carte AZIONE che sono state girate vengono messe in fondo al mazzo. Inizia la partita il giocatore alla sinistra del mazziere, e il gioco poi prosegue in senso orario.

ATTENZIONE: Nel corso della partita ci sarà anche un secondo monte degli scarti, per le carte AZIONE, che sarà posto a fianco del monte degli scarti delle carte NUMERO.

TURNO DI GIOCO

Il Giocatore di Turno può scegliere una e una sola tra le seguenti tre azioni:

- A) scartare una o due tra le proprie carte NUMERO
- B) pescare una nuova carta dal mazzo
- C) giocare una carta AZIONE della propria mano

A) scartare una o due carte NUMERO

Il Giocatore di Turno scarta una carta che ha lo **stesso numero** o lo **stesso colore** (o entrambi) della carta che si trova in cima al monte degli scarti delle carte NUMERO. In alternativa può anche scartare due carte NUMERO, se la **somma dei due numeri** è uguale al numero della carta in cima al monte degli scarti (in questo caso il colore non conta e il Giocatore di Turno decide in quale ordine posizionarle sul monte degli scarti). La nuova carta in cima al monte degli scarti delle carte NUMERO indica il colore e il numero per il successivo turno di gioco.

Esempio: se sul monte degli scarti delle carte NUMERO c'è un 5 rosso, si può scartare un qualunque 5, oppure una qualunque carta rossa, oppure anche qualunque coppia $0+5$, $1+4$, $2+3$ (in questo caso indipendentemente dal colore delle due carte).

B) Pescare una carta

Se il Giocatore di Turno non può, o non vuole, scartare alcuna carta, allora deve pescare una nuova carta dal mazzo.

Se la carta appena pescata ha il numero o il colore adatto, il Giocatore di Turno **può giocarla subito**.

Può giocarla subito anche nel caso che, insieme a un'altra carta NUMERO della propria mano, totalizzi il numero della carta in cima al monte degli scarti delle carte NUMERO.

Esempio: sul monte degli scarti delle carte NUMERO c'è un 5 blu. Il Giocatore di Turno pesca un 1 rosso che può essere scartato insieme al 4 giallo che già aveva in mano.

C) Giocare una carta azione

Anziché scartare una o due carte NUMERO, il Giocatore di Turno può giocare una carta AZIONE.

Questa carta viene messa sul **monte degli scarti delle carte AZIONE**, che viene posizionato a fianco del monte degli scarti delle carte NUMERO.

Il significato delle sette diverse tipologie di carte azione viene spiegato in dettaglio sul retro di questo manuale istruzioni.

7 8 1 7 8 4 9 0 9 1 0 3 5 3 4 2
7 8 0 1 6 2 8 4 3 4 0 5 4 5 4 3



ATTENZIONE: nel caso in cui il MAZZO finisca tutte le carte di entrambi i monti degli scarti vengono mescolate insieme per formare un nuovo mazzo da cui pescare. La prima carta in cima al monte degli scarti delle carte NUMERO e quella in cima al monte degli scarti delle carte AZIONE vengono lasciate al loro posto.

5 7 0 5 7 6 3 5 2 5 9 1 3 1 4 9
6 4 0 5 6 9 7 8 1 6 6 3 8 8 6 7

FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando un giocatore rimane con solo quattro carte in mano, e queste 4 carte corrispondono al proprio codice segreto. Il giocatore mostra agli altri la propria carta CODICE e le quattro carte NUMERO, o gli eventuali JOLLY, e con queste vince la partita.

CARTE DA GIOCO

CARTE NUMERO

Le carte rosse, blu, gialle e viola hanno i numeri dallo 0 al 9. Sono queste carte che, dopo essere state pescate e/o scartate, vengono usate per comporre il proprio codice segreto e vincere la partita.



CARTE AZIONE



JOLLY

I giocatori possono usare il JOLLY solo per completare il proprio codice. La carta JOLLY, infatti, può sostituire una qualunque carta NUMERO. Per completare il codice di quattro cifre è possibile usare anche più di un JOLLY!



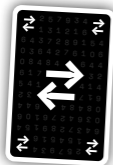
FAI PESCARE DUE CARTE

Quando il Giocatore di Turno gioca questa carta, il giocatore successivo deve pescare due carte dal mazzo. Se anche tale giocatore ha questa stessa carta **AZIONE** allora la può giocare, obbligando il giocatore successivo a pescare quattro carte dal mazzo, e così via. Altrimenti il suo turno di gioco termina subito dopo aver pescato le due carte.



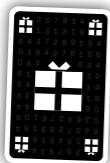
FAI SALTARE IL TURNO

Quando il Giocatore di Turno gioca questa carta, il giocatore successivo salta il turno di gioco, che passa dunque subito al giocatore che avrebbe giocato dopo di lui.



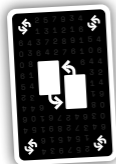
INVERTI IL SENSO DI GIOCO

Quando il Giocatore di Turno gioca questa carta, viene invertito il senso di gioco: se era orario diventa antiorario, o viceversa. Nella pratica il turno ritorna al giocatore che aveva giocato appena prima del Giocatore di Turno.



CHIEDI UN REGALO

Quando il Giocatore di Turno gioca questa carta, tutti gli altri giocatori devono scegliere una tra le proprie carte e metterla scoperta davanti a sé. A quel punto il Giocatore di Turno sceglie se prenderne una e, se sì, quale. Il giocatore al quale è stata presa la carta può, se lo vuole, pescare una nuova carta dal mazzo. Tutti gli altri giocatori riprendono in mano la propria carta.



PRENDI UNA CARTA

Quando il Giocatore di Turno gioca questa carta, può prendere una delle due carte scoperte che si trovano in cima ai due monti degli scarti: quello delle carte NUMERO oppure quello delle carte AZIONE. Poi mette la carta sul monte degli scarti delle carte AZIONE. Nel caso in cui decida di prendere la carta NUMERO, e questa sia l'unica carta del monte degli scarti, il monte degli scarti delle carte NUMERO viene ricreato prendendo la prima carta NUMERO dal mazzo.



RESET

Quando il Giocatore di Turno gioca questa carta, sceglie uno tra gli altri giocatori al quale indirizzarla. Questo giocatore deve scartare la propria carta CODICE e pescarne una nuova tra quelle che erano state messe da parte, coperte, all'inizio della partita.

CARTA CODICE



Ogni carta CODICE mostra un codice di quattro cifre: queste sono le quattro carte che devono essere nella propria mano per vincere la partita. Per poter davvero vincere il giocatore deve però avere in mano solo le quattro carte NUMERO, ed eventualmente una o più carte JOLLY in sostituzione di una carta NUMERO.

Distribuito da:
CreativaMente srl
Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB)
WWW.CREATIVAMENTE.EU



Licensed by Excel Development Group, Inc.
© Copyright PTR Innovations
AUTORE: Patrick Atieh
© 2022

