

Gang of Four

Un gioco di carte per 3-4 giocatori da 8 anni in su.
Traduzione di Federico Faenza per KDS Distribuzione e www.kds.store.it

Introduzione

Dal cuore dell'Oriente arriva Gang of Four™, un gioco di carte divertente e appassionante sui misteri, intrighi e poteri dell'antica Cina. Tratto dal Choh Dai Di, il più famigerato dei giochi d'azzardo dei vicoli di Hong Kong, Gang of Four è il gioco più popolare dell'Asia da decenni. Concepito in Cina durante gli scontri della Rivoluzione Culturale, Gang of Four incarna l'eterna lotta per il potere, dove il debole perisce e il forte domina. I bravi giocatori, come i bravi politici, devono avere doti di astuzia, flessibilità e spietatezza.

Per vincere a Gang of Four potrete usare una infinita varietà di strategie e tattiche; è un gioco divertente e pieno di sorprese ma facile da imparare.

Obiettivo del Gioco

L'obiettivo del gioco è di finire le carte in mano prima di tutti i tuoi avversari. Quando un giocatore non ha più carte la mano finisce e vengono assegnati i punti contando il numero delle carte rimaste in mano agli altri giocatori. La partita continua fino a quando uno o più giocatori raggiungono un totale di 100 punti. A quel punto viene dichiarato vincitore il giocatore con il minor punteggio totale.

Materiali

- un mazzo di 64 carte
- 1 regolamento
- 2 carte riassunto (combinazioni/colori e regole chiave)
- 1 segnapunti
- 1 webcard

Il mazzo di 64 carte è così composto:

- 60 carte con numeri da 1 a 10 (due per tipo, in 3 colori, Verde, Giallo e Rosso)
- Un 1 multicolore
- Due Fenici (Phoenix), una verde e una gialla.
- Un Drago Rosso (Red Dragon)

Svolgimento del Gioco

Quattro Giocatori

Distribuite l'intero mazzo di carte ai quattro giocatori (16 carte a testa). Vi consigliamo di ordinare la vostra mano per valore (da 1 a 10, Fenice e Drago) e per colore (Verde, Giallo e Rosso) prima di iniziare a giocare.

All'inizio della partita il giocatore con la carta 1 multicolore inizia giocando una combinazione da 1 a 5 carte, che deve includere la carta 1 multicolore (questa regola si applica solo la prima mano della partita. Nelle mani successive il vincitore della mano precedente inizia sempre per primo).

Ogni giocatore, a turno, gioca una combinazione di carte composta dallo stesso numero di carte della combinazione iniziale di valore maggiore, o passa.

Le combinazioni di carte legali giocabili in Gang of Four sono:

- Carte singole (un 3 giallo, oppure un Drago ad esempio)
- Coppie (due 1 rossi, o una Fenice verde e una gialla)
- Tris (un 2 verde, un 2 giallo e un 2 rosso, oppure un 4 giallo e due 4 rossi)
- Combinazioni di cinque carte (scale, colori, full, e scale reali)
 - Scale (5 carte in ordine sequenziale, come ad esempio 1,2,3,4,5, ad eccezione di Fenice o Drago, di qualsiasi combinazione di colori)
 - Colore (5 carte di qualsiasi valore, ad eccezione di Fenice o Drago, tutte dello stesso colore)
 - Full (una coppia più un tris)
 - Scala Reale (5 carte in ordine sequenziale, ad eccezione di Fenice o Drago, tutte dello stesso colore)
- Quattro di un tipo (due 10 verde, un 10 giallo e un 10 rosso), la Gang

of Four

Una combinazione è di valore superiore se:

- Il valore numerico delle carte giocate è superiore (10 rosso > 8 rosso)
- O il valore numerico è uguale ma il valore del colore è più alto (3 rosso > 3 giallo > 3 verde)
- O è una combinazione di 5 carte di tipo più forte (scala reale > full > colore > scala)
- O è una Gang of Four, che è una combinazione jolly che batte qualsiasi combinazione di qualsiasi numero di carte.

Solo una Gang of Four di valore più alto può essere giocata su una Gang of Four, oppure una Gang of Five (5 carte dello stesso valore) Gang of Six (6) o Gang of Seven (i sette 1).

Una carta non può essere giocata sulla stessa identica carta né una combinazione su una combinazione identica (un 2 verde e uno giallo su un 2 verde e uno giallo).

Un giocatore può decidere di passare, anche se ha carte che potrebbero essere giocate. Ogni giocata è sempre opzionale, quindi è importante tenere le carte per giocarle al momento giusto.

Questo ciclo di gioco continua fino a quando tutti i giocatori passano. Le carte giocate vengono messe da parte e il vincitore della mano (ossia l'ultimo ad avere giocato una combinazione) inizia la nuova mano giocando una nuova combinazione di carte di sua scelta.

Il processo si ripete fino a quando un giocatore non gioca la sua ultima carta. La mano finisce immediatamente e si contano le carte in mano a ogni giocatore. I punti vengono dati a seconda delle carte presenti nelle mani di ogni giocatore. Se un giocatore ha un gran numero di carte riceverà penalità aggiuntive seguendo la tabella del punteggio.

Tabella del Punteggio

1-7 carte > un punto per carta
8-10 carte > due punti per carta
11-13 carte > tre punti per carta
14-15 carte > quattro punti per carta
16 carte > 5 punti per carta (80 punti)

Per esempio se il giocatore uno rimane con 5 carte in mano, il suo punteggio sarebbe 5. Se il giocatore due ne avesse 9 il suo punteggio sarebbe 18. Se il giocatore tre ne avesse 15, il suo punteggio sarebbe 60.

Usate il segnapunti per segnare i punti fatti in ogni mano. Troverete una copia della Tabella del Punteggio in fondo al segnapunti. Come potete vedere, la chiave del successo in Gang of Four è evitare le grosse penalità e allo stesso tempo cogliere i propri avversari con un gran numero di carte.

Una volta segnato il punteggio le carte vengono mescolate e vengono distribuite di nuovo. I giocatori continuano fino a quando uno di loro non raggiunge 100 punti; a quel punto il giocatore con il punteggio più basso viene dichiarato vincitore.

Controllate 'Dettagli di Gioco' per altre importanti regole addizionali.

Svolgimento del Gioco

Tre Giocatori

Per giocare in tre, date 16 carte per giocatore e le rimanenti vengono messe da parte. Al termine della mano, rimiscolate le carte messe da parte e distribuite di nuovo 16 carte, lasciandone altre 16 da parte. Se all'inizio della partita nessun giocatore ha la carta 1 multicolore, inizia il giocatore alla destra del mazzier.

Tutte le altre regole sono uguali, anche se le strategie potrebbero essere differenti, visto che non tutte le carte saranno in gioco.

Dettagli di Gioco

Scambio di carte – Il forte diventa più forte e il debole più debole.

All'inizio di ogni mano (eccetto la prima) il perdente della mano precedente (quello con il maggior numero di carte in mano) deve dare la sua carta più alta al giocatore più forte (quello che nel turno precedente ha finito le carte). Dopo aver ricevuto questa carta il 'vincitore' da al 'perdente' una carta a scelta. Le carte scambiate in questo modo devono essere mostrate a tutti i giocatori.

Nel caso di un pareggio per il perdente, il giocatore con il punteggio maggiore è considerato tale. Se entrambi hanno lo stesso punteggio il 'perdente' sarà quello più vicino al vincitore in senso antiorario.

Ultima carta

Quando un giocatore ha solo più una carta in mano deve dichiarare 'Ultima carta!' (o Ultima). Se non lo fa, non può vincere (ossia la mano continua tra gli altri giocatori fino a quando c'è un altro vincitore). Il giocatore che non si ricorda di dichiarare 'Ultima Carta' aggiunge un punto al valore della sua mano per questo turno.

Se un giocatore finisce le proprie carte con una combinazione di più di una carta (una coppia o colore, ad esempio) non è necessaria nessuna dichiarazione. Comunque ogni giocatore può sempre chiedere quante carte ha un altro giocatore in mano.

Inoltre, il giocatore seduto immediatamente prima di quello che ha dichiarato 'Ultima Carta' DEVE giocare la sua singola carta di valore più alto, se la combinazione è di carta singola. In modo analogo, quel giocatore DEVE sempre aprire una nuova giocata con una combinazione che non sia di una carta (ad esempio coppie, tris etc) se può. Questo per obbligare almeno di tentare di bloccare il giocatore che ha dichiarato 'Ultima carta'. Questa regola non si applica agli altri giocatori a meno che anche il giocatore subito dopo di loro abbia dichiarato 'Ultima carta'.

Ordine di gioco

A differenza della maggior parte dei giochi di carte occidentali, in Gang of Four la direzione di gioco cambia ad ogni turno. La mano iniziale si svolge in senso antiorario (verso destra), poi si alterna tra senso orario e antiorario, come indicato sui segnapunti. Questo assicura che nessun giocatore giochi sempre dopo il giocatore più forte (o più debole).

Drago (Dragon)

Il Drago è la singola carta più alta del gioco, e può essere giocata esclusivamente come carta singola, non come parte di una combinazione di più carte (come una scala o colore).

Fenice (Phoenix)

Le due carte Fenice sono le seconde carte per valore, dopo il Drago, con la Fenice gialla di valore più alto di quella verde. Queste carte possono essere giocate insieme come coppia più alta o come coppia nel full, ma non in altre combinazioni.

1 Multicolore

L'1 multicolore è l'1 di valore più alto e può essere giocato dopo un 1. Visto che è una carta multicolore, un giocatore può usarla come fosse di qualsiasi colore in un colore o scala reale.

Stile Cinese

Scegliere il mazziere

In Cina è tradizione che il giocatore più anziano sia il mazziere della prima mano. Dopo la prima mano, il vincitore della mano precedente è sempre il mazziere.

Distribuire le carte

Il mazziere mescola il mazzo e il giocatore alla sua destra lo taglia. Il mazziere quindi taglia di nuovo per guardare una carta e stabilire chi inizi la mano. Contando se stesso come numero uno e procedendo in senso antiorario attorno al tavolo, il mazziere conta fino a quando non raggiunge il numero sulla carta e inizia a distribuire le carte da quel giocatore.

Passare

Per evitare che il gioco rallenti troppo o si blocchi, è importante ricordarsi di passare (o 'bussare') se non vuoi giocare una combinazione, visto che il giocatore dopo di te deve aspettare che tu giochi prima di poterlo fare. In Cina il gioco è veloce e frenetico, e bussare è fondamentale.

Pila degli Scarti

Al contrario dei giochi occidentali, le carte scartate non vengono pescate. Nessuno vince e tiene le carte scartate o le combinazioni; l'obiettivo del gioco è di scartare la mano il più in fretta possibile. Tutte le carte giocate vengono lasciate in una pila a faccia in su nel centro del tavolo. Ovviamente, non si possono guardare.

Appendice I, II (vedi regolamento in Inglese)

Appendice III

Regole Chiave

- 1) Il numero di carte giocate deve sempre essere uguale al numero di carte della combinazione in gioco.
- 2) Solo una Gang of Four (o of Five, Six) può essere giocata sopra un'altra combinazione (singola carta, coppia, ecc).
- 3) Quando si ordinano le carte per valore, il numero ha la precedenza sul valore.
- 4) Il Drago è la carta più alta e va giocato da solo
- 5) L'1 multicolore è l'1 più forte e può valere il colore che vuoi in un colore.

Appendice IV

Gang of Four Online

Se amate giocare a Gang of Four ma non avete dei compagni di gioco sotto mano, potete entrare nella nostra community di giocatori online. Nella scatola del gioco troverete una WebCard gratuita Days of Wonder che include il vostro codice personale per registrarvi. Per usarla, semplicemente andate su www.gangoffour.com e cliccate su New Player Signup. Seguite le istruzioni per imparare a giocare online.

Potrete anche trovare informazioni sugli altri giochi della Days of Wonder, o visitarci a : www.daysofwonder.com

Credits

Giochi di Lee F. Yih

Design Grafico e illustrazioni di Cyrille Daujean e Franck Achard

© 2002 Days of Wonder, Inc.- 221 Caledonia Street, Sausalito, CA 94965 – www.daysofwonder.com
Days of Wonder and Queen's Necklace are trademarks of Days of Wonder Inc. All right Reserved

Traduzione di Federico Faenza per KDS Distribuzione – www.kds-store.it