

DIECI

Età: 6-99

Giocatori: 4-12

Durata: 30 minuti

Un gioco di: Dave De Vega

Contenuto: 1 mazzo da 55 carte; 36 gettoni;

Regolamento

Come un'antica fiaba, questo gioco ha viaggiato nel tempo e nello spazio, cambiando forme, nomi e figure. È arrivato fin qui, ma ha mantenuto il suo meccanismo avvincente: tra scambi obbligati e colpi di scena, il giocatore che perde i tre gettoni in suo possesso viene eliminato, fino a che non ne rimarrà uno solo... lui sarà il vincitore.



Prima di giocare a Dieci bisogna conoscere i valori delle carte.



10. Gufo

Questa è la carta più alta! Scoprila per bloccare uno scambio.



9. Lupo

Puoi bloccare uno scambio e fai perdere un gettone a chi ha provato a scambiare la sua carta con te.



8. Puzzola

Con questa carta puoi bloccare uno scambio, fai perdere un gettone a chi ha provato a scambiare la sua carta con te e la rimandi indietro al giocatore che l'aveva scartata per primo (anche lui perde un gettone).



7. Saltaconiglio

Con questa carta puoi evitare di scambiare la tua carta. Lo scambio "salta" e avviene con il giocatore alla tua destra (egli la scambia o blocca lo scambio con una carta maggiore o uguale a 6).



6. Gallohotel

Fermati in albergo! Con questa carta puoi bloccare uno scambio.



5. Cinque

Questa carta vale 5. Non puoi bloccare uno scambio.



4. Quattro

Questa carta vale 4. Non puoi bloccare uno scambio.



3. Tre

Questa carta vale 3. Non puoi bloccare uno scambio.



2. Due

Questa carta vale 2. Non puoi bloccare uno scambio.



1. Uno

Questa carta vale 1. Non puoi bloccare uno scambio.



0. Sasso

Non vale niente. Non puoi bloccare uno scambio.



00. Orco

Vale meno di niente. Non puoi bloccare uno scambio.



000. Mascheronte

Vale meno dell'Orco. Non puoi bloccare uno scambio.



0000. Leone fifone

Vale meno del Mascheronte. Non puoi bloccare uno scambio.



Jollygatto

Vale come il Leone fifone. Non puoi bloccare uno scambio. Ma è un gatto giullare... (leggi più avanti gli effetti del Jollygatto).

Preparazione

A ogni giocatore vengono consegnati tre gettoni dello stesso colore. Il giocatore più anziano mescola bene le carte e mette il mazzo al centro del tavolo. Obiettivo del gioco è non restare a fine manche con la carta più bassa in mano.

Svolgimento

A partire dal giocatore alla destra di colui che ha mescolato le carte, e procedendo in senso antiorario, ogni concorrente pesca una carta dal mazzo, la osserva e la tiene coperta davanti a sé. Inizia il giocatore che ha pescato la carta per primo il quale, in base al valore della carta pescata, può decidere:

- di tenere la carta, perché ritiene che sia una carta alta;
- di scambiare una carta che ritiene bassa con il giocatore alla sua destra, il quale – e qui sta il bello! – non può rifiutarsi di accettare lo scambio, a meno che... non sia in possesso di una delle cinque carte più alte (6, 7, 8, 9, 10), che deve scoprire per bloccare lo scambio (alcune di queste carte producono degli effetti, come già sai).



ESEMPIO 1

Il giocatore ha pescato una carta **0. Sasso** (bassa) e decide di scambiarla con il giocatore alla sua destra. Il giocatore alla destra possiede una carta **2. Due**. È più alta, ma deve accettare lo scambio. Entrambi mantengono le carte coperte.



ESEMPIO 2

Il giocatore decide di scambiare la carta **0. Sasso**. Il giocatore alla sua destra possiede la carta **9. Lupo**. La scopre e blocca lo scambio! Con questa carta fa anche perdere un gettone al giocatore che voleva scambiare con lui la carta **0. Sasso** (quest'ultimo rimane con la sua carta coperta).



ESEMPIO 3

Il giocatore che ha ricevuto la carta **0. Sasso** dallo scambio precedente decide di scambiarla con il giocatore alla sua destra. Il giocatore alla destra possiede la carta **8. Puzzola**. La scopre per bloccare lo scambio, fa perdere un gettone al giocatore che voleva scambiare la carta e rimanda indietro la carta **0. Sasso** al giocatore che l'aveva scartata per primo, che perde un gettone. Gli altri giocatori riprendono la carta che possedevano all'inizio della catena di scambi e la tengono coperta.



La manche prosegue in senso antiorario e termina quando tutti i concorrenti hanno effettuato la loro giocata. L'ultimo giocatore del giro (quello che aveva mescolato le carte) può decidere se tenere la carta che ha pescato (o che ha ricevuto da uno scambio), oppure può effettuare a sua volta lo scambio pescando una carta dalla cima del mazzo. Effettuata la giocata, egli scopre la carta ed invita gli altri giocatori che non hanno scoperto la propria a fare lo stesso.

A questo punto il giocatore che possiede la carta con il valore più basso tra quelle scoperte perde un gettone. Se due o più giocatori hanno la stessa carta più bassa, perdono un gettone ciascuno.



Il giocatore con la carta più bassa perde 1 gettone.

La partita prosegue giocando un'altra manche allo stesso modo. Il mazzo si rimescola a turno (in senso antiorario).*

Quando un giocatore, nel corso delle varie manche, perde tutti e tre i gettoni in suo possesso, esce dal gioco.

Gli altri continuano a giocare fino a che non rimarrà un solo giocatore, che sarà il vincitore della partita.

Se, a fine partita, rimangono due giocatori con un solo gettone e, al termine di una manche, entrambi possiedono la stessa carta, nessuno dei due perde un gettone e si procede a oltranza.

Il Jollygatto

Se, al termine di una manche, almeno due giocatori scoprono un Jollygatto, nessuno di loro perde un gettone e... potranno eccezionalmente rientrare in partita con un gettone anche i giocatori eliminati nel corso delle manche precedenti!

*Se i giocatori sono meno di cinque si può giocare le manche di seguito, senza rimescolare il mazzo ogni volta. Le carte usate si mettono da parte e si rimescolano quando il mazzo finisce.