

3.0 GIOCATORI:

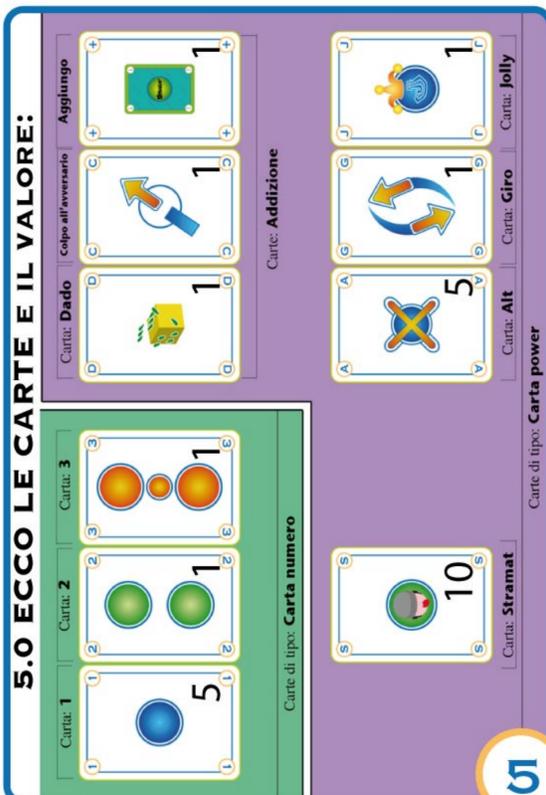
DA 2 A 6 GIOCATORI, POSSONO ESSERE **AVVERSARI** O **ALLEATI** (VEDI PARAGRAFO 9.0 PIÙ AVANTI).

4.0 SCOPO DEL GIOCO:

- FINIRE LE CARTE NELLA PROPRIA MANO PRIMA CHE TERMINI IL **MAZZETTO**.

- OPPURE AVERE MENO PUNTI: SI SOMMANO I VALORI DELLE CARTE NELLE MANI DI CIASCUN GIOCATORE ALLA FINE DEL **MAZZETTO** FACENDO RIFERIMENTO AI PUNTI INDICATI SULLA CARTA N°5. CHI HA IL PUNTEGGIO PIÙ BASSO VINCE.

2



5

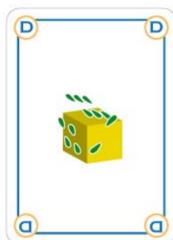
7.2 CARTA POWER:

LE CARTE DI TIPO **CARTA POWER** SONO DI 5 CATEGORIE:

- D) **DADO**
- C) **COLPO ALL'AVVERSARIO**
- +) **AGGIUNGO**
- A) **ALT**
- G) **GIRO**
- J) **JOLLY**
- S) **STRAMAT**

DAI, VEDIAMOLE!

12

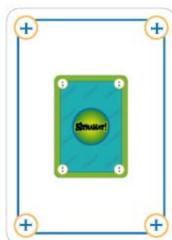


D) DADO: RIPONENDO QUESTA CARTA SUL **MAZZO DI SCARTO** VIENE LANCIATO IL DADO E TUTTI I

GIOCATORI (COMPRESO CHI UTILIZZA QUESTA CARTA), PARTENDO DAL SUCCESSIVO, PRENDONO DAL **MAZZETTO** TANTE CARTE QUANTE INDICATE DAL DADO; SE IL **MAZZETTO** NON DOVESSE CONTENERNE A SUFFICIENZA LA PARTITA TERMINERÀ E SARÀ DECRETATO IL VINCITORE.

A VOSTRA DISCREZIONE SE GIOCATE IN PIÙ DI 3 **AVVERSARI**, POTETE TOGLIERE UNA CARTA **DADO** DALLA PARTITA.

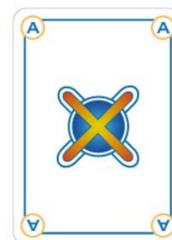
13



+) **AGGIUNGO:** SCARTANDO QUESTA CARTA OBBLIGHIAMO L'AVVERSARIO CHE PREFERIAMO A

MOSTRARCI LE SUE CARTE, SENZA FARLE VEDERE AGLI ALTRI AVVERSARI, NE PRENDENDIAMO UNA A NOSTRO PIACIMENTO E GLIE NE DIAMO UNA DELLE NOSTRE IN SOSTITUZIONE. CONCLUDIAMO IL TURNO E PROSEGUIAMO.

15



B) ALT: SE LA SCARTO, BLOCCO PER UN TURNO UN AVVERSARIO DA ME SCELTO, NON PUÒ

QUINDI SCARTARE MA È COSTRETTO A PESCARE DAL **MAZZETTO** DURANTE IL PROPRIO TURNO. SE UNO QUALUNQUE DEGLI AVVERSARI DICHIARA E SCARTA IMMEDIATAMENTE UN'ALTRA CARTA **ALT** ATTIVA UNA TRAPPOLA CHE COSTRINGERE CHI LANCI LA PRIMA CARTA **ALT** A RESTARE FERMO PER 2 TURNI ANNULLANDO IL BLOCCO IMPOSTO DAL PRIMO GIOCATORE. OGNI GIOCATORE NON PUÒ ESSERE BLOCCATO PER PIÙ DI 2 TURNI CONSECUTIVI.

16



G) GIRO: DOPO AVERLA POGGIATA SUL **MAZZO DI SCARTO** IL

GIOCATORE SCEGLIE FINO A 3 CARTE DALLA SUA MANO E FA CAMBIO CON ALTRETTANTE DALLA MANO DI UN SUO AVVERSARIO SENZA LA POSSIBILITÀ DI VISIONARLE.

17



D) JOLLY: CHI LA DEPONE NEL **MAZZO DI SCARTO** CONTA TUTTE

LE CARTE RIMANENTI NELLA SUA MANO, LE MOSTRA AI GIOCATORI, LE SCARTA E RIMESCOLA IL **MAZZO DI SCARTO** ED ESTRARRE PROPRIO DA QUEST'ULTIMO (QUINDI NON DAL **MAZZETTO**) TANTE CARTE QUANTE NE AVEVA IN MANO. LA PARTITA CONTINUERÀ PROBABILMENTE CON UNA NUOVA CARTA IN CIMA AL **MAZZO DI SCARTO**.

18

- NEL CASO UNA PARTITA TERMINI IN PARITÀ DOPO CHE I GIOCATORI PERDENTI HANNO SCARTATO LE LORO CARTE È POSSIBILE CONTINUARE IL GIOCO SOLO TRA CHI È IN PARITÀ FINO A QUANDO UNO È COSTRETTO A DIRE "PASSO". IN QUESTA PARTITA LA CARTA **STRAMAT** NON PUÒ PIÙ ESSERE UTILIZZATA!

- SE LA PRIMA SUL **MAZZO DI SCARTO** FOSSE LA CARTA **STRAMAT**, RIMESCOLARE IL MAZZO.

- NON SIAMO OBBLIGATI A SCARTARE DURANTE IL NOSTRO TURNO.

- NON POSSIAMO UTILIZZARE LA CARTA **JOLLY**, SE ABBIAMO IN MANO LA CARTA **STRAMAT**.

22

- SE VENISSE GIOCATO UNA TERZA CARTA **ALT** SARÀ CONSIDERATA NULLA E RESTITUITA AL GIOCATORE CHE L'HA SCARTATA.

- RICORDARSI DI PESCARE UNA CARTA DAL **MAZZETTO** PRIMA DI SCARTARE.

- NEL CASO UNA PARTITA TERMINI IN PARITÀ DOPO CHE I GIOCATORI PERDENTI HANNO SCARTATO LE LORO CARTE È POSSIBILE CONTINUARE IL GIOCO SOLO TRA CHI È IN PARITÀ FINO A QUANDO UNO È COSTRETTO A DIRE "PASSO". IN QUESTA PARTITA LA CARTA **STRAMAT** NON PUÒ PIÙ ESSERE UTILIZZATA!

24

- SE LA PRIMA SUL **MAZZO DI SCARTO** FOSSE LA CARTA **STRAMAT**, RIMESCOLARE IL MAZZO.

- NON SIAMO OBBLIGATI A SCARTARE DURANTE IL NOSTRO TURNO.

- NON POSSIAMO UTILIZZARE LA CARTA **JOLLY**, SE ABBIAMO IN MANO LA CARTA **STRAMAT**.

25

Per non sprecare inchiostro:

Le carte da stampare sono solo quelle che vengono modificate per creare la nuova modalità di gioco 3.8

Le carte istruzione mancanti da questi 2 fogli le trovi nella confezione originale del gioco Stramat!