

ISTRUZIONI

STRAMAT !

GRAZIE PER AVER ACQUISTATO
STRAMAT 3.9!

BANDO ALLE CIANCE, INIZIAMO...

VIDEO ESEMPIO SU:
WWW.STRAMAT.IT

 stramat  Made in ITALY

SOMMARIO:

1.0 OCCORRENTE:	1
2.0 PER SEMPLIFICARE:	1
3.0 GIOCATORI:	2
4.0 SCOPO DEL GIOCO:	2
5.0 LE CARTE E IL VALORE:	3
6.0 GIOCHIAMO:	4
ESEMPIO TAVOLO ALLESTITO:	5
7.0 CARTE NEL DETTAGLIO:	7
7.1 CARTA NUMERO:	7
7.2 CARTA POWER:	11
8.0 PUNTUALIZZIAMO:	20
8.1 DOMANDE:	23
9.0 VARIANTI DI GIOCO:	26
10.0 CREDITI E INFO:	29



1.0 OCCORRENTE:

- 72 CARTE GIOCO STRAMAT !
- QUESTO LIBRETTO D'ISTRUZIONI
- 1 DADO (NON INCLUSO)

2.0 PER SEMPLIFICARE:

LE PAROLE COLORATE (ESEMPIO:
GIRO O **CARTA NUMERO**)
INDICANO IL NOME DI UNA CARTA O
UN PARAGRAFO DI QUESTA GUIDA.

2 MAZZI SI CREERANNO DALLE 72
CARTE DURANTE IL GIOCO:
- IL **MAZZETTO**, DA CUI I GIOCATORI
PESCANO LE CARTE (COPERTE);
- IL **MAZZO DI SCARTO**, GENERATO
DALLE CARTE SCARTATE DAI
GIOCATORI.

1

3.0 GIOCATORI:

DA 2 A 6 GIOCATORI, POTETE
ESSERE AVVERSARI O ALLEATI.

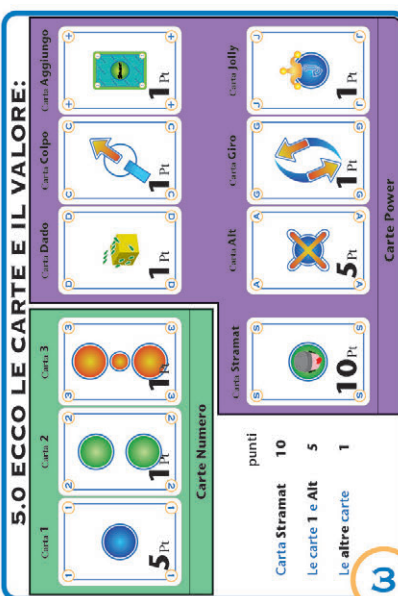
4.0 SCOPO DEL GIOCO:

- FINIRE LE CARTE NELLA TUA MANO
PRIMA CHE TERMINI IL **MAZZETTO**.
VITTORIA LAMPO.

- OPPURE AVERE MENO PUNTI:
SOMMATE I VALORI DELLE CARTE
NELLE MANI DI CIASCUN GIOCATORE
ALLA FINE DEL **MAZZETTO** FACENDO
RIFERIMENTO AI PUNTI INDICATI
SULL'APPOSITA CARTA ISTRUZIONI
(PAG 3).

CHI HA IL PUNTEGGIO PIÙ BASSO
VINCE.

2



3

6.0 GIOCHIAMO:

A DECIDERE CHI COMINCIA È IL
DADO: LO SI LANCIAMOCI E CHI OTTIENE
IL PUNTEGGIO PIÙ BASSO INIZIA
PER PRIMO; I TURNI DEGLI AVVERSARI
PROSEGUONO IN SENSO ANTIRARIO.
DISTRIBUISCI A OGNI GIOCATORE 3
CARTE COPERTE E DISPONINE UNA
SCOPERTA SUL BANCO (SU DI ESSA
SI COMPORRÀ IL **MAZZO DI SCARTO**)
A FIANCO AL **MAZZETTO**.

A TURNO OGNI GIOCATORE PESCA
UNA CARTA DAL **MAZZETTO** (GIRATO
VERSO IL BASSO) E PUÒ SCARTARNE
UNA O PIÙ DALLA PROPRIA MANO,
LASCIANDOLE RIVOLTE VERSO
L'ALTO NEL **MAZZO DI SCARTO** IN
MODO CHE L'ULTIMA SIA BEN
VISIBILE A TUTTI I GIOCATORI.

4

ESEMPIO TAVOLO ALLESTITO PER 3 GIOCATORI



CONSIGLIO DI DISPUTARE ALCUNE
PARTITE A CARTE SCOPERTE (COME
DA ESEMPIO NELLA FOTO SOPRA)
PER APPRENDERE IL GIOCO.

- LA CARTA VISIBILE AL CENTRO È
IL **MAZZO DI SCARTO**

- LE RESTANTI CARTE COPERTE AL
CENTRO FORMANO IL **MAZZETTO**

5

NELL'ESEMPIO IL GIOCATORE
INDICATO CON LA FRECCIA ROSSA
COMINCIA PER PRIMO, PESCA UNA
CARTA DAL **MAZZETTO** E PUÒ:
- SCARTARE LA CARTA CON IL
NUMERO **3**, ESSENDO IDENTICA
A QUELLA SUL **MAZZO DI SCARTO**
- OPPURE LE CARTE CON L'**1** E IL **2**
(POICHÉ SOMMANDOLE OTTERRÀ **3**)

ORA È IL TURNO DEL GIOCATORE
INDICATO CON LA FRECCIA GIALLA,
CHE DEVE PESCARRE E FARE LA
MOSSA CHE RITIENE PIÙ... FURBA!

PER ULTIMO GIOCA L'AVVERSARIO
INDICATO CON LA FRECCIA BLU.

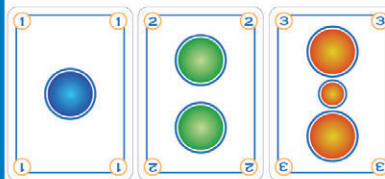
IL GIRO RICOMINCIA SEMPRE IN
SENSO ANTIRARIO.

6

7.0 CARTE NEL DETTAGLIO:

7.1 CARTA NUMERO:

ABBIAMO 3 CARTE DI QUESTO TIPO:
1, 2, 3



LE **CARTE NUMERO** SONO LE CARTE
BASE DEL GIOCO, PUOI
ADDIZIONARLE, SOTTRARLE O
SCARTARLE SINGOLARMENTE A
SECONDA DELLE REGOLE CHE
DESCRIVERÒ STRADA FACENDO.

7

Come utilizzare le Carte numero?

Addizione $1 + 2 = 3$




Sottrazione



Scartando la stessa carta



Non si può



8

SITUAZIONE 1:

HAI IN MANO DUE CARTE CHE ADDIZIONATE O SOTTRATTE DANNO COME RISULTATO IL NUMERO CHE TROVI COME ULTIMO SCARTO SUL MAZZO DI SCARTO?

FINO AD UN MASSIMO DI DUE PER VOLTA LE PUOI SCARTARE. QUESTO PERMETTE DI ELIMINARE DUE CARTE.

SITUAZIONE 2:

HAI IN MANO UNA CARTA CHE RECA LO STESSO NUMERO DELL'ULTIMA CARTA SUL MAZZO DI SCARTO? OK, LA PUOI SCARTARE.

9

SITUAZIONE 3:

SUL TAVOLO DA GIOCO È POGGIATA LA CARTA CON IL NUMERO 3 E HAI IN MANO CINQUE CARTE DI CUI: TRE CON IL NUMERO 1, UNA CON IL NUMERO 2 E UNA CARTA DADO (PAG 13); PUOI UTILIZZARE LA CARTA DADO OPPURE DATO CHE $2+1=3$ ADDIZIONARE LA CARTA 2 E LA CARTA 1 SCARTANDONE COSÌ DUE. NON PUOI LIBERTARTI CONTEMPORANEAMENTE DELLE TRE CARTE 1 DATO CHE AL MASSIMO PUOI SCARTARE DUE CARTE NUMERO PER TURNO.

10

7.2 CARTA POWER:

LE CARTE DI TIPO CARTA POWER SONO DI 7 CATEGORIE:

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

PUOI SCARTARE SOLO UNA CARTA POWER PER TURNO ATTIVANDO Istantaneamente i suoi poteri.

11

- **SOPRA UNA CARTA NUMERO:** PUOI SCARTARE UN RISULTATO (SEGUENDO LE INDICAZIONI DEL PARAGRAFO 7.1) O UNA CARTA POWER

- **SOPRA UNA CARTA POWER:** PUOI SCARTARE UNA CARTA POWER O UNA CARTA 1

ESEMPIO: SE HAI SUL MAZZO DI SCARTO LA CARTA DADO O LA CARTA JOLLY O LA CARTA ALT, PUOI SCARTARE UNA CARTA POWER OPPURE LA CARTA 1, MA NON LE CARTE CON IL NUMERO 2 E 3.

VEDIAMO LE CARTE POWER!

12



D) DADO:

DOPO AVERLA SCARTATA, DEVI LANCIARE IL DADO E TUTTI I GIOCATORI (COMPRESO CHI UTILIZZA QUESTA

CARTA), PARTENDO DAL GIOCATORE ALLA TUA DESTRA, 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.

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

13



C) COLPO:

QUESTA CARTA DEPOSITATA SUL MAZZO DI SCARTO DURANTE IL TUO TURNO COSTRINGE UN AVVERSARIO A TUA

SCELTA A PESCARE UNA CARTA DAL MAZZETTO E AD AGGIUNGERLA ALLA SUA MANO.

IL TURNO È ORA CONCLUSO, PROSEGUIAMO!

14



+) AGGIUNGO:

DOPO AVERLA SCARTATA SCEGLI UNA CARTA CHE NON TI PIACE E POGGIALA COPERTA SUL TAVOLO. SCEGLI L'AVVERSARIO

CHE PREFERISCI E CHE DOVRÀ MOSTRARTI LE CARTE, SENZA FARLE VEDERE AGLI ALTRI AVVERSARI. PRENDINE UNA TRA LE SUE A TUO PIACIMENTO E DAGLI QUELLA COPERTA SUL TAVOLO IN SOSTITUZIONE.

CONCLUDI IL TURNO E PROSEGUIAMO.

15



A) ALT:

SE LA SCARTI, BLOCCHI PER UN TURNO UN AVVERSARIO A TUA SCELTA. COSTUI NON PUÒ 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 COSTRINGE CHI LANCIÀ LA PRIMA CARTA ALT A RESTARE FERMO PER 2 TURNI ANNULLANDO IL BLOCCO IMPOSTO DAL PRIMO GIOCATORE. NESSUN GIOCATORE PUÒ ESSERE BLOCCATO 2 VOLTE CONSECUTIVAMENTE.

16

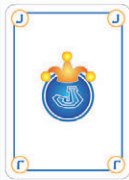


G) GIRO:

DOPO AVERLA
POGGIATA SUL MAZZO
DI SCARTO, SCEGLI
FINO A 3 CARTE
DALLA TUA MANO
E SCAMBIALE CON

ALTRETTANTE PESCANDO A CASO,
SENZA GUARDARLE, DALLA MANO DI
UN TUO AVVERSARIO.

17



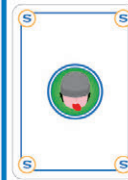
J) JOLLY:

CHI LA DEPONE NEL
MAZZO DI SCARTO
CONTA TUTTE LE CARTE
RIMANENTI NELLA SUA
MANO, LE MOSTRA AI
GIOCATORI, LE METTE

NEL MAZZO DI SCARTO, MESCOLO ED
ESTRAE 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.

NON PUOI UTILIZZARE LA CARTA
JOLLY SE HAI IN MANO LA CARTA
STRAMAT.

18



S) STRAMAT:

AL TUO AVVERSARIO
MANCA SOLO UNA
CARTA ALLA VITTORIA...
CARTA STRAMAT
È LA SOLUZIONE!

MANDA A MONTE LA
PARTITA, CHE TERMINA COSÌ ZERO
A ZERO E SI RICOMINCIA. QUESTA
CARTA NON PUÒ ESSERE SCARTATA,
SE NON PER FAR TERMINARE IL
GIOCO, MA PUÒ ESSERE PASSATA
AGLI AVVERSARI QUANDO IL GIOCO
NE CREA L'OCCASIONE (CARTE GIRO
E AGGIUNGO).

NON PUÒ ESSERE UTILIZZATA SE È
TERMINATO IL MAZZETTO.

PUÒ ESSERE SCARTATA SOLO UNA
VOLTA PER GIOCATORE DURANTE
UNA SERATA DI GIOCO.

19

8.0 PUNTUALIZZIAMO:

- DURANTE IL TUO TURNO TRA LE
TUE CARTE PUOI SCARTARE:

- SOLO UNA CARTA CARTA POWER
- UNA CARTA ALT SPERANDO CHE
NESSUNO DEI TUOI AVVERSARI
TI CONTRATTACCHI SCARTANDO
SUBITO UN'ALTRA CARTA ALT
(PAG 16)
- LA CARTA JOLLY PER CAMBIARE
TUTTE LE TUE CARTE CON IL
MAZZO DI SCARTO (PAG 18)
- FINO A DUE CARTE SE HAI IN
MANO ALCUNE CARTE NUMERO
(PARAGRAFO 7.1)
- NESSUNA CARTA DICENDO
"PASSO"

20

- SE VENISSE GIOCATA UNA TERZA
CARTA ALT, SARÀ CONSIDERATA
NULLA E RESTITUITA AL GIOCATORE
CHE L'HA SCARTATA

- DURANTE IL TUO TURNO, DOPO
AVER PESCATO LA CARTA, NON SEI
OBBLIGATO A SCARTARE (PUOI DIRE
"PASSO")

- QUANDO HAI LA POSSIBILITÀ
DI SCARTARE PIÙ CARTE
CONTEMPORANEAMENTE PUOI
SCEGLIERNE L'ORDINE

- OGNI AVVERSARIO PUÒ
CONTROLLARE, SE LO RICHIEDE,
LE ULTIME CARTE SCARTATE SUL
MAZZO DI SCARTO, MA NON IL
MAZZETTO

21

- LE CARTE SCARTATE DEVONO
ESSERE MOSTRATE AGLI AVVERSARI
E NON SEMPLICEMENTE APPOGGIATE
SUL MAZZO DI SCARTO

- RICORDATI DI PESCARE UNA CARTA
DAL MAZZETTO PRIMA DI SCARTARE

- LA CARTA STRAMAT PUÒ ESSERE
SCARTATA O PASSATA SOLO NEL
PROPRIO TURNO

- DURANTE UNA PARTITA, PER
QUESTIONI STRATEGICHE, PUÒ
CAPITARE CHE DUE O PIÙ AVVERSARI
DECIDANO DI ALLEARSI

- SE LA PRIMA SUL MAZZO DI
SCARTO FOSSE LA CARTA STRAMAT,
RIMESCOLO IL MAZZO

22

8.1 DOMANDE:

★IL MAZZETTO È FINITO, IL GIOCO
PROSEGUE FINO A QUANDO HO IN
MANO CARTE?

●NO, SE IL MAZZETTO È
FINITO TERMINA IL GIOCO. DI
CONSEGUENZA IL GIOCATORE CHE
PESCA L'ULTIMA CARTA NON PUÒ
SCARTARE.

CONTANDO I PUNTI NON VI RESTA
CHE DECRETARE IL VINCITORE!

★HO IN MANO TRE CARTE CON IL
NUMERO 3, E SUL MAZZO DI SCARTO
VEDO UNA CARTA CON IL NUMERO 3;
POSSO SCARTARE PIÙ DI UN 3?

●NO, IN QUESTO CASO PUOI
SCARTARE SOLO UN 3.

23

★STIAMO GIOCANDO IN 2 E HO
SCARTATO LA CARTA ALT; ORA
TOCCA AL MIO AVVERSARIO CHE
DOVRÀ PESCARE DURANTE IL SUO
TURNO, MA NON POTRÀ SCARTARE.
TOCCA NUOVAMENTE A ME... PESCO
UN'ALTRA CARTA ALT.

POSSO UTILIZZARLA PER BLOCCARE
SUBITO IL MIO AVVERSARIO?

●NO, L'AVVERSARIO, DOPO ESSER
STATO BLOCCATO, DEVE RIMANERE
LIBERO DI GIOCARE ALMENO UN
TURNO. DOVRAI QUINDI ATTENDERE
CHE ABBIÀ TERMINATO IL TURNO
SUCCESSIVO E SOLO ALLORA POTRAI
BLOCCARLO NUOVAMENTE.

FINE REGOLE BASE

24

**SEI UN
ESPERTO
DI STRAMAT?**

SCOPRI LE NOVITÀ!

9.0 VARIANTI DI GIOCO:

- **BIRICHINO:** SOLO GIOCANDO COME AVVERSARI CON ALMENO TRE PARTECIPANTI SI PUÒ (PRIMA DI COMINCIARE LA PARTITA) DICHIARARE DI VOLER ATTIVARE L'OPZIONE **BIRICHINO**. CON QUEST'OPZIONE LA CARTA **STRAMAT** FARÀ TERMINARE IL GIOCO DI UNO O PIÙ AVVERSARI SCELTI DA CHI LA UTILIZZA; ATTENZIONE, ALMENO UN AVVERSARIO DOVRÀ RESTARE IN GIOCO. LA CARTA **STRAMAT** NON VERRÀ DEPOSTA NEL **MAZZO DI SCARTO** (NON PUÒ ESSERE SCARTATA) MA SARÀ ACCANTONATA E REINTRODOTTA NEL **MAZZETTO** NELLA PARTITA SUCCESSIVA. LE CARTE DEI GIOCATORI CHE

26

LASCIANO LA PARTITA SARANNO INSERITE NEL **MAZZO DI SCARTO** CHE VERRÀ RIMESCOLATO.

N.B.: SE UNO QUALUNQUE DEGLI AVVERSARI COLPITI DICHIARA E SCARTA IMMEDIATAMENTE UNA CARTA **ALT**, ATTIVA UNA TRAPPOLA CHE COSTRINGE CHI LANCIA LA CARTA **STRAMAT** A TERMINARE IL GIOCO AL POSTO DELL'AVVERSARIO SCELTO.

ALTRE VARIANTI LE TROVI SUL SITO:

- SOLITARIO STRAMAT
- ALLEATI SILENTI
- GIOCO INFINITO
- PAREGGIO ADVANCE
- STRAMAT EL TESORO

WWW.STRAMAT.IT

27

NOMI		PUNTI		

SCRIVI IL NOME DI CIASCUN GIOCATORE.

SEGNA CHI UTILIZZA LA CARTA **STRAMAT**

SOMMA I PUNTI DI CIASCUN GIOCATORE E SCRIVI I TOTALI AL TERMINE DI OGNI PARTITA.

NOTE

CARTA SEGNAPOSTI PER IL PARTY GAME STRAMAT



10.0 CREDITI E INFO:

AUTORE E REALIZZATORE: PINESSI MARCO
SI RINGRAZIANO TESTER, REVISORI E TUTTE LE PERSONE CHE HANNO CONTRIBUITO ALLA REALIZZAZIONE DI QUESTO GIOCO, IN PARTICOLARE: MODIANO, REVISILE.IT, MR, ALE, MADDY, NIKY, STEFY, DAVIDE E MONY

EDIZIONE: 1.0 - REV: 3.9 EASY

PER INFORMAZIONI SCRIVETE (RICORDANDOVICI DI RIPORTARE LA VOSTRA E-MAIL SE NECESSITATE DI UNA RISPOSTA)

SU: [HTTP://WWW.STRAMAT.IT/SCRIVICI.HTML](http://WWW.STRAMAT.IT/SCRIVICI.HTML)

stramat Made in ITALY

COPYRIGHT © 2009/2011 PINESSI MARCO
TUTTI I DIRITTI RISERVATI.



STRAMAT ! È UN MARCHIO REGISTRATO

29

Gioco da Favola
artista nell'ingegno

Gareggia ideando storie incredibili utilizzando appieno la tua fantasia!

[STRAMAT.IT](http://WWW.STRAMAT.IT)

