

## ISTRUZIONI

# STRAMAT !

GRAZIE PER AVER ACQUISTATO  
STRAMAT 3.9!

BANDO ALLE CIANCE, INIZIAMO...

VIDEO ESEMPIO SU:  
[WWW.STRAMAT.IT](http://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.

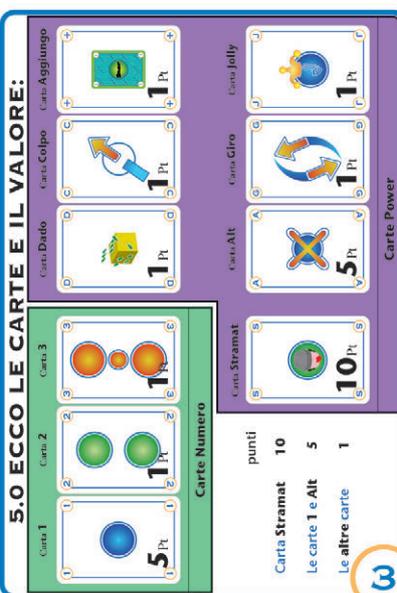
## 4.0 SCOPO DEL GIOCO:

- 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

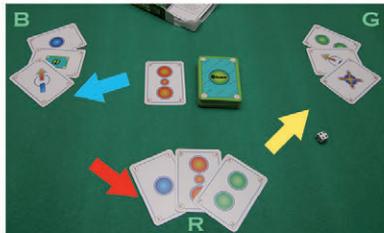
## 6.0 GIOCHIAMO:

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.

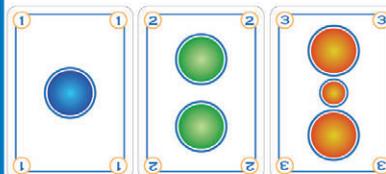
IL GIRO RICOMINCIA SEMPRE IN  
SENSO ANTIRARIO.

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.

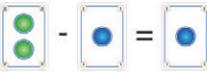
7

## Come utilizzare le Carte numero?

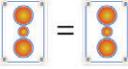
Addizione  $1 + 2 = 3$



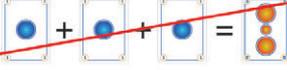
Sottrazione



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 LIBERARTI 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 LANCIA 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](http://WWW.STRAMAT.IT)

27

NOMI		PUNTI		

SCRIVI IL NOME DI CIASCUN GIOCATORE.

SEGNA CHI UTILIZZA LA CARTA **STRAMAT** DURANTE QUESTA SERATA.

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

