

Take that



Andreas Spies &
Reinhard Staupe

Giocatori: 2-4

Età: 8 +

Durata: ca. 20 minuti

Le carte

Le 79 carte totali mostrano i numeri da 12 a 98. Sono esclusi i numeri 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 e 90. Ogni carta con il rospo dal numero a cifre identiche (22, 33, 44, ecc.) che si è dovuto prendere dal centro del tavolo fa 5 punti in meno. Tutte le altre carte fanno sempre 1 punto ciascuna (in più o in meno).

Attenzione: Per ogni carta (tranne quelle con il rospo dai numeri a cifre identiche) c'è una cosiddetta **carta Twisted o invertita**, cioè una carta le cui due cifre sono appunto invertite:



Carte Twisted



Carte Twisted



Carte Twisted

La fila di carte

Nel corso del gioco si forma in mezzo al tavolo una fila di carte che può essere lunga quanto si vuole. La fila di carte inizia subito vicino al mazzo e si allunga poi (da sinistra a destra) sempre esattamente di una carta.



Al momento, la fila di carte è formata da 5 carte.

Se qualcuno dovesse togliere («invertire»), una carta dalla fila, le carte messe giù vengono subito ravvicinate a eliminare il buco.



È stata giusto tolta («invertita») una carta dalla fila. Le tre carte a destra vengono spinte un pochino a sinistra in modo da chiudere il buco.

Se un giocatore non può o non vuole allungare la fila di carte (aggiungere una carta a destra) e nemmeno togliere una carta dalla fila, deve prendere la fila **completa**. È un boccone amaro, perché ci sono dei punti in meno.

Preparazione del gioco

Si mischiano e si distribuiscono le 79 carte. Ogni giocatore riceve un determinato numero di carte, che prende in mano. **Con 2-3 persone 9 carte, con 4 persone 8 carte**. Le carte rimanenti rientrano coperte nel mazzo in mezzo al tavolo.

Svolgimento del gioco

Inizia il vicino alla sinistra di chi ha dato le carte. Chi è di turno deve **A) posare giusto una carta** alla destra della fila oppure **B) togliere giusto una carta** dalla fila («invertire»). Pesca quindi una carta in modo da avere di nuovo 9 carte (nel caso di 2 o 3 giocatori) in mano o 8 carte (nel gioco a quattro). È tutto. Tocca al giocatore successivo. Si continua a giocare nel modo descritto procedendo in senso orario, finché qualcuno dovrà prendere la fila completa.

Azione A) Posare una carta nella fila

Se il giocatore che è di turno vuole mettere una delle sue carte alla destra della fila esistente, il numero della carta può essere **maggiore o minore al massimo di 10** della carta che si trova **adesso all'estrema destra**. Se ha in mano più di una di tali carte, può sceglierne una qualsiasi.

Attenzione: Se non c'è ancora nessuna carta vicino al mazzo, deve mettere una (qualsiasi) delle sue carte a destra vicino al mazzo per iniziare la fila. Pesca quindi giusto una carta dal mazzo e poi si passa al giocatore successivo.



Comincia Alex. Non c'è ancora nessuna carta in tavola. Alex sceglie il 34 e lo posa come prima carta della fila. Pesca una carta dal mazzo e si passa al giocatore successivo.



Tocca a Sara. La carta che al momento si trova all'estrema destra mostra il 34. Sara deve ora posare una carta, che mostri un valore tra 24 e 44. Posa il 41. Quindi pesca 1 carta.



Tocca a Lino. La carta che al momento si trova all'estrema destra mostra il 41. Lino deve ora posare una carta, che mostri un valore tra 31 e 51. Decide per il 49 e poi pesca una carta.

Azione B) Togliere una carta

Invece di posare una carta alla destra della fila, il giocatore che è di turno può togliere giusto una carta dalla fila. Per farlo deve avere in mano una carta Twisted (di una carta messa giù nella fila). Fondamentalmente si può togliere dalla fila qualsiasi carta, **non importa dove si trova**. Soltanto le carte con i rospi dai numeri a cifre identiche non si possono togliere.

Attenzione: È anche consentito togliere una carta quando la fila attuale sia composta soltanto da questa singola carta. Il giocatore successivo apre allora nuovamente la fila con l'azione A.

→ Il giocatore fa vedere la carta Twisted che ha in mano e toglie dalla fila la carta Twisted corrispondente. Posa le due carte invertite **scoperte** accanto a sé. Alla fine del gioco, **ciascuna** di queste carte Twisted fa **un punto in più**. Il buco che si è formato nella fila viene subito colmato.



Tocca a Marlene. Ha in mano il 94 e lo fa vedere. Toglie il 49 dalla fila e posa le due carte Twisted (94 e 49) scoperte accanto a sé. Il buco così formato viene subito chiuso (avvicinando le carte rimanenti). Marlene pesca una carta, quindi tocca al giocatore successivo.

Prendere la fila completa

Se il giocatore che è di mano non può o non vuole posare una carta a destra nella fila o togliere una carta della fila, deve prendere **la fila completa e posarla coperta** accanto a sé – alla fine del gioco, tutte queste carte fanno **punti in meno**. Il giocatore che ha preso la fila è quindi di mano del tutto normalmente. Deve compiere l'azione **A**), posando quindi una qualsiasi delle carte che ha in mano come prima carta di una nuova fila a destra del mazzo. Pesca quindi ancora una carta e poi si passa al giocatore successivo.

Fine del gioco e conta

Se il mazzo è finito tutto, non si può più pescare. Si continua a giocare ancora del tutto normalmente come descritto, finché verrà presa la fila messa giù fino ad allora (o l'ultima carta speculare). Il gioco termina allora subito e si fa la conta.

- Le carte rimaste in mano ai giocatori non hanno importanza e vengono messe da parte.
- Ogni carta posata **scoperta** (carta Twisted) fa **1 punto in più**.
- Tutte le carte posate **coperte** fanno **punti in meno**: ogni carta con il rospo con numero a cifre identiche fa **5 punti in meno**, tutte le altre carte fanno ciascuna **1 punto in meno**.
- Ogni giocatore somma i punti avuti in più e in meno.

Sara ha avuto 12 punti in più e 17 punti in meno. Il suo risultato è quindi -5.

I punti conseguiti vengono segnati su un foglio. Si giocano due manche complete, proprio come descritto. Vince chi avrà allora il risultato migliore di tutti i punti. Volendo, ci si può naturalmente anche accordare per più di due manche.

Variante per esperti (particolarmente indicata per due)

Se la fila accanto al mazzo è formata soltanto da un'unica carta e qualcuno prende quest'unica carta, la posa allora del tutto normalmente come punto/i in meno coperta accanto a sé. **In più** deve prendere la carta in cima al mazzo e posarla anch'essa coperta accanto a sé come punto/i in meno. Tutte le altre regole restano invariate.