
Il Poker
degli
scarafagi

Obiettivo

I giocatori devono cercare di rifilare più carte possibili agli altri giocatori.

Questo viene fatto offrendo una carta ad un altro giocatore, dichiarando contemporaneamente (correttamente o meno) il nome della creatura rappresentata, senza farla vedere.

Il giocatore che giudica incorrettamente l'altro o che viene svelato come bugiardo, si prende la carta.

Il primo giocatore che prende quattro copie della stessa carta, o che non ha alcuna carta rimanente in mano quando è il suo turno di offrire una carta, perde.

Preparativi

-> per 2 giocatori, vedere paragrafo più avanti

Le 7 carte “royal” (con la corona) e 2 speciali (facenti parte dell’ edizione “Royal” del gioco) non vengono utilizzate nella versione base del gioco.

Le carte delle creature vengono mescolate e distribuite equamente a faccia in giù a tutti i giocatori. Capita che alcuni giocatori abbiano una carta in piú di altri, a seconda del numero di giocatori.

Svolgimento del gioco

Il giocatore che inizia (Marco, nel nostro esempio) prende una carta dalla sua mano. La mette faccia in giù sulla tavola, la passa ad un qualsiasi altro giocatore a sua scelta (in questo caso, Anna), ed esclama ad es. "scarafaggio".

Anna adesso ha due opzioni:

1. *Accettare la carta*

   Anna decide di accettare la carta. Prima di prenderla, dice ad alta voce "vero" o "falso". "Vero" quando crede alla dichiarazione di Marco che si tratti di uno scarafaggio, "falso" quando dubita di tale dichiarazione. La carta viene svelata.

   Se Anna ha predetto la veridicità o falsità della dichiarazione, Marco deve prendere la carta e metterla di fronte a sé scoperta.

Se invece ha torto (es. Anna ha detto "vero" ma la carta non è uno scarafaggio), lei deve prendere la carta e metterla di fronte a sé scoperta.

2. Passare la carta

Anna decide di non accettare la carta, ma di passarla a qualcun altro. In questo caso, solo lei può guardare la carta, e quindi può passarla ad un altro giocatore a sua scelta che non l'abbia già vista (ad esempio Eva). Contemporaneamente, esclamerà il nome di una creatura, che può essere anche diverso da quello precedentemente dichiarato da Marco.

Eva adesso ha due opzioni, come prima per Anna, cioè accettare la carta o passarla. E così via...

Una carta può essere passata soltanto ad altri giocatori che non l'abbiano ancora vista, finché non é stata passata a tutti.

L'ultimo giocatore a cui viene passata la carta può utilizzare soltanto la prima opzione, cioé accettare la carta. Quindi deve provare a giudicare la dichiarazione del giocatore che gliel'ha passata, dopodiché la carta viene svelata.

Il giocatore che si prende la carta (sia opzione 1 che 2), la mette scoperta di fronte a sé ed inizia quindi il round successivo, offrendo una carta dalla propria mano ad un altro giocatore.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando:

- un giocatore ha un "poker" (quattro carte con la stessa creatura, es. quattro scarafaggi) scoperti di fronte a sé. Questo giocatore ha perso. Gli altri giocatori condividono la vittoria.

- oppure, appena un giocatore senza più carte in mano deve iniziare un nuovo round. Questo giocatore non può offrire una carta e quindi ha perso. Gli altri condividono la vittoria.

Variante per due giocatori

All'inizio vengono rimosse 10 carte a caso dal mazzo di carte mescolate; queste non vengono rivelate e non fanno parte della partita. Questa azione viene ripetuta per ogni partita successiva.

Inoltre, ovviamente non esiste la seconda opzione, cioè "passare la carta" ad altri giocatori.

Il gioco termina quando:

- un giocatore ha cinque carte con la stessa creatura di fronte a sé; questo giocatore perde

- oppure quando, non avendo carte in mano, un giocatore deve offrire una propria carta all'altro giocatore; il giocatore senza carte perde

Varianti prese da internet

Mira alla Luna – Se un giocatore prende una carta per ciascuna creatura, vince la partita.

Tris di cimici – Bastano 3 carte di una stessa creatura per eliminare un giocatore anziché 4; aumenta la tensione tra i giocatori, ma é anche piú veloce. Volendo, anche 3 creature diverse possono eliminare il giocatore.

Scala reale – Se un giocatore ha 5 creature diverse, perde la partita; gli altri vincono.

Vittoria con punteggio – Quando finisce una partita, si calcola il punteggio di ogni giocatore; si prendono: 8 punti per ogni set di 4 creature, 4 punti per ogni set di 3 creature, 2 punti per ogni set di 2

creature, 1 punto per ogni creatura singola. Vince il giocatore che, dopo piú partite, ha il punteggio totale piú basso.

Variante alla distribuzione iniqua delle carte – Si distribuisce un numero uguale di carte tra tutti i giocatori, e quelle rimanenti vengono messe in mezzo alla tavola; i primi giocatori a iniziare un round pescano dal mazzo prima di offire una carta ad un altro giocatore.

Altra variante per due giocatori – Si tolgono 10 carte dal mazzo, poi si divide il mazzo in 2, metà per ciascun giocatore; ogni giocatore pesca 5 carte e il gioco comincia e si svolge come normale; alla fine di ciascun turno, ogni giocatore pesca carte (se può) in modo da averne sempre 5 in mano; ad ogni turno, i giocatori si alternano nell'offire una carta all'altro.

Il sopravvissuto – Quando un giocatore prende la quarta carta di una stessa creatura, mescola le carte rimanenti nella sua mano e le distribuisce equamente tra i giocatori rimanenti. Le carte di fronte a lui vengono scartate. Inoltre, ogni volta che viene passata una carta ad un giocatore, questo deve accettare la carta, non puó passarla. In questo modo, una volta che si viene eliminati si è nuovamente in gioco entro breve.