

# DIECI



6+

2-10

30'



LUDI

# DIECI

*Come un'antica fiaba, questo gioco ha viaggiato nel tempo e nello spazio, cambiando forme, nomi e figure. È arrivato fin qui, ma ha mantenuto il suo meccanismo avvincente: tra scambi obbligati e colpi di scena, chi perde i cinque gettoni in suo possesso viene eliminato, fino a che non ne rimarrà uno solo... lui sarà il vincitore!*

**Età:** 6+

**Numero giocatori:** da 2 fino a 10

**Durata:** 30'

**Contenuto:** 1 mazzo da 55 carte • 50 gettoni • Regolamento



Autore: Dave de Vega  
Illustrazioni: Monika Suska

Ref. LUIT22861 © 2019 Headu s.r.l. - Viale Europa 23  
64023 Mosciano Sant'Angelo - Italy

# PRIMA DI GIOCARE, BISOGNA CONOSCERE



## GUFO!

Questa è la carta più alta!

Vale **10**.

Scopri-la per bloccare uno scambio!



## BOMBA DI PUZZA

Vale **8**.

Con questa carta puoi bloccare uno scambio, fai pagare un gettone a chi ha provato a passarti la sua carta e la rimandi indietro al giocatore che l'aveva scartata per primo.\*\*



## GALLOHOTEL

Vale **6**.

Fermati in albergo!

Con questa carta puoi bloccare uno scambio.



## LUPO

Vale **9**.

Puoi bloccare uno scambio e fai pagare un gettone a chi ha provato a passarti la sua carta.\*



## SALTACONIGLIO

Vale **7**.

Con questa carta puoi evitare di scambiare la tua carta. Lo scambio "salta" al giocatore alla tua destra, che gioca la sua carta: egli la scambia o blocca a sua volta lo scambio con una carta maggiore di 6.

\*(Vedi anche l'esempio 2 a pagina 6)

\*\* (Vedi anche l'esempio 4 a pagina 7)

# LE CARTE: PERSONAGGI, VALORI ED EFFETTI

Queste carte valgono rispettivamente 5, 4, 3, 2 e 1. **Non servono** per bloccare uno scambio.



Queste carte **valgono meno di 1! Non servono** per bloccare uno scambio!



## SASSO

Non vale niente (0).



## ORCO

Vale meno di niente (00).



## MASCHERONTE!

Vale meno dell'Orco (000).



## LEONE FIFONE

Vale meno del Mascheronte (0000).



## JOLLYGATTO

È un Gatto Giullare.  
Vale come il Leone Fifone,  
ma... \*\*.

**\*\*Se a fine manche, almeno due giocatori hanno in mano un JollyGatto, nessun giocatore perde la manche né perderà un gettone! (Vedi anche pagina 7)**

**PREPARIAMOCI A GIOCARE!** A tutti i giocatori vengono consegnati cinque gettoni di un colore.

Il giocatore più giovane mescola le carte e mette il mazzo al centro del tavolo.



**OBIETTIVO DEL GIOCO** Non rimanere a fine manche con la carta più bassa.

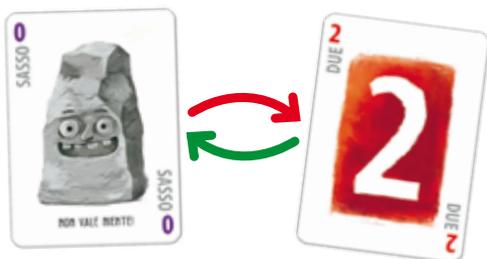
**COME SI GIOCA UNA MANCHE** A partire dal giocatore che ha mescolato le carte, e procedendo in senso antiorario, ognuno pesca una carta dal mazzo, la osserva e la tiene coperta davanti a sé.

Comincia la manche il giocatore alla destra di colui che ha mescolato le carte, che effettua la sua giocata. In base al valore della carta pescata, può decidere:

- di tenerla, perché è una carta alta;
- di scambiare una carta bassa con il giocatore alla sua destra, il quale – e qui sta il bello! – non può rifiutarsi di accettare lo scambio, a meno che... non sia in possesso di una delle 5 carte più alte (6, 7, 8, 9, 10), con cui può bloccare lo scambio (alcune di queste carte producono, come già sai, degli effetti).



### Esempio 1



Il giocatore di turno, che ha pescato la **Carta Sasso** (molto bassa) decide di scambiarla con il giocatore alla sua destra.

Il giocatore alla destra di quello di turno deve accettare lo scambio anche se possiede una carta più alta (2).

oppure:

Il giocatore di turno decide di scambiare il **Sasso**...

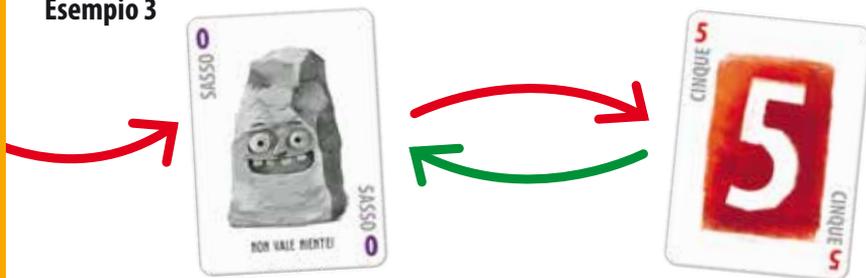
Il giocatore alla destra di quello di turno possiede il **Lupo** (carta 9), lo scopre e blocca lo scambio! Con questa carta fa anche pagare un gettone al giocatore che voleva scambiare la carta Sasso.

### Esempio 2



Il giocatore che ha ricevuto una carta dallo scambio diventa il giocatore di turno. Egli può, a sua volta decidere di tenere la carta ricevuta o di scambiarla con il giocatore alla sua destra, iniziando una catena di scambi!

### Esempio 3



La **Carta Sasso** viene scambiata un'altra volta dal giocatore di turno con quella del giocatore alla sua destra.

Attenzione: la catena di scambi può essere interrotta in qualsiasi momento da una carta maggiore o uguale a 6.

#### Esempio 4

Se un giocatore possiede la **Puzzola** (carta 8), la scopre per bloccare lo scambio, fa pagare un gettone al giocatore alla sua sinistra e rimanda indietro la carta bloccata al giocatore che l'aveva scartata per primo. Gli altri giocatori riprendono la carta che possedevano all'inizio della catena di scambi.

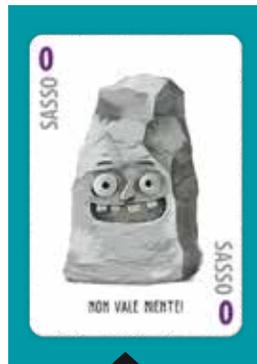


Il giro quindi prosegue in senso antiorario fino a che tutti i concorrenti, uno alla volta, non effettuano la loro giocata.

**QUANDO TERMINA UNA MANCHE** La manche termina con l'ultimo giocatore del giro (quello che ha mescolato le carte), che, a sua volta, può decidere se tenere la carta che possiede (o che gli è stata passata) o effettuare uno scambio pescando una carta dal mazzo. Se sceglie di tenere la carta, la scopre, invitando tutti a scoprire la propria.

Nel caso voglia cambiarla, potrà pescarne un'altra dal mazzo e, subito dopo, mostrarla agli avversari, i quali a loro volta scopriranno le loro carte (chi avrà bloccato uno scambio avrà già mostrato la propria carta).

**CHI PERDE LA MANCHE** Una volta che tutti hanno scoperto le loro carte, il giocatore che possiede quella con il **valore più basso** perde la manche e paga un gettone. Se la stessa carta più bassa è in mano a due o più di giocatori, entrambi (o tutti e tre...) perdono un gettone ciascuno.



Carta più bassa  
Perde 1 gettone

## CHI VINCE LA PARTITA

**Dieci** è un gioco a **eliminazione**. Quando, nel corso delle varie manche, un giocatore perde tutti e cinque i gettoni, viene eliminato dal gioco. Si continua a giocare fino a che non rimarrà uno solo giocatore, che sarà il **vincitore della partita**. Quando rimangono solo due giocatori e, al termine di una giocata, entrambi possiedono la stessa carta, nessuno dei due paga un gettone. Si prosegue giocando un'altra manche fino a che non ci sia un vincitore.



## SI PUÒ RIENTRARE IN PARTITA? SÌ

Si può tornare in partita anche quando si è stati eliminati! Se, nel corso di una manche, vengono pescati almeno tre Jolly Gatto. In questo caso nessuno di coloro che possiede la carta più bassa (compreso il Jolly Gatto) dovrà pagare un gettone e potranno eccezionalmente rientrare con un gettone anche i giocatori eliminati nel corso delle manche!

