



Pag 6

Pag 7

Pag 8

COVER

SOUVENIRS

Il tuo cubetto di legno si trova sotto un altro o è da solo nella riga o colonna?

Allora hai prenotato per primo o da solo e ricevi il punteggio più alto per la combinazione, come indicato nella tabella della scheda riassuntiva.

Il tuo cubetto di legno si trova sopra un altro cubetto di legno?

Allora hai prenotato per secondo e ricevi il punteggio più basso per la combinazione, come indicato nella tabella della scheda riassuntiva.

Le combinazioni di carte nel dettaglio:

Nota: L'ordine delle carte nella rispettiva riga o colonna è a piacere. Numeri uguali non devono trovarsi direttamente uno accanto all'altro per essere validi.

Quintetto: 5 carte con lo stesso numero, i colori non contano. (es. 5-5-5-5-5)

Poker: 4 carte con lo stesso numero, i colori non contano. (es. 4-4-4-2-4)

Full: 3 carte con lo stesso numero e 2 carte con lo stesso (altro) numero, i colori non contano. (es. 3-3-3-4-4)

Colore: 5 carte dello stesso colore, i numeri non contano.

Arcobaleno: 5 carte con colori differenti, i numeri non contano. " ; "Scala: 5 numeri consecutivi.

Scala: 5 numeri consecutivi. Tuttavia, non devono trovarsi nel giusto ordine.

I colori non contano. (es. 3-2-4-1-5)

Tris: 3 carte con lo stesso numero, i colori non contano. (es. 3-3-1-5-3)

Doppia coppia: 2 carte con lo stesso numero edue carte con lo stesso (altro) numero. I colori non contano. (es. 2-2-5-6-5)

Coppia: Due carte con lo stesso numero. I colori non contano. (es. 1-1-3-6-5)

Esempio: Clara ha prenotato per prima la riga superiore. Per il Full riceve 11 punti. Mika ha piazzato un cubetto di legno come secondo e riceve ancora 7 punti per il Full.



Nella colonna di sinistra Anastasia riceve 6 punti, poiché è l'unica ad aver prenotato la Scala.

Samuel riceve per la sua colonna prenotata 2 punti per la Coppia.

Nota: Per una migliore chiarezza la griglia non è rappresentata completamente.



© 2026 moses. Verlag GmbH

moses. Verlag GmbH
Arnoldstr. 13d,
D-47906 Kempen

CH: Dessauer, Im Waidli 1, 8142 Uitikon
info@moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90954

Autor: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Grafik / Gestaltung: Stephanie Dühnhöfner
Lektorat: Christian Hildenbrand
Redaktion: Tobias Weierstraß
Herstellung: Claire Deutsch

Contenuto: 30 carte numero (in 5 colori), 4 carte Jolly, 16 cubetti di legno (in 4 colori), 4 schede riassuntive.

Come preparare il gioco:

Mescolate tutte le carte numero e le carte Jolly insieme e sistematele come mazzo di pesca coperto. Prendete ognuno 2 carte dal mazzo di pesca in mano. Scoprite inoltre un'ulteriore carta, che posizionerete scoperta al centro del tavolo. Questo è l'inizio della vostra griglia comune. Infine prendete ognuno 3 cubetti di legno di un colore e una scheda riassuntiva. *Giocate in due? Allora prendete ognuno 4 cubetti di legno di un colore.*



I restanti cubetti di legno potete lasciarli nella scatola. Tenete pronti carta e penna, per annotare alla fine i vostri punti.





Ecco come si gioca:

Si gioca a turno in senso orario. Inizia chi per ultimo ha portato un souvenir da una vacanza. Sei tu? Allora esegui nel tuo turno i seguenti passaggi:

1. Pescare 1 carta: Pesca una carta dal mazzo di pesca e aggiungila alle tue altre in mano.

2. Giocare 1 carta: Gioca una delle tue carte in mano e posizionala nella griglia comune. Come farlo, lo scoprirai tra poco!

3. Piazzare 1 cubetto di legno (opzionale):

Inoltre puoi piazzare esattamente uno dei tuoi cubetti di legno in una riga o colonna(finita o non ancora finita). Con questo ti riservi questa riga/colonna, per valutarla alla fine del gioco.

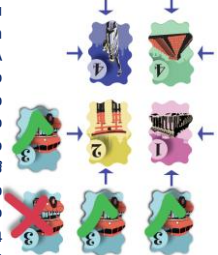
Dopodiché tocca alla persona successiva in senso orario.

Essa esegue i passaggi 1 e 2 come descritto. Dopodiché può decidere se nel passaggio 3 vuole piazzare un cubetto di legno, ecc.

Come posizione una carta nella griglia?

La griglia comune sul tavolo viene ampliata con ogni vostro turno di una carta. In questo caso, la griglia non deve mai essere più grande di 5x5 carte. Posiziona la tua carta scelta

orizzontalmente o verticalmente adiacente a una carta già presente nella griglia.



Come piazzare i miei cubetti di legno?

Rifletti bene quale riga o colonna vuoi prenotare nel passaggio 3 del tuo turno. Puoi piazzare nel corso del gioco in ogni riga e colonna al massimo un cubetto di legno, indipendentemente dalla carta che hai appena giocato. Ogni riga e colonna può quindi prenotata solo una volta. Esse non devono essere ancora complete, ma possono essere riempite anche più tardi con ulteriori carte. Piazzate i cubetti di legno preferibilmente sempre a sinistra e in alto, così da poter capire a quali righe o colonne si riferiscono.

Attenzione:

In ogni riga e colonna possono piazzare un cubetto di legno fino a due di voi. Se sei la seconda persona, appoggia il tuo cubetto semplicemente sopra quello già piazzato dall'altra persona.

Questo indica chi ha prenotato per primo e chi per secondo. Dopodiché nessuno può più prenotare in questa riga o colonna.



Cosa fanno le carte Jolly?

Le carte Jolly vengono posizionate nella griglia secondo le stesse regole. Solo alla fine stabilite quale numero e colore assumono. Questo può differire nella riga e nella colonna. Verificate sempre quale numero e quale colore produce la combinazione più redditizia.

Suggerimento: Fai attenzione a quando nel gioco piazzare uno ad ogni turno. Quale riga o colonna è la più redditizia? E dove la tua fortuna con i punti può essere ancora rovinata?

Esempio: Nella colonna il Jolly conta come un 1 di colore qualsiasi e crea un Poker.

Nella riga viene valutato come carta turchese e crea così

un Arcobaleno

(5 carte di colore diverso).

Con un 3 sarebbe possibile anche una scala, che però porta meno punti.

Così finisce il gioco:

Il gioco termina non appena la griglia 5x5 è completamente riempita di carte. Ora si passa alla valutazione! Considerate ogni riga e colonna singolarmente e guardate quanti punti avete raccolto.

I cubetti di legno non piazzati non danno punti. Scrivete i vostri punti su un foglio. Chi ha raccolto più punti vince! Se sono più persone, condividete la vittoria.

La valutazione nei dettagli:

Verificate in ogni riga e colonna quale combinazione di carte è presente. Valutate sempre solo la combinazione di maggior valore. Guardate a tal fine la tabella sulla scheda. Qui vedete anche quanti punti ci sono per la prima o la seconda persona che ha piazzato un cubetto di legno in questa riga.

