



## 1 - "YOOLoo - Gioco di carte"

### 1.1 La preparazione

Carte dei punti (retro bianco):

Le carte dei punti sono amucchiate scoperte al centro del tavolo con la seguente successione:

1 a 10. Il numero 1 è visibile sulla cima del mazzo.

Carte da gioco (retro con 8 colori):  
Ogni giocatore riceve 10 carte da gioco da 1 a 10 in un colore (retro).

### 1.2 Ordinare le carte da gioco

Prima di iniziare il primo giro, ogni giocatore pensa ad una tattica e ordina di conseguenza le sue 10 carte. Successivamente bisogna mettere le carte coperte in un mazzo davanti a sé. La loro successione non può essere più cambiata.

### 1.3 Scoprire le carte da gioco

Il giocatore scopre la sua prima carta e la posa davanti a sé.

Quando tutti i giocatori hanno scoperto le carte, si procede al conteggio dei punti.

### 1.4 Conteggio del giro

Vince il giro il giocatore che ha buttato la carta più alta che non è stata giocata doppia o più volte.

#### Esempio:

Il giocatore 1 gioca il 10 Il giocatore 2 gioca il 7  
Il giocatore 3 gioca l'8 Il giocatore 4 gioca il 10

Il giocatore 3 vince con l'8

Il vincitore riceve la carta dei punti scoperta prima.

Le carte dei punti hanno il valore del loro numero.

Tutte le carte scoperte sono fuori dal gioco, quindi i giocatori mettono il loro mazzo di carte sopra a quelle già buttate.

### Nessun vincitore nel giro

Nel caso in cui non può essere proclamato nessun vincitore, la carta coi punti non viene assegnata ma conferita al prossimo giro. La carta dei punti è "parcheggiata" vicino al mazzo delle carte dei punti e utilizzata in aggiunta nel giro successivo.

### 1.5 Inizio del giro successivo

Il vincitore dell'ultima carta dei punti apre il giro successivo scoprendo la sua prossima carta da gioco.

Secondo lo stesso principio di gioco già spiegato dal punto 1.3, tutte le altre 10 carte dei punti vengono giocate l'una dopo l'altra.

### 1.6 Nessun vincitore al 10° giro

Se nessun giocatore può vincere l'ultimo giro, si arriva allo "showdown".

Ogni giocatore sceglie una carta dalle sue 10 carte da gioco e la posa senza farla vedere davanti a sé.

Secondo il solito principio del gioco, le carte da gioco vengono scoperte e viene designato un vincitore. Nel caso in cui non ci dovesse essere di nuovo un vincitore, si ripete lo "showdown".

### 1.7 Designare il vincitore

Dopo una partita vengono sommati e annotati tutti i punti accumulati. Dopo una serie di partite si stabilisce un vincitore oppure si gioca per partita secondo una posta già precedentemente stabilita.

### 1.8 Altre varianti del gioco

#### Variante A:

Le carte si giocano direttamente dalla mano. Poi per ogni giro ciascun giocatore sceglie una carta qualsiasi e la posa senza farla vedere davanti a sé. Una volta che tutti i giocatori hanno giocato una carta, le carte vengono scoperte e valutate. Le carte che sono state giocate vengono tolte. Le carte dei punti vinte vengono raccolte senza farle vedere.

#### Variante B:

Vale lo stesso principio del gioco della variante A, tuttavia le carte dei punti si posano mischiate e senza farle vedere. Prima di ogni giro la carta dei punti più alta viene scoperta e giocata in base al solito principio del gioco.

### 1.9 Partita con 2 giocatori

Le carte dei punti non vengono messe da parte, in caso di pareggio vengono tolte dal gioco. Non si effettua nemmeno lo "showdown".



## 2 - "YOOLOO - da 1 a 10"

Lo scopo del gioco è quello di trovare le proprie 10 carte da gioco nell'ordine da 1 a 10.

### 2.1 I preparativi

Carte punti (retro bianco):  
Non sono necessarie nel gioco.

Carte da gioco (retro con 8 colori):  
Ogni giocatore riceve 10 carte da gioco di un solo colore numerate da 1 a 10.

### 2.2 Disposizione delle carte da gioco

Prima di iniziare il primo giro, ogni giocatore mescola le sue 10 carte e le mette a faccia in giù, l'una accanto all'altra, in ordine casuale di fronte a sé. (L'ordine delle carte da gioco deve essere sconosciuto ai giocatori.)

### 2.3 Il gioco

Il gioco inizia con la ricerca dell'1. A tale scopo, ogni giocatore scopre una qualsiasi carta posta di fronte a sé.

Se il giocatore trova l'1, la carta resta scoperta. Se invece non trova l'1, deve girare di nuovo la carta. Il suo turno è terminato.

Tocca al giocatore successivo cercare il suo „1" (rotazione in senso orario).

Una volta che tutti i giocatori hanno fatto la loro prima giocata, il primo turno di gioco è terminato.

Coloro che nel primo turno di gioco hanno trovato l'1, nel secondo turno dovranno cercare il 2. Tutti gli altri devono continuare a cercare l'1.

Si continua a giocare con lo stesso principio di gioco, fino a quando qualcuno non avrà trovato tutte e 10 le carte.

Quando ciò accade, si continua a giocare la partita fino alla fine e si calcola il punteggio della partita.

Per ogni carta trovata, si attribuisce 1 punto. Un giocatore può raggiungere quindi al massimo 10 punti.

### 2.4 Altre varianti di gioco:

Si applica lo stesso principio di gioco, ma ogni giocatore deve scoprire tutte le carte di gioco nell'ordine da 1 a 10 in un solo turno. **Importante:** Chi scopre la carta giusta, può continuare a scoprire. Se si scopre la carta sbagliata, si girano di nuovo tutte le carte e il turno passa al giocatore successivo.

## Inhalt / Contents / Contenido / Contenu / Contenido



Punktekarten / Point cards / Cartas de puntuación / Carte à points / Carte dei punti



Spielkarten / Playing cards / Cartas de juego / Cartes à jouer / Carte da gioco