

Regole del gioco "In cammino tra i laghetti" per 4 (o 3) giocatori

Ogni carta possiede un valore da 1 a 24 per 4 caratteristiche (Quota, Superficie, Capanna, Tracciato).

Il gioco si compone di 14 tornate (19 se si gioca in 3). Nella prima tornata viene distribuita una sola carta ad ognuno. Ad ogni tornata il numero di carte distribuite aumenta, fino a 6 (rispettivamente 8). Seguono 4 (o 3) tornate con tutte le carte, poi se ne distribuiscono sempre una in meno, fino di nuovo a una sola. A ogni tornata la distribuzione delle carte tocca a chi ha iniziato la tornata precedente.

Distribuite le carte, a turno, ogni giocatore scommette su quante mani pensa di riuscire a vincere in quella tornata. Colui che ha distribuito le carte sarà l'ultimo a dovere dichiarare e avrà una limitazione: la somma delle mani dichiarate non può corrispondere al numero di carte che ha in mano.

Ad ogni mano chi è di turno deve scegliere una caratteristica, calare la carta e dire il valore della propria carta per quella caratteristica. Gli altri giocatori, a turno, giocano le loro carte, sempre dicendo il valore per quella caratteristica. Vince la mano chi ha il valore più alto. Inoltre sarà lui a iniziare la nuova mano, scegliendo una nuova caratteristica.

Alla fine di ogni tornata si attribuiscono i punti: chi ha raccolto il numero di carte dichiarate (può essere anche 0), riceve il numero di punti equivalenti + 1 di bonus. Chi ha sbagliato riceve punti negativi in funzione della differenza tra le mani dichiarate e quelle raccolte (vale anche se si raccolgono più mani di quante dichiarate).

Vince chi alla fine delle tornate ha il punteggio più alto.

Esempi:

Aldo distribuisce una carta a Bea, Cris, Dani e sé stesso. Bea dichiara di fare una mano, Cris e Dani 0. Aldo deve dire una anche lui per evitare che la somma dia 1 (cioè il numero di carte che ha in mano). Bea gioca Q 23, nessuno degli altri ha la Q 24, quindi vince la mano, riceve 1+1 punti, Cris e Dani 1 ognuno e Aldo -1.

Al secondo giro Bea distribuisce 2 carte, Cris dichiara di farne una, Dani 0, Aldo di nuovo una. Bea non può dire 0, dice 1. Cris sceglie S 23, Dani scarta la sua, ma Aldo ha S 24, e vince la mano, dopo che Bea scarta la sua carta più debole. Ora Aldo sceglie il valore più basso della carta rimasta, in modo da perdere la prossima mano, per esempio C 4. Succede che erano tutti deboli con C, ma è Dani che risulta avere un valore vincente di C 13. Bea, Cris e Dani hanno tutti sbagliato di 1, mentre Aldo ha azzeccato vincendo 2 punti. La classifica diventa quindi Bea e Aldo 1 punto, Cris e Dani 0 punti.

Alla terza tornata è Cris che distribuisce le carte. La sua dichiarazione sarà vincolata: il totale delle dichiarazioni non potrà essere 3. Dani ha in mano 2 carte belle e una scarsa, va sul sicuro e dichiara 2, Aldo conta di fare una mano con una buona carta, dice 1, così come anche Bea. Ora il totale è 4, quindi qualcuno già sbaglia di sicuro, quindi Cris dice saggiamente 0. Dani vince facilmente con due diverse carte con valore T24 e Q23, poi scarta con un S1. Aldo aveva un S22, ma Bea lo supera con un S24.

Nel quarto turno Dani distribuisce 4 carte ognuno. Aldo dichiara 1, Bea 1 e Cris 1. Dani non può dire 1, deve scegliere tra 0 e 2. Opta per 0, tutti dovranno cercare di evitare di raccogliere mani. Aldo punta comunque sulla sua unica carta buona e vince la prima mano, alla seconda butta una un po' scarsa, che infatti viene battuta da Cris. Anche Cris riesce in seguito a scartare la sua terza carta, vinta da Bea, ma poi quest'ultima gioca il valore più basso della sua ultima carta rimasta, dove vince di nuovo Cris.

Il gioco prosegue poi secondo questo schema, come rappresentato nella tabella.

Sotto si trovano due schemi vuoti, che possono essere usati per marcare i punteggi (ma si impara presto a marcare i punti anche su un semplice foglietto).

