

# AURUXXX®

## I dodici dorati

### SCOPO DEL GIOCO

Sii il primo/la prima a giocare i "12 d'oro" e segna il minor numero di punti possibile alla fine di ogni mano. Chi ha meno punti alla fine del gioco (3 mani), vince.

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore/giocatrice riceve 12 carte. Le carte restanti vengono disposte al centro e viene scoperta una carta, che viene posta accanto al mazzo di carte coperto. Qui andranno posizionate di volta in volta le carte giocate. La pedina di gioco "Happy Man" viene disposta accanto al mazzo di carte. Ogni giocatore/giocatrice riceve un foglio dal blocchetto di gioco e avrà bisogno di una matita.

### PROCEDIMENTO

Inizia il giocatore/la giocatrice seduto/a accanto al mazziera (procedendo in senso orario). Quando è il proprio turno, si può decidere di passare (v. sotto), pescare una carta dal mazzo oppure giocare una carta senza pescare. Che si passi o meno, il turno va concluso posizionando una carta sulla pila di carte scartate. Se questo non è possibile, bisogna pescare una carta dal mazzo. Se questa non può essere scartata, occorre pescare di nuovo. Se anche questa volta non è possibile scartare, il turno passa al giocatore/alla giocatrice successivo/a.

### REGOLE DI GIOCO

Il gioco è composto da 3 mani. Si vince una mano quando si posseggono uno o più "12 d'oro" e lo/li si gioca come ultima/e carta/e sulla pila di carte scartate. In ogni mano è possibile passare il proprio turno (stare fermi) massimo 3 volte. Si appone pertanto una crocetta sul proprio foglio nel rispettivo campo "Passare" e alla fine della mano vanno annotati 5 punti per ogni crocetta apposta. Il turno passa poi al giocatore/alla giocatrice successivo/a.

#### PASSARE



+5 P.



+5 P.



+5 P.

# AURUXXX®

## I dodici dorati

### Un avviso importante per pescare o scartare...

...la regola di base è: quando è il tuo turno, puoi passare, pescare una carta dal mazzo oppure scartare direttamente una carta. Tuttavia scartare non è obbligatorio! Se, per motivi tattici, preferisci tenere le carte in mano e non giocarle, nonostante siano le uniche carte che potresti scartare, "pagherai" pescando una carta dal mazzo. Se non puoi o non vuoi giocare neanche la carta appena pescata, dovrai pescare di nuovo. Solo allora sarai liberato/a dall'obbligo di scartare una carta e il turno passerà al giocatore/alla giocatrice successivo/a.



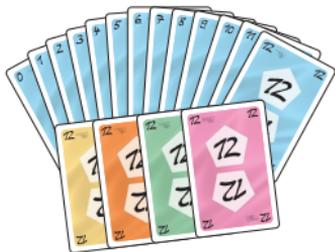
### LA CARTA "HAPPY MAN"

Scartando la "carta Happy Man" si riceve una pedina di gioco. Chi, al termine della mano, possiede la pedina, potrà dimezzare i suoi punti. La pedina resta allo stesso possessore anche nelle mani successive, finché un altro giocatore/un'altra giocatrice non gioca una "carta Happy Man". Dopo 3 mani vengono sommati i punti e il giocatore/la giocatrice con il punteggio minore vince il gioco. Se, alla fine di un giro, si resta in mano con la carta "Happy Man" questa vale 25 punti.

### IL SET DI CARTE "0-12"

Il gioco si compone di 2 set di carte da 0 a 12 in 5 colori diversi. Le carte possono essere di volta in volta scartate in funzione del colore (blu su blu, ecc.) o dei numeri, ad es. "7" su "7" ma anche il numero precedente "6" e quello successivo "8".

Se si decide di scartare in funzione del numero, è anche possibile giocare coppie, tris, ecc. di una carta, ad es. 3 "6" su "7".



# AURUXXX®

## I dodici dorati



### LA CARTA "2 DA PESCARRE"

Un "2" può essere sempre scartato, indipendentemente dall'ultima carta presente sulla pila delle carte scartate.

Il turno passa al giocatore/alla giocatrice successivo/a, che dovrà prendere 2 carte dal mazzo e poi giocare. Essendo il "2" anche una normale carta di gioco, se scartata in funzione dei numeri, può essere naturalmente giocata anche in coppia, tris, ecc. In questi casi, il giocatore/la giocatrice successivo/a dovrà prendere 4, 6 o più carte dal mazzo. Se si passa, l'obbligo di prendere le carte passa al giocatore/alla giocatrice successivo/a. Sul "2" possono essere disposti tutti i colori e, se si gioca in funzione del numero, "1", "2" o "3", naturalmente anche con carte multiple.

### LA CARTA "50"

La carta "50" può essere giocata su tutte le carte di azione, le altre "carte 50" e le carte dello stesso colore. Oltre allo stesso colore e ad un'altra "carta 50", sulla carta "50" è possibile giocare qualsiasi carta di azione. Se, alla fine del gioco, si resta con questa carta in mano, essa vale 50 punti.

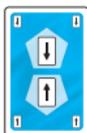


## CARTE AZIONE



Se si scarta la carta azione **"CARTA DELLA FORTUNA"**, ogni giocatore/giocatrice deve pescare 1 carta.

Scartando la carta azione **"SCAMBIO DI CARTE"**, bisognerà scambiare tutte le carte che si hanno in mano con un giocatore/una giocatrice a scelta.



Giocando una carta azione **"PESCARRE UNA CARTA"**, il giocatore/la giocatrice successivo/a (in senso orario) dovrà pescare una carta.

# AURUXXX®

## I dodici dorati

È possibile giocare più carte azione una dopo l'altra. Dopo l'ultima carta azione, si scarta un'altra carta. Su una carta azione è possibile scartare tutte le carte e la carta azione stessa può seguire qualsiasi carta. Se, alla fine del gioco, si rimane con una carta azione in mano, questa vale 25 punti.

### IL "12 D'ORO"

Solo il "12 d'oro" (e nessun'altra carta) può essere scartato per ultimo. Per questo va tenuto in mano finché non sia possibile terminare la mano. Questo può essere scartato su qualsiasi carta. Se si hanno più "carte 12 d'oro" in mano, è possibile giocarle insieme alla fine come coppia, tris, ecc. Giocando il "12 d'oro" si conclude il turno. Solo il vincitore di un turno annota sul blocco nel pentagono "12 d'oro" il numero di "carte 12 d'oro" con cui ha terminato il turno. Per ogni carta "12 d'oro" il giocatore/la giocatrice si aggiudica meno 5 punti (-5).



### INFORMAZIONI/CONSIGLI DI STRATEGIA

#### Se non si hanno (ancora) "12 d'oro" in mano...

... pescando più volte dal mazzo si aumentano le possibilità di ottenere un "12 d'oro". Pertanto, quando è il tuo turno, pesca indipendentemente dal fatto che tu abbia già una carta da scartare o meno. Potrai poi decidere, ad es. per motivi tattici, di non scartare una delle carte che hai in mano e di pescare di nuovo dal mazzo. Scarta infine una delle tue carte e il turno passa al giocatore/alla giocatrice successivo/a.

Se hai in mano carte azione, potrai scambiare le tue carte con una dei giocatori/delle giocatrici o pescare una carta da un altro giocatore/un'altra giocatrice. Anche questo aumenta le possibilità di ottenere un "12 d'oro" (vedi CARTE AZIONE).

# AURUXXX®

## I dodici dorati

### Osserva il comportamento di gioco degli altri giocatori/delle altre giocatrici...

... e scopri informazioni utili per affinare la tua strategia. Se un giocatore/una giocatrice aumenta il suo numero di carte pescando, potrebbe voler dire che non possiede "12 d'oro" in mano. Ma potrebbe anche voler dire che ha in mano una carta di azione "SCAMBIO DI CARTE" (magari in combinazione con un "12 d'oro") e si sta preparando ad un cambio di carte per consegnare ad un altro giocatore/un'altra giocatrice un maggior numero di carte. Questo richiederebbe più tempo per sbarazzarsene. Il giocatore/La giocatrice guadagna così più tempo per ottenere un "12 d'oro" e terminare il turno.

### "Rubare" il "12 d'oro"

Se ti rendi conto che un giocatore/una giocatrice scarta sistematicamente tutte le carte, è altamente probabile che abbia in mano almeno un "12 d'oro" e che stia così tentando di concludere la mano. Se hai in mano delle carte azione, potrai aspettare che il giocatore/la giocatrice resti con una sola carta in mano e poi rubargliela scambiando le carte e, probabilmente, potrai concludere subito la mano a tuo vantaggio.

### Metti fuori strada i tuoi compagni/le tue compagne di gioco...

... pescando meno carte possibili dal mazzo e scartando rapidamente e sistematicamente le carte di mano. Messi sotto pressione, i tuoi compagni/le tue compagne di gioco penseranno che tu possieda un "12 d'oro" e che stai provando a vincere la mano. Questo li/e porterà a giocare le carte azione prematuramente, aumentando così anche le tue possibilità di ottenere un "12 d'oro" con uno scambio di carte. Avranno difficoltà a perseguire la loro strategia e le carte azione saranno presto fuori dal gioco. Anche laddove nessuno/a dei/delle compagni/compagne di gioco si lasciasse influenzare, con poche carte in mano, aumenterebbero comunque le tue possibilità di pescare una carta azione o un "12 d'oro" e concludere rapidamente il giro. Questa strategia può essere impiegata in tutte e 3 le mani anche solo per annotare il minor numero di punti possibile in caso di perdita. Potresti perfino diventare il vincitore del gioco, senza aver mai vinto concretamente una mano. Le carte "0" possono aiutarti a dare l'impressione di avere molte carte in mano, facendo sentire più sicuri i tuoi compagni/le tue compagne di gioco.

# AURUXXX®

## I dodici dorati

### Prepara una vittoria sorprendente...

... ottimizzando gradualmente le tue carte con l'aiuto di carte multiple. Viste dall'esterno, le tue carte non sembreranno costituire un pericolo, in quanto avrai molti elementi in mano. Tuttavia, essendo permesso giocare più carte in funzione dei numeri, potrai smaltire le tue carte in poche mosse e quindi sorprendere i tuoi compagni/le tue compagne di gioco con una vittoria "improvvisa". Questa tecnica funziona particolarmente bene se i tuoi compagni/le tue compagne di gioco si sentono sicuri/e e non si rendono conto che le tue carte potrebbero decimarsi all'improvviso. Ma fai attenzione perché, se i tuoi compagni/le tue compagne di gioco hanno in mano carte azione, le sorti del gioco possono cambiare rapidamente.

### Mescola le tue carte prima di far pescare un altro giocatore/un'altra giocatrice...

... in quanto potrebbe aver capito come organizzi le tue carte o dove potresti avere il tuo "12 d'oro".

### L'uso tattico delle carte azione...

... è possibile se le si gioca solo quando si ha un vantaggio concreto. In altre parole: in nessun momento hai l'obbligo di giocare una carta azione solo perché puoi o perché non hai altre carte da scartare. La scelta spetta a te. Se non scarti "paghi" pescando una carta dal mazzo. Se non puoi giocare neanche la carta appena pescata, dovrai pescare di nuovo. Solo allora sarai liberato/a dall'obbligo di scartare una carta e il turno passerà al giocatore/alla giocatrice successivo/a.



**Download e acquisti  
Segnare i blocchi  
Buoni ...**

[www.auruxxx.com](http://www.auruxxx.com)