

IT

HEL  
VETIQ

7-99



2-5



15'

# NIN JAN

Un gioco di **6jizo**  
Illustrato da **Crocotame**

## REGOLE MORRA CINESE



## COMPONENTI

48 carte di 3 colori con valori da -6 a 10  
5 carte riassuntive

## SCOPO DEL GIOCO

Accumulare il maggior numero di punti, i quali si ottengono dalla somma dei valori delle carte raccolte durante la partita.

## PREPARAZIONE

- Mescolate le carte.
- Posizionate 3 carte a faccia in su al centro del tavolo. Queste saranno le carte di partenza per i 3 mazzi in gioco durante la partita.
- Distribuite 9 carte ciascuno a faccia in giù. Ogni giocatore guarda la sua mano senza mostrarla agli altri.
- Senza guardarle, riponete le carte rimanenti nella scatola.



## SVOLGIMENTO

La partita si svolge in 9 round, ciascuno composto da 2 fasi:

- Giocare una carta
- Attivare le carte giocate seguendo l'ordine decrescente dei numeri

### 1. Giocare una carta

Ogni giocatore sceglie 1 carta dalla sua mano e la posiziona a faccia in giù davanti a sé. Quando tutti hanno compiuto la scelta, si girano tutte le carte nello stesso momento.

### 2. Attivare le carte in ordine decrescente

L'ordine di turno è dato dalle carte girate nella fase precedente, dal valore (numero) più alto a quello più basso. Seguendo quest'ordine, ciascun giocatore effettua la presa con la sua carta.

#### Nota:

a. Se 2 carte hanno lo stesso valore, attivate prima la carta più "forte". Importante: la forza di una carta è data dal suo **colore**, più che dal suo valore, in base alle regole della Morra Cinese (come promemoria guardate l'inizio del regolamento).

b. Se 3 carte hanno lo stesso valore, attivatele in questo ordine:



**Esempio di ordine di gioco:** All'inizio della seconda fase del round, queste sono le 5 carte girate:



Si attivano in questo ordine:



**Quando effettuate la presa con una vostra carta**, confrontatela con le 3 carte sopra i mazzi al centro del tavolo per vedere se potete batterle.

Se in un mazzo ci sono 2 o più carte, prendete in considerazione solo la prima carta. Per battere una carta al centro del tavolo, la vostra carta deve essere più forte in base alle regole della Morra Cinese (vedi l'inizio del regolamento); **durante questa fase non si considera il valore numerico.**

**Se la vostra carta batte 1 delle 3 carte su uno dei 3 mazzi al centro del tavolo:**

a. Prendete tutto il mazzo assieme alla carta battuta.

#### Nota:

- Se battete più carte, scegliete il mazzo che preferite.
- Se ci sono più carte nel mazzo, prendetele tutte.
- Posizionate le carte appena prese a faccia in su vicino a voi.

Tutti possono guardare le carte vinte dagli altri giocatori.

b. Al posto del mazzo, posizionate la carta attivata, in modo che ci siano sempre 3 mazzi al centro del tavolo.

**Se la vostra carta non può battere nessuna carta dei 3 mazzi:**

Posizionate la vostra carta su 1 dei 3 mazzi e assicuratevi che i valori delle altre carte del mazzo siano visibili.

#### Nota:

Non c'è limite alle carte che possono comporre un mazzo.

A questo punto iniziate un nuovo round e continuate a giocare fin quando tutti non hanno giocato tutte le 9 carte della mano.

## FINE DELLA PARTITA

Quando avete giocato tutte le carte, sommate i valori delle carte che avete vinto. Chi ha il maggior numero di punti vince. In caso di pareggio, stabilite il vincitore con un round di Morra Cinese.

*Le illustrazioni sono ispirate all'immaginario ninja della cultura pop (come l'allenamento a occhi bendati).*

# NIN JAN

Traduzione italiana a cura di  
Giada Ruscitto e Valentina Ottomano  
per The Geeky Pen

## ESEMPIO DI ROUND:

Carte giocate:



Attiva la carta per primo colui che ha giocato "Carta 7", che può battere entrambe le 2 carte Sasso.



Dato che il terzo mazzo gli farebbe guadagnare più punti, il giocatore raccoglie "Sasso 8", al posto del quale mette la sua "Carta 7".



Colui che ha giocato "Carta 3" batte l'altra carta Sasso e prende il mazzo a essa corrispondente (entrambe le carte).



Colui che ha giocato "Sasso 3" batte la carta Forbici e prende il mazzo corrispondente.



Colui che ha giocato "Sasso -4" non può battere nessuna carta, per cui aggiunge la sua carta a uno dei mazzi.



Colui che ha giocato "Forbici -6" batte "Carta 3", la raccoglie e mette al suo posto la carta appena attivata.



Alla fine del round questa è la situazione.