



SERFERGIOCHI

GIOCO DI MEMORIA E LOGICA MATEMATICA

SERIE BUM!

Il vostro obiettivo è di formare più serie dell'avversario cercando di pescare da terra le tessere giuste, provando a rubare all'avversario le tessere migliori o sperando che una serie dell'avversario venga in parte distrutta quando pesca una tesera "BUM!".

Il vincitore sarà il giocatore che realizza più punti in base al valore delle tessere che compongono le proprie serie formate da almeno tre tessere.

ETA': da 6 anni in su.

GIOCATORI: 2, 3, 4.

DIFFICOLTA': facile.

SCOPO DEL GIOCO:

Formare più serie dell'avversario. Vince chi arriva per primo a 1000 punti in una o più manches; i giocatori possono comunque stabilire all'inizio del gioco un diverso punteggio finale.

OCCORRENTE:

Un mazzo da 35 tessere diviso in:

2 tessere JOLLY; 2 tessere RUBA; 3 tessere BUM!; 28 tessere numeriche divise in 4 colori e numerate per decine dal numero 10 al numero 70.

POSIZIONAMENTO TESSERE:

Le tessere vanno disposte coperte sul tavolo in modo da formare un rettangolo di $7 \times 5 = 35$ tessere.

MOSSE:

A turno i giocatori scoprono due tessere; se queste sono entrambe abbinabili in serie, o entrambe collegabili alle proprie serie già cominciate, possono essere prese dal giocatore per cominciare o proseguire le proprie serie; se le due tessere non sono abbinabili o collegabili, vanno riposizionate coperte nel posto in cui si trovavano.

SERIE:

Le serie possono essere di due tipi:

- Serie di successione: iniziate con due tessere che formino una successione di numeri dello stesso colore (per esempio: un 20 rosso e un 30 rosso); queste possono poi essere proseguite in successione con numeri dello stesso colore (per esempio: da un 10 rosso o da un 40 rosso).

- Serie di ripetizione: iniziate con due tessere che formino una coppia di stessi numeri (per esempio: un 40 giallo e un 40 azzurro); queste possono poi essere proseguite solo con tessere indicanti lo stesso numero (per esempio: da un 40 rosso o da un 40 verde).

REGOLE:

- Le tessere pescate per formare le serie, non possono rimanere solitarie, devono ritrovarsi abbinata ad almeno un'altra tessera.

- Le tessere che compongono le proprie serie possono essere spostate in un'altra propria serie (solo verso una serie per turno), all'inizio del proprio turno e sempre prima di scoprire le due tessere coperte.

Le serie da cui si spostano le tessere, devono continuare ad essere di successione o di ripetizione e composte da almeno due tessere; oppure possono essere interamente scomposte inserendo tutte le tessere nella serie scelta al proprio turno.

Anche le tessere spostate devono essere inserite nell'altra serie rispettandone la successione o la ripetizione.

- Quando si pescano le ultime due tessere, se queste non sono entrambe abbinabili alle proprie serie, non vanno ricoperte ma vanno scartate escludendole dal gioco, terminando così la manche.

PUNTI:

Le serie composte da almeno 3 tessere totalizzano un punteggio pari alla somma dei numeri indicati sulle tessere della serie (per esempio: una serie composta da un 20 rosso,

un 30 rosso e un 40 rosso, totalizza un punteggio di $20+30+40 = 90$ punti).

TESSERE SPECIALI:

Si dividono in: tessera JOLLY (2 tessere) - tessera BUM! (3 tessere) - tessera RUBA (2 tessere).

Se la tessera “speciale” viene scoperta al proprio turno come prima tessera, questa va utilizzata senza scoprire l'altra tessera. Se viene scoperta come seconda tessera, la prima tessera va ricoperta e viene quindi utilizzata solo la tessera “speciale”.

TESSERA JOLLY:

La tessera JOLLY appena scoperta può essere utilizzata inserendola in una delle proprie serie; se il giocatore non ha formato nessuna serie, la tessera non può essere pescata ma va ricoperta passando il turno. Quando un giocatore scopre una tessera JOLLY, può utilizzarla inserendola in una propria serie al posto di una tessera mancante. La tessera JOLLY non può essere “rubata”. La tessera JOLLY, nel conteggio finale dei punti, vale 100 punti se fa parte di una serie in cui ci sono almeno altre due tessere. Non può esserci più di una tessera JOLLY per ogni serie.

TESSERA BUM!:

La tessera "**BUM!**" appena scoperta fa "saltare" le tessere di una propria serie (tutte tranne due), scelte dall'avversario; se nelle proprie serie non ci sono tessere che possono "saltare" (perché non si hanno serie o perché sono tutte serie da due), la tessera va ricoperta passando il turno.

La tessera "**BUM!**", se ha avuto effetto, va scartata assieme alle altre tessere saltate, escludendole dal gioco.

TESSERA RUBA:

La tessera RUBA appena scoperta deve essere utilizzata e quindi scartata, anche se non sono state rubate tessere all'avversario, escludendola dal gioco. Quando un giocatore scopre una tessera RUBA, deve utilizzarla per prendere, a sua scelta, una tessera da una serie dell'avversario ed inserirla in una propria serie. La tessera "rubata" può essere presa solo se non viene compromessa la serie dell'avversario, cioè togliendo la tessera, la serie dell'avversario deve continuare ad essere di successione o di ripetizione; oppure la tessera può essere tolta anche se si fa in modo che si formino, dalla serie dell'avversario, due serie di successione o di ripetizione. Il giocatore può "rubare" una tessera solo se abbinabile ad una propria serie.

