

COLLECTION
di Luisa Cagnetti, Francesco
Cagnetti e Leo Colovini
Un semplice, veloce e divertente
gioco di carte per 2 a 4 giocatori
dai 6 anni

Contenuto

Un mazzo di 108 carte.
Le carte rappresentano 5
diversi oggetti da
collezione: banconote (28
carte), orologi (24 carte),
francobolli (20 carte), libri
(20 carte) e tarocchi (16
carte).

Preparazione

Mescolare il mazzo e
distribuire 5 carte coperte
a ciascun giocatore.
Porre il mazzo delle
rimanenti carte coperto al
centro del tavolo.

Le collezioni

Le collezioni non sono
tutte uguali fra loro, infatti
ogni collezione, per essere

regole del gioco Collection

completa, richiede un determinato numero di carte (quello stampato negli angoli di ogni carta). Ad esempio per completare una collezione di banconote servono 7 carte, mentre per completarne una di libri ne bastano 5.

Quando una collezione è completa il suo valore è di 2 punti per ogni carta che la compone (dunque una collezione di orologi vale 12 punti, una di tarocchi 8 punti, ecc.).

Le collezioni possono però essere "chiuse" anche prima che siano complete, purché siano composte da almeno 3 carte; in questo caso il loro valore è però di solo 1 punto per carta (ad es. una collezione di 4 banconote vale 4 punti, una di 3 francobolli ne vale 3).

Il gioco

Si decide casualmente il giocatore che inizia la partita, dopodiché si prosegue a turno in senso orario.

Il giocatore di turno:

- Cala sul tavolo davanti a sé da 1 a 5 delle sue carte sistemandole per collezione (banconote con banconote, orologi con orologi e così via); è possibile avere davanti

a sé fino a 3 diverse collezioni contemporaneamente. Se durante il proprio turno un giocatore non può calare nessuna carta (per esempio ha davanti a sé una collezione di tarocchi, una di libri ed una di orologi ma ha in mano soltanto banconote e francobolli), prima di giocare il proprio turno è costretto a scartare tutte le proprie collezioni non ancora completate. Quindi siate prudenti!

- Completa o chiude una o più collezioni (vedi appositi paragrafi).
- Ripesca tante carte quante ne ha giocate.

Completare una collezione

Può succedere che durante il proprio turno un giocatore riesca a formare una collezione completa (7 banconote o 6 orologi ...); in questo caso:

- Il giocatore raccoglie le relative carte e le conserva come punteggio formando un mazzetto delle prese. Le carte vanno disposte verticalmente, ad indicare che valgono 2 punti l'una.
- Tutti gli avversari che avevano iniziato quella stessa collezione devono scartarne tutte le carte nella pila degli scarti (ma non quelle delle altre collezioni), che viene posta

scoperta vicino al mazzo al centro del tavolo.
Chiudere una collezione

Se durante il proprio turno un giocatore cala una carta che sia la terza o più in una data collezione, può – se lo ritiene opportuno – dichiarare chiusa quella collezione. In questo caso:

- Il giocatore raccoglie le relative carte sistemandole nel suo mazzetto delle prese. Le carte vanno disposte orizzontalmente ad indicare che valgono soltanto un punto ciascuna.
- Gli avversari che avevano iniziato quella stessa collezione ma che hanno un numero di carte inferiore a quello del giocatore di turno devono scartarne tutte le carte nella pila degli scarti.
- Gli avversari che avevano iniziato quella stessa collezione ma che hanno un numero di carte maggiore o uguale a quello del giocatore di turno raccolgono anch'essi le relative carte sistemandole orizzontalmente nel loro mazzetto delle prese (ogni carta vale 1 punto).

Per esempio Piero ha 2 banconote, Leo ne ha 3, Luisa 6 e Elena 2. Piero è di turno e gioca 2 nuove banconote annunciando "Collezione".

Egli rimuove quindi le sue 4 banconote, le impila e le conserva orizzontalmente davanti a sé ottenendo così 4 punti. Leo e Elena, le cui collezioni erano composte da un numero di carte inferiore alle 4 di Piero, sono costretti a scartare tutte le loro banconote. Luisa invece raccoglie le sue 6 banconote e le conserva orizzontalmente. In questo modo Piero non solo ha guadagnato 4 punti ed ha fatto scartare le banconote di Leo e Elena, ma ha anche costretto Luisa a chiudere la sua collezione prima che fosse completa: se fosse riuscita a calare la settima carta, Luisa avrebbe infatti guadagnato ben 14 punti invece dei 6 che ha realizzato. Notare che se Piero avesse calato una sola banconota, anche Leo avrebbe guadagnato 3 punti, anziché essere costretto a scartare le sue carte.

Attenzione.

- Non si può dichiarare chiusa una collezione, anche fosse già composta da 3 o più carte, se non si gioca in quel turno almeno una nuova carta di quel tipo.
- Ogni volta che un giocatore completa, chiude o scarta una collezione, si crea davanti a lui lo spazio per iniziarne una nuova; durante il proprio turno è dunque

possibile per esempio annunciare una collezione e poi iniziarne una nuova, anche dello stesso tipo, nello spazio rimasto libero.

Fine del gioco

Esaurito il mazzo, il gioco finisce non appena uno dei giocatori rimane senza carte. Le collezioni ancora in gioco vengono tutte scartate ed ognuno calcola il proprio punteggio, contando prima le proprie prese verticali (collezioni complete, due punti per carta) e poi quelle orizzontali (collezioni chiuse ma incomplete, 1 punto per carta). Vince il giocatore con il punteggio più elevato.

Il gioco si può svolgere in una partita o in più partite:

- **Partita singola:** vince il giocatore che ha totalizzato più punti.
- **Partita a punti:** si sommano i punti totalizzati di partita in partita e vince il giocatore che arriva per primo al punteggio stabilito.