

WHY FIRST?

Simon Harvard

2-6 giocatori a partire dai 7 anni

Primo! Essere il primo è figo, vero? Ma perchè? In questo veloce e pazzo gioco dovete essere il Secondo per ottenere i punti vincenti. Questo è molto più figo! Ed ora è possibile: dopo cinque manche, il vincitore è colui che ha ottenuto il secondo maggior punteggio. Niente è meglio che ottenere questo!

MATERIALE



1 tavoliere (diviso in 2 parti)



6 segnalini



6 carte Colore



32 carte Corsa con la seguente distribuzione:

Quantità di carte	1	3	4	5	6	5	4	3	2	1
Valore della carta	-4	-3	-2	-1	+1	+2	+3	+4	+5	+6

PREPARAZIONE

Assemblare le due parti del tavoliere e posizionarlo al centro del tavolo.

Ogni giocatore prende **una carta Colore** ed il relativo **segnalino**. Tenete la carta Colore in fronte a voi: servirà per ricordare a chi appartengono i segnalini. Giocando in meno di 6 giocatori, carte Colore e segnalini in eccesso ritornano nella confezione, non servono nella partita.

Nella partita a **2 giocatori** si applicano regole speciali: le trovate alla fine del regolamento.

SVOLGIMENTO

Una partita consiste in **5 manche**.

All'inizio di ogni **manche** ogni giocatore piazzerà il suo **segnalino** nella **casella di partenza** al centro del tavoliere (fra la casella 1 e -1).

Mescolate tutte le 32 **carte Corsa** (da ora chiamate semplicemente **carte**). Ogni giocatore pesca **5 carte**, per formare la sua mano. Le altre carte vengono messe da parte, non serviranno nella **corrente manche**. Nella manche successiva si rimescoleranno ancora assieme tutte la carte.

In ogni manche ci saranno **5 giri di carte**. Dopo aver giocato queste 5 carte ci sarà una pausa per il **conteggio**. Dopo il conteggio, inizierà la manche successiva. Alla conclusione della 5^a manche la partita termina.

Svolgimento di un giro di carte

Per prima cosa ognuno sceglie **1 carta** dalla propria mano, quella che vorrebbe giocare. La tiene separata in una mano dalle altre sue carte.

Ora uno dei giocatori annuncia "3-2-1, ORA!". Nello stesso momento che dice ORA, tutti i giocatori devono **simultaneamente** mettere la carta scelta, **coperta, in fronte ad un giocatore** di sua scelta. Si può naturalmente scegliere anche se stessi.

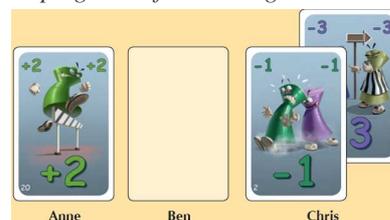
Non ci sono **restrizioni** sul numero di carte che un giocatore può ricevere. Perciò è possibile che dei giocatori **non ricevano** delle carte, mentre altri **una o più**. È possibile anche che un giocatore riceva **tutte** le carte.

Ora si rivelano **tutte** le carte poste in fronte ad ogni giocatore. Per ogni carta di valore **positivo** si muove **in avanti il segnalino** sul tavoliere del numero relativo. Per ogni carta **negativa** si **retrocede** il **segnalino** del numero visualizzato. Le carte giocate vanno messe da parte.

Il colore delle carte non ha rilevanza.

Il piccolo numero bianco nell'angolo in basso a sinistra si usa solo nella variante, che viene spiegata al fine del regolamento.

Esempio: Anne ha una carta con un +2. Muove il suo segnalino 2 spazi in avanti. Non ci sono carte in fronte a Ben, così il suo segnalino rimane fermo. Chris ha 2 carte in fronte: un -1 e un -3. Il segnalino di Chris retrocede di 4 spazi.



Caso speciale: non si può uscire dal tavoliere, per cui se un segnalino dovesse muovere oltre alla casella 16 oppure retrocedere oltre il -12, si fermerebbe nell'ultimo spazio possibile.

Attenzione: prima di muovere il segnalino, eseguire il conteggio e muoverlo del risultato finale.

Esempio: il segnalino di Ben si trova nello spazio 15. Riceve 2 carte: un +3 e un -4. Ben retrocede il segnalino di 1 spazio nella casella 14. Non muove un +3 (dovendosi fermare sul 16) e poi un -4 (andando quindi sullo spazio 12).

Si giocano i primi **4 giri** con le regole descritte. Per il **5° e ultimo giro** si applica una **regola extra**.

LA 5ª ULTIMA CARTA DEL GIRO

Nel giocare l'ultima carta del giro, **non** è permesso giocarla in fronte ad altri giocatori. **Va giocata su se stessi**. Poi, ognuno muove il suo segnalino in modo appropriato. Infine si passa al **conteggio**.

CONTEGGIO

Si individuano i segnalini che occupano la **seconda posizione** nel tabellone. **Tutti** i segnalini su quello spazio ricevono i **punti** segnati nella **casella**. Possono essere anche punti negativi.

Annotate i punti su un foglio. Poi si prepara allo stesso modo la manche successiva.



Esempio A: la casella 6 contiene il segnalino in seconda posizione, per cui Anne riceve 6 punti.

Esempio B: la casella 1 contiene il segnalino in seconda posizione, per cui Ben riceve 1 punto.



Esempio C: la casella -2 contiene i segnalini in seconda posizione, per cui Ben, Chris e Dana ricevono 2 punti negativi.



FINE DELLA PARTITA

Dopo 5 manche (o 5x5 giri di carte) la partita termina. Conteggiate tutti i punti ottenuti nelle 5 manche. Vince il giocatore che ha il **secondo maggior** punteggio. In caso di pareggio, tutti i giocatori alla pari vincono.

La partita in 2 giocatori

Nella partita in 2 giocatori, si gioca con un terzo giocatore **immaginario**, chiamato **Leo**. Ponete il segnalino di Leo nello spazio iniziale e la sua carta Colore al di fuori del tavoliere. All'inizio di ogni manche mettete impilate **4 carte coperte** accanto alla carta Colore di Leo.

Nei primi **4 giri** giocate le vostre carte nel modo usuale. Si può mettere la carta anche in fronte a Leo per muovere il suo segnalino. Leo stesso gioca **sempre** la sua carta superiore in fronte a se. Nel **5° giro** Leo non giocherà nessuna carta, mentre gli altri giocatori la giocheranno in fronte a loro stessi.

Anche Leo, parteciperà al conteggio. E che ci crediate o no può anche vincere la partita!

Variante tattica

Questa variante prende circa 30-45 minuti, dipende dal numero di giocatori. Si cambia lo svolgimento nel modo seguente:

In ogni giro ponete la carta scelta coperta **in fronte a voi**. Poi si rivelano simultaneamente. Ora si da un'occhiata al **piccolo numero bianco** nell'angolo della carta. Chi ha il numero bianco **più alto**, **sceglie un segnalino** e lo muove in accordo al **numero grande** presente nella carta, in avanti (+) o indietro (-). Poi, il giocatore con il secondo numero bianco maggiore, muove un segnalino a scelta, fino a che ogni giocatore ha mosso un segnalino. Può essere anche lo stesso segnalino mosso precedentemente.

Si giocano in questo modo i **5 giri** della manche. Il conteggio rimane lo stesso ed anche la lunghezza della partita rimane di 5 manche.



CREDITI

Autore: Simon Havard

Traduzione inglese: Benjamin Schönheiter

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Strassbach 3, 61169 Friedberg, Germany

Su licenza L. P. Moring. Tutti i diritti riservati.

Ristampa e pubblicazione del regolamento, componenti, illustrazioni è proibita senza il permesso del proprietario.