

Leo Colovini  
TEMPO

Presto! Questo è il gioco di carte più veloce del mondo.

#### Contenuto

2 mazzi di 55 carte, numerate da 1 a 11 in 5 colori.

#### Preparazione

##### 2-4 giocatori

Il mazziere di turno mescola un singolo mazzo di 55 carte e ne distribuisce 11 coperte a giocatore. (Attenzione, durante la distribuzione i giocatori non possono prendere le carte in mano.)

Poi mette il resto del mazzo coperto al centro del tavolo e scopre vicino al mazzo, tutte visibili, tante carte quanti sono i giocatori (2 giocatori = 2 carte scoperte e così via). Mentre il mazziere distribuisce le carte, il giocatore alla sua sinistra mescola l'altro mazzo, in

modo che sia pronto per la prossima manche: questa procedura permette di risparmiare parecchio tempo e così si può giocare di più. Alla fine il mazziere grida "PRONTI, VIA!": tutti prendono in mano le loro carte e la manche comincia.

##### 5-8 giocatori

Si gioca con i due mazzi mescolati assieme (110 carte). Tutto il resto rimane inalterato.

#### Il gioco

Non ci sono turni da seguire in questo gioco; tutti giocano contemporaneamente e in qualsiasi momento ognuno può fare una mossa: più veloci si è, meglio è!

La mossa consiste in:

##### 1) Scartare una carta.

Le carte scartate sono sparpagliate scoperte sul tavolo, tutte sempre visibili.

##### 2) Prendere una carta.

Si può scegliere qualunque carta scoperta sul tavolo (non importa chi l'ha scartata) oppure si può prendere la prima del mazzo.

Notare che le due azioni devono sempre essere compiute in ordine: prima si scarta una carta e solo dopo se ne prende un'altra.

Così la manche va avanti con tutti i giocatori che scartano e prendono carte cercando di migliorare la loro mano, cioè fare combinazioni con le carte.

Le combinazioni sono:

- a) gruppi di 3, 4 o 5 carte con lo stesso numero ma differente colore
- b) sequenze (almeno 3 carte) di numeri consecutivi con lo stesso colore (l'11 non è adiacente all'1).

#### Aggiudicarsi una manche

Quando un giocatore combina 10 delle sue 11 carte può scartare l'undicesima coperta gridando "TEMPO!". Questo conclude la manche e il chiudente mostra le sue 10 carte. Se sono combinate correttamente guadagna 1 punto; se c'è qualcosa di errato (per esempio una carta che non è combinata o un diverso numero di carte) il punto lo guadagnano tutti gli altri giocatori.

Quando un giocatore combina tutte le sue 11 carte grida "SUPER TEMPO!" e mostra le sue carte; se tutto è a posto guadagna 2 punti, se c'è qualcosa di sbagliato 2 punti a tutti gli avversari.

#### Vittoria

Quando un giocatore raggiunge un particolare punteggio stabilito in anticipo (per esempio 7 punti), vince la partita.