



REGOLE



# SCORE™

# 5



Philip DuBarry  
Philippe Tytgat



**blue orange™**  
Hot Games Cool Planet

## Preparati a una serie di 12 aste.

L'idea di base è semplice: fai un'offerta alta per vincere la carta battuta all'asta.

Non preoccuparti, non te ne andrai a mani vuote se perdi. Ogni round, le carte pagate dal vincitore dell'asta vengono distribuite tra gli altri giocatori.

Che strategia userai per raggiungere il tuo scopo? Blufferai, andrai sul sicuro, o ti assumerai qualche rischio?

## COMPONENTI

51 carte per le aste, così suddivise:

- 25 carte iniziali, a loro volta suddivise in 5 gruppi (A, B, C, D ed E)
- 10 carte ★
- 15 carte ★★
- 1 carta ★★★

## Struttura di una carta



*Famiglia della carta*

*Valore della carta*

*Valore per gli  
spareggi*

*Tipo della carta  
(A, B, C, D, E,*

*★, ★★ o ★★★)*

## SCOPO DEL GIOCO

Fare più punti possibile usando le carte di valore più alto di ciascuna delle 5 famiglie.

## PREPARAZIONE

● Ogni giocatore prende un gruppo di 5 carte iniziali: **A, B, C, D** o **E**. Ciascuno inizia la partita con una

mano composta da una carta di ciascuna famiglia (**verde**, **rossa**, **gialla**, **viola** e **blu**), e una carta di ciascun valore (**5**, **10**, **15**, **20** e **25**). **1**

Se siete meno di 5 giocatori, rimettete nella scatola le carte iniziali non utilizzate. In questa partita non vi serviranno.

● Create al centro del tavolo una pila di 12 carte a faccia in giù usando le 26 carte per le aste rimanenti:

- Iniziate dalla carta ★★★ mettendola in fondo alla pila. **2**
- Mischiate le 15 carte ★★. Pescatene 7 a caso e mettetele sopra la carta ★★★. **3**
- Mischiate le 10 carte ★. Pescatene 4 a caso e mettetele sopra le 7 carte ★★. **4**

Rimettete nella scatola le carte non utilizzate. In questa partita non vi serviranno.



*Esempio di preparazione per una partita tra 4 giocatori.*

**Nota:** l'informazione del tipo di carta (A, B, C, D o E e ★, ★★ o ★★★) serve unicamente per la preparazione, e non ha altre funzioni durante la partita.

Siete pronti a giocare!

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita a SCORE 5 è composta da 12 turni consecutivi. In ogni round lo scopo dei giocatori è vincere la carta bandita all'asta.

## TURNO

Seguite, per ogni asta, questi 4 passaggi nell'ordine indicato:

### **1- Rivelare**

Rivelate la prima carta della pila mettendola a faccia in su al centro del tavolo: questa carta è ora contesa all'asta da tutti i giocatori.

### **2- Offrire**

Scegliete segretamente carte nelle vostre mani per cercare di vincere la carta bandita all'asta. Potete usare un qualsiasi numero di carte, di una o più famiglie. Giocate le carte

che avete scelto a faccia in giù sul tavolo davanti a voi, assicurandovi che tutti gli altri giocatori possano vedere chiaramente quante ne state offrendo. In questa fase potete anche scegliere di aspettare e non giocare nessuna carta dalle vostre mani.

**Esempio:** è stata bandita all'asta una carta verde di valore 80. **Laura** gioca 1 carta sul tavolo a faccia in giù davanti a sé. **Francesco** ne gioca 2, come anche **Natalie**, mentre **Carlotta** 1.



Quando tutti hanno giocato le proprie carte e visto quante carte ha giocato ciascun avversario, ognuno può aggiungere o rimuovere carte dalla propria offerta, anche più di una volta. Anche i giocatori che in

precedenza non hanno fatto offerte possono aggiungere e rimuovere carte in questa fase.

Quando tutti i giocatori sono soddisfatti delle proprie offerte, passate al punto **3- Risolvere l'asta.**

***Esempio:** Laura vuole assolutamente vincere la carta all'asta. Decide di aggiungere 1 carta alla sua offerta, alzandola a un totale di 2 carte.*

***Francesco e Natalie** scelgono di tenere le loro offerte a 2 carte.*

***Carlotta** decide di non voler più partecipare a quest'asta, e riprende in mano la carta che aveva giocato prima.*

### **3- Risolvere l'asta**

Tutti i giocatori che hanno puntato durante l'asta rivelano in contemporanea, di fronte a sé, le carte che hanno giocato. Il giocatore che ha fatto l'offerta maggiore vince la carta bandita all'asta e la aggiunge alla sua mano.

**Nota:** le carte offerte dal giocatore vincente durante l'asta rimangono sul tavolo davanti a lui.

➤ Se più giocatori hanno fatto l'offerta maggiore a pari merito, vince il giocatore con il valore per gli spareggi maggiore sulle carte rivelate.

***Esempio:** Francesco ha giocato 2 carte per un valore totale di 40, e Natalie 2 carte per un valore totale di 25. Carlotta non ha giocato carte. Laura ha giocato 2 carte per un valore totale di 50, e vince la carta bandita all'asta (la carta verde con valore 80): la prende e la aggiunge alla sua mano.*

#### **4- Distribuire le carte del vincitore**

I giocatori che non hanno vinto la carta si spartiscono le carte offerte dal vincitore.

Il giocatore che ha fatto l'offerta non vincente maggiore sceglie una

carta tra quelle di fronte al vincitore dell'asta e la aggiunge alla sua mano. Poi il giocatore che ha fatto la seconda offerta non vincente maggiore sceglie una carta tra quelle rimanenti e così via, finché non sono state distribuite tutte le carte del vincitore.

➤ Se più giocatori hanno fatto un'offerta di pari valore, il giocatore con il valore per gli spareggi maggiore sulle carte rivelate sceglie per primo.

**Importante:** anche i giocatori che non hanno offerto carte durante l'asta partecipano alla spartizione, ma scelgono per ultimi, dopo tutti gli altri giocatori che hanno fatto offerte. Se i giocatori che non hanno fatto offerte sono più di uno, questi mostrano la carta con il valore per gli spareggi maggiore tra quelle che hanno in mano per determinare chi sceglie per primo.

**Nota:** in alcuni casi, uno o più giocatori non ottengono carte durante questa fase.

**Esempio:** **Francesco** ha fatto un'offerta di 40, quindi sceglie per primo. Prende la carta di **Laura** con valore 30. Dopo tocca a **Natalie**, che ha offerto 25, e prende la carta di Laura con valore 20. Davanti a Laura non rimangono più carte, quindi **Carlotta** non può prenderne nessuna.

**Nota:** se il numero di carte da spartire è maggiore del numero di giocatori, i giocatori continuano ad alternarsi seguendo lo stesso ordine finché non rimangono più carte.

**Esempio:** **Laura** ha 5 carte sul tavolo davanti a sé. Le carte di Laura sono distribuite tra gli altri giocatori seguendo questo ordine:

**Francesco (40)** prende una carta.

**Natalie (25)** prende una carta.

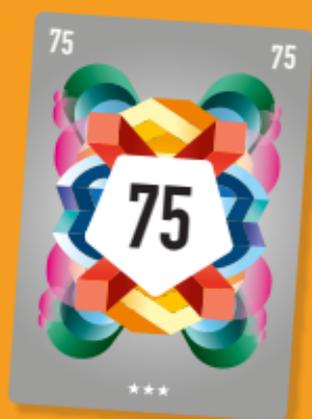
**Carlotta (0)** prende una carta.

Poi **Francesco (40)** prende un'altra carta.

Infine **Natalie (25)** prende l'ultima carta di Laura.

Ora i giocatori che hanno ancora carte davanti a sé le riprendono in mano. A questo punto l'asta termina. Inizia un nuovo turno.

**Ultima asta:** l'ultima carta bandita all'asta è la carta ★★ ★ con valore **75**. Questa carta è un jolly, e può rappresentare qualsiasi colore: il giocatore che la vince sceglie in quale famiglia sarà considerata durante il conteggio finale dei punti alla fine della partita.



## FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo 12 turni, quando nella pila non rimangono più carte per le aste. Ora tutti i giocatori rivelano, per ciascuna famiglia, la carta di valore maggiore che hanno in mano. Le altre carte di valore minore vengono scartate.

**RICORDATE:** la carta ★★★ con valore 75 è un jolly. Il giocatore che la possiede decide in **quale famiglia considerarla**. Può anche essere una famiglia di cui non ha altre carte.

Il giocatore con più punti vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore con il valore per gli spareggi maggiore **sulle carte che ha rivelato**.

# ESEMPIO DI PUNTEGGI

**Laura** rivela le sue carte: verde 5 + viola 15 + giallo 25 + rosso 40 + blu 85 = **170** punti.

**Francesco** rivela le sue carte: decide di usare come verde la carta ★★★ 75 che ha vinto. I suoi punti sono quindi: verde 75 + viola 45 + giallo 55 + rosso 25 + blu 70 = **270** punti.

**Natalie** rivela le sue carte: verde 125 + viola 60 + giallo 105 + rosso 20 + blu 135 = **395** punti.

**Carlotta** rivela le sue carte: verde 80 + viola 145 + rosso 115 + blu 120 = **460** punti.

Anche se non ha carte gialle, **Carlotta** vince la partita con un punteggio finale di 460 punti.



15



© 2024 Blue Orange Edition. Score 5 e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu). Traduzione italiana: Alessandro Barella e Giulia Cicci per The Geeky Pen