

## >> SEGUE FASE SPUNTINO



**IMPORTANTE:** la carta Punti Ziminadda permette di abbinare o il vino rosso o quello bianco. Le carte Cibo usate per la combinazione dello Spuntino vengono messe da parte nella scatola del gioco. Durante il proprio turno di gioco può essere realizzato anche più di uno Spuntino. (Esempio di gioco: il giocatore Andrea dopo aver preso due carte dal mazzo di pesca si ritrova in mano una carta Pecora, una carta Cipolla e una carta Patata. Possiede anche una carta Vino Rosso e decide di conquistare lo Spuntino Pecora Bollita con abbinamento vino rosso. Raccoglie la carta Spuntino e la carta Vino Rosso e le posiziona davanti a sé coperte per la fase di punteggio, scarta

le tre carte Pecora, Cipolla e Patata nella scatola del gioco.)

## LA CARTA RESOLZA



Chi possiede la carta Resolza può (ma non è obbligatorio farlo!) intervenire nel turno del giocatore che ha ottenuto uno Spuntino e utilizzarla per **scambiarla con una carta a caso nella mano di quel giocatore.** (Esempio di gioco: Andrea ha raccolto i suoi punti per aver fatto lo Spuntino Pecora Bollita, il giocatore Marco gioca la carta Resolza decidendo di scambiarla con una delle sue carte senza vederle. Se Andrea non dovesse averne più in mano, prende comunque la carta Resolza.)

**IMPORTANTE:** alla fine del gioco chi possiede la carta Resolza toglierà dal suo punteggio finale 10 punti.

## CARTE IN ECCESSO

Dopo aver svolto le fasi obbligatorie e di conquista Spuntini, il giocatore di turno deve scartare le carte oltre la sesta appoggiandole a piacere su una delle 5 file già presenti sul tavolo. (Esempio: Simone, dopo aver preso 2 carte dal mazzo di pesca ha 8 carte in mano, decide di scartare le due carte in due file diverse oppure entrambe in una sola fila appoggiandole sopra le ultime carte).

## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando un giocatore prende l'ultima carta dal mazzo di pesca (questo può avvenire anche rimpiazzando dal mazzo di pesca una carta in una fila rimasta scoperta). Si dichiara così la fine degli Spuntini. Solo il giocatore di turno conclude la sua mano, **scarta una o più combinazioni spuntino se le possiede.** **IMPORTANTE:** se in quest'ultima fase viene giocato uno Spuntino, chi lo gioca **NON** può ricevere la carta Resolza.

## CHI VINCE?

**SOMMATE** i punteggi riportati nelle **carte Spuntino conquistate.**

**AGGIUNGETE** i punti per ogni **carta Vino Rosso (valore 3 punti), Vino Bianco (valore 5 punti) e Abbardente (valore 7 punti)** conquistata durante il gioco.

**SOTTRAETE** il valore di tutte le **carte Vino Rosso** (il valore del vino stesso ma in questo caso negativo), **Vino Bianco, Abbardente e Resolza (-10 punti)** che vi sono rimaste in mano alla chiusura del gioco.

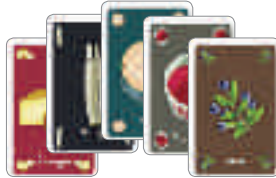
**Il giocatore con il punteggio più alto vince**, in caso di parità vince chi ha raccolto più punti negli abbinamenti (Vini e Abbardente), in caso di ulteriore parità la vittoria va condivisa.

Esempio di conteggio punti finale



2 + 3 + 7 + 5 + 3 + 5 + 8

**TOTALE PUNTEGGIO 33-13= 20**



Carte rimaste in mano a fine partita (Valore -13: -10 Carta Resolza, - 3 carta Vino Rosso)

# Spuntino in Sardegna

“Leggero pasto che si interpone tra i pasti principali”.

Chiedete il vocabolario e venite in Sardegna:  
scoprirete qualcosa di inaspettato!

**Autore del gioco:** Simone Riggio

**Disegni e illustrazioni:** Dino Sechi

**Giocatori:** da 2 a 4

**Età:** 8 +

**Durata:** circa 30 minuti

## CONTENUTO

110 carte:

- 23 carte Spuntino dorso rosso
- 78 carte Elementi dorso giallo (60 cibo, 13 bevande, 1 resolza e 4 vermi)
- 4 carte riepilogo fasi di gioco
- 5 carte varie: autore, illustratore, editore, altro
- 1 Regolamento
- Un libro di 64 pagine

## RINGRAZIAMENTI

Mia moglie, i miei figli, i miei genitori, Alessandra Ghiani, Claudio Pia, Nicola Castangia, Silvia, i ragazzi della Consulta Giovanile di Santu Lussurgiu, Luisa Madau e i ragazzi della Biblioteca di Seneghe, Ignazio Piras, gli amici della fumetteria Allegro Koboldo di Oristano, zio Vitalio, Giuliano, Andrea, Stefano e Alberto.

**Demoela**

[www.demoela.com](http://www.demoela.com)

Troverete il tutorial del gioco

## SCOPO DEL GIOCO

In Spuntino bisogna ottenere il maggior numero di punti realizzando gli abbinamenti di pietanze tipiche sarde.

*Assaggia con gusto cibi e bevande e diventa il re dello Spuntino.*

## PREPARAZIONE

1 - Prendete le 23 carte con il dorso rosso (**carte Spuntino**) e posizionatele come da esempio a formare gli obbiettivi. **A**

2 - Prendete le carte con il dorso color giallo (**carte Cibo, Bevande e Vermi**), togliete la **carta Resolza**, mischiatele e distribuitene 6 a testa.

*Modalità avanzata: (Per aumentare la difficoltà del gioco distribuitene 5 a testa)*

3 - Posizionate sul tavolo 5 carte scoperte una di fianco all'altra. **B**

4 - Reinserite nel mazzo la **carta Resolza**, mischiate a posizionate il mazzo coperto al fianco delle 5 carte a formare un **mazzo di pesca**. **C**

*Ora siete pronti per conquistare il vostro primo Spuntino!*

L'ultima persona che ha assaggiato il formaggio con i vermi (*casu marzu*) è il primo giocatore, se nessuno ha mai assaggiato il *casu marzu* inizia il più giovane.

Obbiettivi Carte Spuntino

**A**



**C**



Mazzo di pesca

**B**



Le 5 file di carte sul tavolo

## TURNO DI GIOCO



Come **prima mossa** del proprio turno di gioco il giocatore può utilizzare la carta Verme in suo possesso (una al massimo) e giocarla per spostare un numero a piacere di carte da una fila a un'altra, con questa mossa può rendere subito disponibili alcune carte.

**AZIONE CARTA VERME:** si sovrappone la carta Verme su quella più in alto di una fila e la si sposta insieme a una o più di quelle sottostanti (quante se ne desidera) in un'altra fila, come da esempio. Da questo momento la carta Verme rimane in gioco nella sua nuova posizione e può essere presa come una normale carta da chiunque. Una volta applicata questa azione il giocatore di turno passa alla fase **GIOCHIAMO!**



## GIOCHIAMO! (FASE OBBLIGATORIA)

Il giocatore di turno compie una di queste due mosse a scelta:

1 - Prende due carte dal mazzo di pesca;

**OPPURE**

2 - Prende la prima carta da una delle 5 file scoperte sul tavolo. Nel caso in cui si scegliesse una carta che lascia vuota la fila, la prima carta coperta del mazzo di pesca andrà a ricostruire la fila rimasta vuota, come da esempio D. Se si sceglie la carta Verme non può essere giocata subito ma bisogna attendere il turno successivo.



(Nell'esempio sopra sono segnalate le carte selezionabili)

## FASE SPUNTINO (NON OBBLIGATORIA)

Dopo aver compiuto una delle due mosse il giocatore di turno può, se lo ritiene opportuno, calare una combinazione tale da dichiarare uno **SPUNTINO**. Conquista così la **carta Spuntino** associata e la tiene nel suo spazio di raccolta punti. Insieme alla **carta Spuntino** si può giocare anche una carta Bevanda dalla propria mano. Il vino o l'abbardente devono essere del tipo indicato in alto a destra della carta Spuntino che si vuole realizzare.

>> **CONTINUA FASE SPUNTINO**