

## REGOLAMENTO



### CONTENUTO:

110 carte così suddivise:

23 carte dorso azzurro **PIATTO TIPICO**

78 carte dorso verde (60 carte **INGREDIENTI**,

13 carte **BEVANDE**, 1 carta **FATTAPPOSTA**,

4 carte **SCARPETTA**),

4 carte Riepilogo fasi di gioco

DAGLI STESSI AUTORI DI



Diego Contino, Samantha Centonze

DALL'IDEA ORIGINALE di Simone Riggio

ILLUSTRAZIONI Emanuele Mazzei

PARTECIPANTI:

da 2 a 4 ETÀ: 8+ DURATA: circa 30'



PUGLIA  
EXPÒ

Idee in movimento  
tra Gastronomia, Cultura,  
Territorio e Sostenibilità

[www.pugliaexpo.org](http://www.pugliaexpo.org)



[www.destinazioneavventura.it](http://www.destinazioneavventura.it)

Edito da

Demoela  
GIOCHI

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

## SCOPO DEL GIOCO

In *Masseria - Il gioco da tavola della Puglia* bisogna ottenere il maggior numero di punti realizzando i piatti tipici pugliesi.

Per vincere bisogna collezionare gli ingredienti che li compongono. Le ricette da preparare sono descritte nelle carte **PIATTO TIPICO**, che riportano la pietanza cucinata, gli ingredienti necessari, la bevanda che eventualmente è possibile abbinare e i punti che il piatto permette di conquistare.

Giocando, avrai la facoltà di comporre i piatti della Puglia combinando le carte **INGREDIENTI** in tuo possesso con quelle disponibili sul tavolo di gioco.

È possibile compiere mosse particolari grazie alle 2 carte speciali **SCARPETTA** e **FATTAPPOSTA**.

## PREPARAZIONE

1. Prendere le carte **PIATTO TIPICO**, dividerle per ricetta e posizionarle sul tavolo;
2. Prendere le carte **INGREDIENTI**, cercare la carta **FATTAPPOSTA** e conservarla da parte;
3. Mischiare il resto del mazzo, prendere 6 carte a testa e posizionare 5 carte scoperte sul tavolo, una di fianco all'altra;
4. Inserire nuovamente nel mazzo la carta **FATTAPPOSTA**, mischiare e posizionare il mazzo coperto sul tavolo, come mazzo di pesca.

Inizia l'ultima persona che ha mangiato un bel piatto di orecchiette con le cime di rapa in famiglia o al ristorante.

Se nessuno l'ha mangiato, inizia la persona più giovane al tavolo.

## IL PIANO DI GIOCO

Carte **PIATTI TIPICI** da conquistare,  
divise per **RICETTA** e ordinate per punteggio



Mazzo di pesca  
INGREDIENTI

Carte INGREDIENTI scoperte a disposizione

### TURNO DI GIOCO

#### FASE 1 (OBBLIGATORIA):

#### PRENDERE 1 O 2 CARTE

Al tuo turno, valuta se le carte che hai in mano compongono interamente o parzialmente una delle ricette **PIATTO TIPICO** disponibili sul tavolo di gioco. Per realizzare un **PIATTO TIPICO** è obbligatorio avere tutti gli **INGREDIENTI** necessari, mentre la **BEVANDA** è opzionale: permette di conquistare un numero maggiore di punti. Oltre alle carte in tuo possesso, esamina le 5 carte **INGREDIENTI** scoperte sul tavolo, per stabilire se possano aiutarti a completare una ricetta.

Dopo questa analisi, decidi quindi quale mossa compiere, a scelta tra:

1. **Prendere 1 delle 5 carte scoperte sul tavolo** (quella che sta in cima a ogni fila).

Se così facendo la fila rimane vuota, sostituisci la carta che hai preso con la prima carta del mazzo di pesca;

2. **Prendere 2 carte dal mazzo di pesca**, sperando di pescare degli **INGREDIENTI** utili a realizzare il **PIATTO TIPICO** desiderato.



***Esempio di gioco:** se la scelta dovesse ricadere sulla carta PRIMITIVO, la fila rimasta vuota andrà ricostruita con la prima carta del mazzo di pesca.*

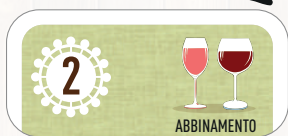
## **FASE 2 (OPZIONALE):**

### **REALIZZARE UN PIATTO TIPICO**

Dopo aver preso la carta, potresti avere in mano gli **INGREDIENTI** sufficienti a completare una ricetta di quelle riportate nelle carte **PIATTO TIPICO** ancora disponibili sul tavolo di gioco. Se lo ritieni opportuno, puoi decidere di giocare una combinazione tale da realizzare un **PIATTO TIPICO**, conquistando la carta corrispondente: è possibile conquistare solo le carte **PIATTO TIPICO** libere, cioè quelle disponibili in basso a ogni fila.

Realizzata una combinazione, puoi giocare anche 1 carta **BEVANDA** dalla tua mano, abbinando un vino a seconda della ricetta del **PIATTO TIPICO** conquistato.

La carta **PIATTO TIPICO** conquistata va posizionata coperta di fronte a te, con l'eventuale carta **BEVANDA** abbinata. Le carte **INGREDIENTI** usate per la combinazione della ricetta vengono scartate nella scatola del gioco. Puoi realizzare anche più di un **PIATTO TIPICO** in un turno. **NOTA BENE:** la carta **PIATTO TIPICO FAVE E CICORIA** permette di abbinare sia il **NEGROAMARO** sia il **PRIMITIVO**.



La scelta dell'abbinamento del **PIATTO TIPICO FAVE E CICORIA** ricade solo su uno dei due vini.

**Esempio di gioco:** la giocatrice Anna ha già in mano la carta **FAVE** e la carta **NEGROAMARO**. Sceglie di pescare 2 carte **INGREDIENTI** dal mazzo e trova la carta **CICORIE SELVATICHE**. Decide quindi di conquistare il **PIATTO TIPICO FAVE E CICORIE** con abbinamento **NEGROAMARO**. Anna raccoglie dal tavolo di gioco la carta **PIATTO TIPICO FAVE E CICORIA** libera, prende la sua carta **NEGROAMARO** e le posiziona entrambe davanti a sé coperte per la fase di conteggio dei punti, poi scarta le 2 carte **FAVE** e **CICORIE SELVATICHE** nella scatola del gioco.

### FASE 3: CARTE IN ECCESSO

Dopo aver svolto la fase di pesca e di conquista del **PIATTO TIPICO**, puoi tenere in mano massimo 6 carte: devi quindi scartare le carte in eccesso appoggiandole a piacere su una delle 5 file di carte **INGREDIENTI** già presenti sul tavolo.

**Esempio di gioco:** il giocatore Beppe, dopo aver preso 2 carte dal mazzo di pesca, non riesce a completare nessuna ricetta e si ritrova con 8 carte. Potendo tenere in mano non più di 6 carte, deve scartarne 2 che non ritiene utili per la sua strategia di gioco. Beppe appoggia le sue carte in eccesso sopra le carte **INGREDIENTI** disponibili sul tavolo, in due file diverse oppure in una sola fila, a piacere.



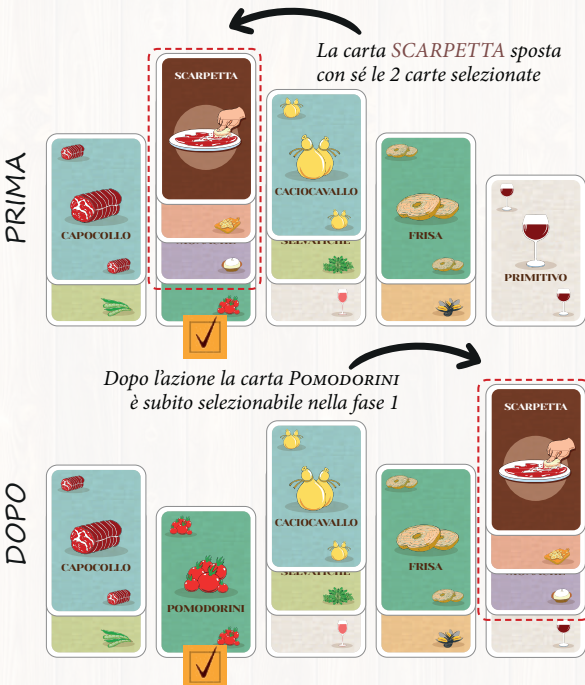
## LA CARTA SCARPETTA

La carta **SCARPETTA** è una carta speciale che permette di spostare le carte **INGREDIENTI** sul tavolo da una fila all'altra per rendere disponibili gli **INGREDIENTI** che sono coperti da altre carte.

### FASE 0 (OPZIONALE): AZIONE CARTA SCARPETTA

La carta **SCARPETTA** (1 al massimo) può essere giocata come mossa preliminare del turno di gioco.

Se lo vuoi fare, posiziona la carta **SCARPETTA** su quella più in alto di una fila e spostala in un'altra fila insieme a una o più carte di quelle sottostanti (quante ne desideri).



Da questo momento la carta **SCARPETTA** rimane in gioco nella sua nuova posizione e può essere prelevata dal tavolo di gioco come una normale carta. Chi preleva la carta **SCARPETTA** non può giocarla subito, ma deve attendere il turno successivo. Dopo aver giocato la carta **SCARPETTA**, il turno passa alla fase 1.



## LA CARTA FATTAPPOSTA

Se possiedi la carta **FATTAPPOSTA** hai la possibilità di utilizzarla ogni volta che qualcuno conquista un **PIATTO TIPICO**: senza vederne le carte puoi pescare 1 carta dalla mano della persona che ha conquistato il **PIATTO TIPICO**, dando in cambio la tua carta **FATTAPPOSTA**.

***Esempio di gioco:** la giocatrice Anna ha raccolto i suoi punti per aver fatto il **PIATTO TIPICO** FRISA; il giocatore Beppe gioca la carta **FATTAPPOSTA** decidendo di scambiarla con 1 delle sue carte senza vederle. Se Anna non dovesse averne più in mano, prenderebbe comunque la carta **FATTAPPOSTA**, senza dare nulla in cambio.*

**IMPORTANTE:** attenzione a non conservare fino alla fine del gioco la carta **FATTAPPOSTA**! Al momento del conteggio, chi la possiede avrà una **penalità di 10 punti**. Non può essere scartata come carta in eccesso.

Se la carta **FATTAPPOSTA** viene pescata dal mazzo di pesca per ricostruire una fila scoperta, essa rimane sul tavolo e può essere ripresa in mano come opzione successiva della fase 1.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando qualcuno prende l'ultima carta dal mazzo di pesca. Questo può avvenire anche rimpiazzando dal mazzo di pesca una carta in una delle 5 file rimasta vuota. Chi ha causato questa condizione conclude normalmente il suo turno, giocando una o più combinazioni **PIATTO TIPICO**, se le possiede.

**IMPORTANTE:** se in quest'ultima mano viene completato un **PIATTO TIPICO**, chi lo conquista **NON** può ricevere la carta **FATTAPPOSTA**.

## CHI VINCE?

Per calcolare il punteggio di ogni partecipante dovete:

- **SOMMARE** i punteggi riportati nelle carte **PIATTO TIPICO** complete;
- **AGGIUNGERE** i punti delle **BEVANDE** conquistate durante il gioco: 3 punti per il **NEGROAMARO**, 5 punti per il **PRIMITIVO** e 7 punti per il **MOSCATO**;
- **SOTTRARRE** il valore delle carte **BEVANDE** e **FATTAPPOSTA** rimaste in mano alla chiusura del gioco:
  - 3 punti per ogni carta **NEGROAMARO**;
  - 5 punti per ogni carta **PRIMITIVO**;
  - 7 punti per la carta **MOSCATO**;
  - 10 punti per la carta **FATTAPPOSTA**.

Chi ha ottenuto il punteggio più alto vince. In caso di parità vince chi ha raccolto più punti negli abbinamenti (**BEVANDE**). In caso di ulteriore parità la vittoria va condivisa.

*CARTE PIATTO TIPICO e BEVANDE conquistate*



ESEMPIO PUNTEGGIO

3      3      7      5      3      5      8

→ 34 PUNTI

*Carte rimaste in mano a fine partita*



-3      -10      → -13 PUNTI

*Totale punteggio fine partita 21 PUNTI*

## MODALITÀ AVANZATA

Per aumentare la difficoltà del gioco è possibile diminuire il limite massimo di carte in mano, da 6 a 5.