

# SCHISCÈTA

BRIANZA A TAVOLA

## AUTORI

Simone Riggio

Michele Lissoni

Laura Cozzi

Alessandro Valera

## ILLUSTRAZIONI

Pietro Valera - Dino Sechi

GIOCATORI: da 2 a 4

ETÀ: 8+

DURATA: circa 30 minuti



INQUADRA IL QR CODE PER I CONTENUTI SPECIALI DI SCHISCÈTA: RICETTE, ANEDDOTI E CURIOSITÀ SULLA CUCINA BRIANZOLA

## CONTENUTO:

110 carte così suddivise:

23 carte dorso rosso **PIATTO TIPICO**

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

13 carte **BEVANDE**, 1 carta **LÖGIA** e 4 carte **SCHISCÈTA**)

4 carte Riepilogo fasi di gioco

5 carte Ricette

## SCOPO DEL GIOCO

In *Schiscèta* bisogna ottenere il maggior numero di punti realizzando i piatti tipici brianzoli.

Ogni giocatore deve collezionare gli ingredienti necessari per realizzarli.

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.

Il giocatore ha la facoltà di comporre i piatti brianzoli combinando le carte **INGREDIENTI** e **BEVANDE** in suo possesso con quelle disponibili sul tavolo di gioco.

È possibile compiere mosse particolari grazie alle due carte speciali **SCHISCÈTA** e **LÖGIA**.

## PREPARAZIONE

1. Prendere le carte con il dorso rosso **PIATTO TIPICO**, dividerle per ricetta e posizionarle sul tavolo;
  2. Dalle carte con il dorso giallo togliere la carta **LÖGIA** e tenerla da parte;
  3. Prendere le carte con il dorso giallo (le carte **INGREDIENTI**, le carte **SCHISCÈTA** e le carte **BEVANDA**) e mischiare il mazzo;
  4. Distribuire 6 carte a ogni giocatore;
  5. Posizionare 5 carte scoperte sul tavolo, una di fianco all'altra;
  6. Inserire nuovamente la carta **LÖGIA** nel mazzo, mischiarlo e posizionarlo coperto sul tavolo, come mazzo di pesca.
- Inizia il giocatore che per ultimo ha mangiato i nervetti con cipolla.

Se nessuno li ha mai assaggiati, inizia il più giovane.

## IL PIANO DI GIOCO

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



Mazzo di pesca

5 file di carte scoperte a disposizione

### TURNO DI GIOCO

#### FASE 1 (OBBLIGATORIA): PESCARE

Il giocatore di turno valuta se le carte che ha 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 suo possesso, il giocatore esamina le 5 carte scoperte sul tavolo, per stabilire se possano aiutarlo a completare una ricetta.

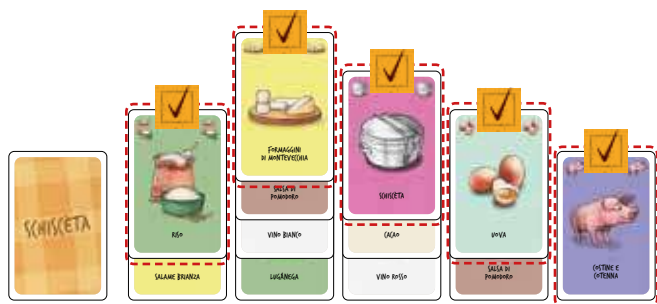


Il giocatore di turno compie una mossa a scelta tra:

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

Nel caso in cui si scegliesse una carta che lascia vuota la fila, sostituirla con una del mazzo di pesca;

2. Prendere due carte dal mazzo di pesca.



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

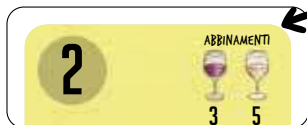
## FASE 2 (OPZIONALE): REALIZZARE UN PIATTO TIPICO

Il giocatore di turno potrebbe avere in mano tutti gli **INGRE-****DIENTI** sufficienti a completare una ricetta di quelle riportate nelle carte **PIATTO TIPICO** ancora disponibili sul tavolo di gioco. Se lo ritiene opportuno, può decidere di calare una combinazione tale da dichiarare un **PIATTO TIPICO**, conquistando la carta corrispondente. È possibile conquistare solo le carte **PIATTO TI-****PICO** libere, cioè quelle disponibili in basso a ogni fila.

Realizzata una combinazione, si può giocare anche una carta **BEVANDA** dalla propria mano, abbinando il vino o la grappa a seconda della ricetta del **PIATTO TIPICO** conquistato.

La carta **PIATTO TIPICO** conquistata andrà posizionata di fronte a sé coperta, con l'eventuale carta **BEVANDA** abbinata. Le carte usate per la combinazione della ricetta vengono scartate nella scatola del gioco. Durante il proprio turno di gioco può essere realizzato anche più di un **PIATTO TIPICO**.

**NOTA BENE:** la carta **PIATTO TIPICO** ANTIPASTO BRIANZOLO permette di abbinare sia il VINO ROSSO sia il VINO BIANCO.



La scelta dell'abbinamento del **PIATTO TIPICO** ANTIPASTO BRIANZOLO ricade solo su uno dei due vini.

***Esempio di gioco:** la giocatrice Anna ha già in mano la carta PANE RAFFERMO e la carta GRAPPA. Sceglie di pescare due carte dal mazzo e trova la carta LATTE e la carta CACAO. Decide quindi di conquistare il **PIATTO TIPICO** TURTA DA LÁCC con abbinamento GRAPPA. Anna raccoglie dal tavolo di gioco la carta **PIATTO TIPICO** TURTA DA LÁCC libera, prende la sua carta GRAPPA e le posiziona entrambe davanti a sé coperte per la fase di conteggio dei punti, poi scarta le tre carte PANE RAFFERMO, LATTE e CACAO nella scatola del gioco.*

### **FASE 3: CARTE IN ECCESSO**

Dopo aver svolto la fase di pesca e di eventuale conquista del **PIATTO TIPICO**, il giocatore di turno può tenere in mano solo fino a 6 carte: deve pertanto scartare le carte in eccesso appoggiandole a piacere su una delle 5 file di carte già presenti sul tavolo.

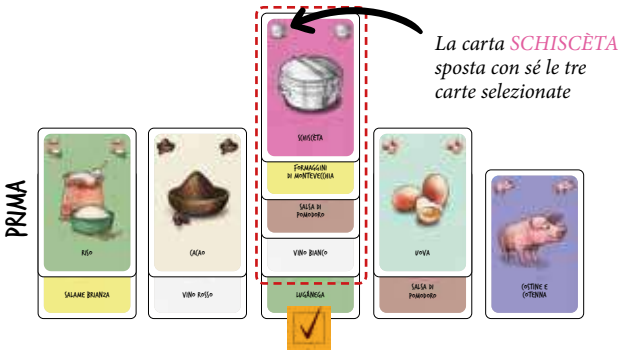
***Esempio di gioco:** il giocatore Beppe, dopo aver preso 2 carte dal mazzo di pesca, non riesce a completare nessuna ricetta e si ritrova con 8 carte. Decide di scartarne 2 che non ritiene utili per la sua strategia di gioco. Beppe appoggia le sue carte in eccesso sopra le carte disponibili sul tavolo,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



## LA CARTA SCHISCÈTA

La carta **SCHISCÈTA** è una carta speciale che permette di spostare le carte sul tavolo da una fila all'altra, per rendere disponibili ai giocatori le carte eventualmente coperte da altre.

La carta **SCHISCÈTA** (una al massimo per turno) può essere giocata come mossa preliminare del turno di gioco. Si posiziona la carta **SCHISCÈTA** su quella più in alto di una fila e la si sposta in un'altra fila insieme a una o più carte di quelle sottostanti (quante se ne desiderano e lasciandone almeno una sulla fila).



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



### LA CARTA LÖGIA

Chi possiede la carta **LÖGIA** ha la possibilità di utilizzarla ogni volta che un giocatore conquista un **PIATTO TIPICO**: senza vederne le carte può pescare una di quelle che l'avversario ha in mano, dando in cambio la sua carta **LÖGIA**.

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

**IMPORTANTE:** attenzione a non conservare fino alla fine del gioco la carta **LÖGIA**. Al momento del conteggio, chi la possiede avrà una **penalità di 10 punti**. Se la carta **LÖGIA** viene pescata dal mazzo di pesca per ricostruire una fila scoperta, essa rimane in terra e può essere ripresa in mano come opzione della fase 1.

### 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 delle 5 file rimasta vuota. Solo il giocatore di turno conclude la sua mano, giocando una o più combinazioni **PIATTO TIPICO**, se le possiede.

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

## CHI VINCE?

Per calcolare il punteggio di ogni giocatore occorre:

- **SOMMARE** i punteggi riportati nelle carte **PIATTO TIPICO** completate;
- **AGGIUNGERE** i punti delle **BEVANDE** conquistate durante il gioco: 3 punti per il **VINO ROSSO**, 5 punti per il **VINO BIANCO** e 7 punti per la **GRAPPA**;
- **SOTTRARRE** il valore delle carte **BEVANDE** e **LÖGIA** rimaste in mano alla chiusura del gioco: - 3 punti per il **VINO ROSSO**, -5 punti per il **VINO BIANCO**, -7 punti per la **GRAPPA** e -10 punti per la carta **LÖGIA**.

Il giocatore con il punteggio più alto vince.

In caso di parità, vince chi ha raccolto più punti grazie alle **BEVANDE**.

In caso di ulteriore parità, la vittoria va condivisa.

*PIATTI TIPICI e BEVANDE conquistati*



2      3      7      5      3      5      8

→ **33 PUNTI**

*Carte rimaste in mano a fine partita*



-3      -10      → **-13 PUNTI**

*Totale punteggio fine partita* **20 PUNTI**

ESEMPIO PUNTEGGIO