



regole, come giocare e
descrizione sulle carte

regole - cos'è TWENTY ONE?

L'obiettivo è quello di raggiungere il numero “21” via delle carte numerate

[ok, ma come vinco effettivamente?]

- il giocatore che fa quanto più vicino a 21 vince, chi sballa perde
- se entrambi i giocatori sballano, chi ha sballato di meno vince
- se i giocatori hanno fatto gli stessi numeri, c'è pareggio

regole - le CARTE

Le carte nel mazzo sono numerate da 1 a 11, tutte le carte sono uniche ed è IMPOSSIBILE estrarre una carta già presente nel sul tavolo



regole - progresso IN - GAME

- si inizia prendendo 2 carte, la prima è girata così che l'avversario non possa vedere il suo numero.
i giocatori inoltre iniziano con 3 carte speciali
- il giocatore può estrarre una carta o passare durante il suo turno, il giro continua finché entrambi i giocatori non passano (usare carte speciali e passare conta come estrazione)
- dopo che i giocatori hanno passato, si girano le carte nascoste e si determina il vincitore
- **il perdente si avvicina alla sua sconfitta definitiva**

regole - cosa sono le CARTE SPECIALI?

[beh? che sono allora?]

- queste carte sono carte non visibili all'avversario che ti aiuteranno a vincere attraverso i loro effetti e abilità speciali, **sono il cuore pulsante del gioco**

[ok... e quand'è che le puoi usare?]

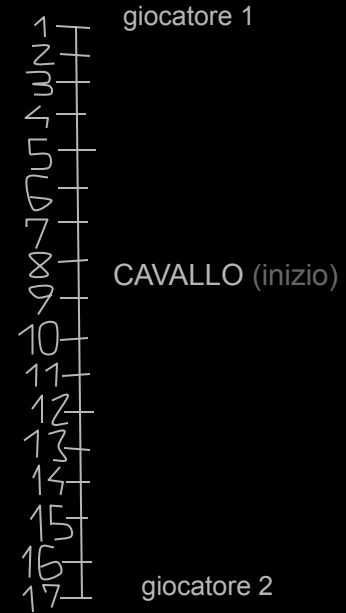
- puoi usarle durante il tuo turno (rendendole visibili), e puoi usarne quante ne vuoi, senza limiti, dopo che le hai usate non ti rimane che scegliere se estrarre una carta o passare

[ci sta, come le ottengo però?]

- te ne verranno date 3 a round, durante il giro sarà impossibile ottenerle, perciò pianifica!

regole - organizzazione dei ROUND

il gioco va a round, il che vuol dire che perdere una volta non è la fine della partita, la **BET** è un valore che indica il danno che quel particolare round farà all'avversario, fai una linea dove mettere 17 puntini, 1 e 17 sono i rispettivi giocatori (immagine di destra) in questo caso il numero della **BET** indica quanto il cavallo si avvicina ai giocatori, **quando il cavallo ha raggiunto il giocatore, quel giocatore ha perso la BET aumenta di 1 ogni round ed inizia con 1**



regole - generali

nel gioco si utilizzeranno 2 mazzi, uno per le carte normali ed uno per le carte speciali

le carte normali consistono nell'intero set di spade più l'asso di bastoni, che invece di "1" varrà "11"

OGNI volta che uno dei due mazzi verrà in un modo compromesso (es. un giocatore rimette una carta nel mazzo) il mazzo in questione andrà mescolato,
ogni turno ha una durata di 45 secondi, **dopo dei quali il giocatore ha automaticamente perso il round**

a r e a

C A R T E S P E C I A L I



B L E S S

con questa carta attiva sul
tavolo nessuno perderà
definitivamente la partita, se
questa salva la partita di un
giocatore la BET diminuisce
permanentemente di 1

(la carta resta sul tavolo)

2 - C A R D

estrai la carta “2”, se essa è già
sul tavolo non fa niente e va
buttata





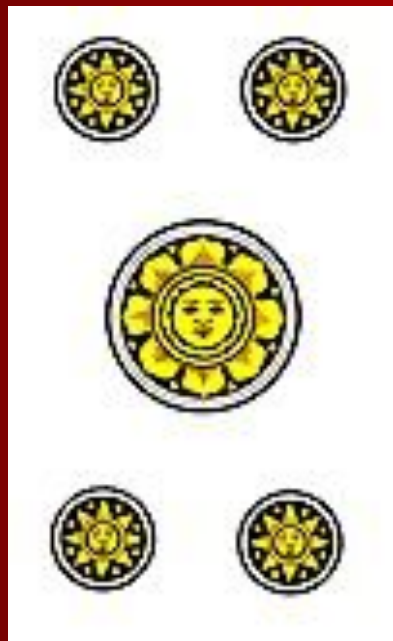
3 - C A R D

estrai la carta “3”, se essa è già
sul tavolo non fa niente e va
buttata



4 - C A R D

estrai la carta “4”, se essa è già
sul tavolo non fa niente e va
buttata



5 - C A R D

estrai la carta “5”, se essa è già
sul tavolo non fa niente e va
buttata



6 - C A R D

estrai la carta “6”, se essa è già
sul tavolo non fa niente e va
buttata



7 - C A R D

estrai la carta “7”, se essa è già
sul tavolo non fa niente e va
buttata



B L O O D S H E D

questa carta aumenta la BET
del ROUND di 1 e ti permette di
estrarre un'altra carta speciale



D E S T R O Y

rimuovi l'ultima carta speciale
che l'avversario ha piazzato sul
tavolo

DISSERVICE

l'avversario deve estrarre una
carta





EXCHANGE

scambi l'ultima carta che hai
con l'ultima del tuo avversario,
se l'avversario ha solo una carta
questa C.S. non può essere
utilizzata

FRIENDSHIP

entrambi i giocatori estraggono
2 carte speciali





GO FOR 17

il numero ideale da “21” diventa
“17”, questa carta speciale
rimpiazza una eventuale carta
“go for”, che sia tua, o
dell'avversario

(la carta resta sul tavolo)



GO FOR 24

il numero ideale da “21” diventa
“24”, questa carta speciale
rimpiazza una eventuale carta
“go for”, che sia tua, o
dell'avversario

(la carta resta sul tavolo)



GO FOR 27

il numero ideale da “21” diventa
“27”, questa carta speciale
rimpiazza una eventuale carta
“go for”, che sia tua, o
dell'avversario

(la carta resta sul tavolo)



H U S H

estrai una carta girata, così che
l'avversario non ne veda il
numero



O N E - U P

il BET del ROUND sale di “1”

(la carta resta sul tavolo)



T W O - U P

il BET del ROUND sale di “2”

(la carta resta sul tavolo)



PERFECT DRAW

estrai la miglior carta in
assoluto, se dovesse essere già
sul tavolo, questa carta non fa
niente e va buttata



R E F R E S H

tutte le tue carte ritornano nel mazzo, e dopo che è stato mischiato ricominci da capo con una carta girata e una visibile



R E M O V E

rimetti nel mazzo l'ultima carta
del tuo avversario, se rimane
solo una carta, questa C.S. non
può essere utilizzata



R E T U R N

rimetti nel mazzo la tua ultima carta, se rimane solo una carta, questa C.S. non può essere utilizzata



S H I E L D

questa carta speciale
diminuisce la BET di “1”

(la carta resta sul tavolo)



S H I E L D +

questa carta speciale
diminuisce la BET di “2”

(la carta resta sul tavolo)



S H I E L D

questa carta speciale
diminuisce la BET di “1”

(la carta resta sul tavolo)



O N E - U P

il BET del ROUND sale di “1”

(la carta resta sul tavolo)



REINCARNATION

rimuovi l'ultima carta speciale
che l'avversario ha piazzato sul
tavolo, nel mentre tu prendi
una nuova carta speciale



H U S H

estrai una carta girata, così che
l'avversario non ne veda il
numero



D E S T R O Y

rimuovi l'ultima carta speciale
che l'avversario ha piazzato sul
tavolo