



JOMO

ISTRUZIONI DI GIOCO

UN GIOCO PER 2-6 PERSONE DA 8 ANNI
DI LUKAS ZACH E MICHAEL PALM

10
Ten TRADERS

Nella lingua dei Maya c'è la meravigliosa parola Joomo che non significa altro che "vuoto/intervallo". Abbiamo preso in prestito questa parola di una lingua usata al giorno d'oggi molto raramente poiché in Joomo le due carte giocate all'inizio hanno una funzione particolarmente importante. Infatti i loro numeri definiscono l'intervallo (= tutti i valori compresi fra questi due numeri) e dunque le carte che successivamente potranno essere giocate.

MATERIALE DI GIOCO:

70 carte da gioco

(con i numeri da 00 a 69)



1 blocco per segnare i punti



Dischetti segnapunti:

- 22 dischetti dei punti
- 1 dischetto Joomo grande per la persona che per prima finisce le proprie carte



OBIETTIVO DEL GIOCO:

Ottenere il maggior numero di punti. Riceverete dei punti per ogni presa e poi anche per tutti i simboli ★ collezionati durante la partita.

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

MATERIALE NECESSARIO

Le carte da gioco sono divise in blocchi da 10 di colori diversi in modo da velocizzarne lo smistamento.

A seconda del numero di partecipanti sono necessarie le seguenti carte:

numero di giocatori	carte necessarie	colori che devono essere tolti
2	00 - 29	verde, celeste, blu, viola
3	00 - 39	celeste, blu, viola
4	00 - 49	blu, viola
5	00 - 59	viola
6	00 - 69	nessuno

Le carte restanti vanno riposte nella scatola.

I dischetti dei punti e il dischetto Joomo devono essere messi sul tavolo in modo che siano ben raggiungibili da tutti. Tenete a disposizione il blocco e una penna per segnare i punti.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Una partita a *Joomo* si divide in più round. Giocate tanti round quanti sono necessari al raggiungimento di 20 o più punti da parte di uno dei giocatori.

All'inizio di ogni round le carte vengono mischiate e se ne distribuiscono 10 a ogni partecipante. Le restanti 10 carte vengono messe da parte senza essere viste. Si decide a caso chi distribuisce le carte per il primo round.

Durante un round si fanno più prese fino a quando, alla fine di una presa, almeno un giocatore non ha più carte in mano.


Chi è seduto a sinistra del giocatore che ha dato le carte gioca la prima carta e ci mette affianco un dischetto dei punti poiché ogni presa vale almeno un punto. Grazie alle carte speciali, la presa può aumentare di valore; in questo caso vengono aggiunti dei dischetti dei punti (**si veda il paragrafo "Carte**

speciali" a pagina 13).

Poi si procede in senso orario. Chi è di turno gioca una sola carta.

La seconda carta viene posizionata a una certa distanza dalla prima in modo che fra le due rimanga uno spazio vuoto nel quale possano essere giocate tutte le altre carte della presa.

Le prime due carte giocate sono le **carte di confine**.

Il numero di tutte le altre carte della presa deve essere compreso fra le due carte di confine. L'unica eccezione sono le cifre uguali  (si veda il paragrafo "Carte speciali" a pagina 13).



Quando tocca a te puoi giocare una carta adeguata all'interno dello spazio vuoto oppure passare, rinunciando al diritto di giocare altre carte fino alla fine della presa attuale.

Puoi decidere di passare anche se hai in mano carte da poter giocare.

Se dopo di te nessun altro ha giocato una carta, prendi tutti i dischetti dei punti della presa attuale e mettili davanti a te, **senza giocare altre carte**.

Prendi anche le carte della presa e le metti coperte vicino a te.

Esempio: il 27 e il 32 sono le carte di confine. Hai ancora 28, 30 e 31 in mano e giochi il 31. Se tutti gli altri passano, quando tocca di nuovo a te ti aggiudichi la presa e i relativi dischetti dei punti. In questa presa non puoi più giocare il 28 e il 30.

Chi per primo ha giocato tutte le carte della propria mano prende il dischetto Joomo che vale anch'esso un punto per la vittoria. Questo annuncia la fine del round. Tutti gli altri possono ancora giocare altre carte fino a concludere la presa in corso. Poi si passa al conteggio del round (si veda "Fine di un giro" a pagina 14).



Se nel round in corso il dischetto Joomo non è ancora stato assegnato, giochi tu la prima carta confine della presa seguente.

CARTE SPECIALI:

CI SONO TRE TIPI DI CARTE SPECIALI CON FUNZIONI PARTICOLARI:



Cifre uguali (00, 11, 22, 33, 44, 55, 66)

Tutte le carte che hanno un numero con due cifre uguali possono essere giocate in qualunque momento, anche se il loro valore non è compreso nell'intervallo fra le carte confine.



Unità 5 (5, 15, 25, 35, 45, 55, 65)

Se una carta con l'unità 5 viene giocata come prima o seconda carta di una presa non ha alcuna particolarità. Se invece viene successivamente giocata nell'intervallo fra le carte confine, può anche essere giocata SU una delle due carte confine. In questo modo si riduce l'intervallo poiché naturalmente anche il valore di una carta con il 5 all'unità deve rientrare nell'intervallo (fa eccezione il 55 – si veda più avanti). Le carte già giocate rimangono nella presa anche se adesso non potrebbero più essere giocate rispettando le regole.



Cifre tonde (00, 10, 20, 30, 40, 50, 60)

Chi gioca una cifra tonda in una presa ne aumenta il valore di 1 punto. Si prende subito un nuovo dischetto dei punti e si posiziona a fianco della presa di modo che sia visibile per tutti.

Attenzione: se alla fine di un giro hai ancora in mano cifre tonde, per ciascuna di queste carte ti verrà sottratto 1 punto. Tutte le altre carte le puoi tenere senza dover temere conseguenze: non influiscono sul numero di punti.

Ci sono 2 carte speciali con doppia funzione:

- La carta **00** è sia una cifra tonda che una carta a cifre uguali. Dunque frutta un punto e può essere giocata in qualunque momento, anche se non fa parte dell'intervallo con il quale si sta giocando. Naturalmente alla fine di un round anche chi ha in mano questa carta

perde un punto!

• La carta **55** è sia una carta a cifre uguali che una carta con unità 5. Dunque può essere giocata in qualunque momento e/o anche SU una delle carte confine. Quindi questa è l'unica possibilità che l'intervallo venga ingrandito grazie a una carta a cifre uguali!

Esempio: *sul tavolo ci sono le carte confine 31 e 46. La carta 55 può essere giocata nell'intervallo oppure SUL 31 (questo sposta l'intervallo a 46-55) oppure SUL 46 (questo ingrandisce l'intervallo portandolo a 31-55).*



FINE DEL ROUND:

Un round finisce non appena uno dei giocatori non ha più carte in mano. La presa che si sta giocando viene portata ancora fino alla fine e si assegnano i punti. Poi si fa il conteggio.

CONTEGGIO DI UN ROUND

Contate il numero di dischetti segnapunti collezionati in questo round. Non dimenticate il dischetto Joomo che vale anch'esso un punto.

Sottraete poi il numero di carte a cifra tonda che avete in mano.

Il risultato vi dà il numero di punti conquistati in questo round. Può anche trattarsi di un numero negativo.

Questi punti vengono sommati ai punti dei round precedenti e annotati sul blocco. Se nessuno ha ancora raggiunto almeno 20 punti inizia un nuovo round.

Chi aveva il dischetto Joomo mischia e distribuisce le carte per il round successivo. Il giocatore alla sua sinistra inizia la prima presa giocando la prima carta confine, i dischetti dei punti e il

JOMO				
NAME	NAME	NAME	NAME	NAME
Daniel	Heide	Ingo	Martin	
4	2	1	5	
7	6	3	8	

dischetto Joomla vengono rimessi al centro del tavolo, ben raggiungibili da tutti.

La partita si conclude non appena qualcuno raggiunge 20 o più punti.

Vince la persona con il maggior numero di punti.

In caso di parità si continua a giocare fino ad ottenere un risultato definitivo oppure finché non vi mettete d'accordo per dividervi la vittoria.

RINGRAZIAMENTI

Un ringraziamento particolare a: Babs, Benne, Demian, Felix, Heidi, Jakob, Jule, Klaus, Laura, Mara, Nathan, Nicky, Philine, Philipp, Silas, Thilini, Thors-ten, Uller, Ute, Valentin e Vanessa

GLI AUTORI

I due autori Lukas e Michael vivono – ciascuno con due gatti, 1-2 figli e l'amore della propria vita – uno a Brema e l'altro sul lago di Costanza. Si sono incontrati per caso un giorno che Lukas durante le vacanze è capitato a fare acquisti nel negozio di giocattoli di Michael, "Seetroll". Da allora li lega una profonda amicizia e la passione di sviluppare giochi insieme.



SERVIZIO PEZZI DI RICAMBIO

Nonostante gli alti standard di qualità che osserviamo nella produzione dei nostri giochi, in casi rari può capitare che il materiale sia difettoso o che manchi qualcosa. Nel caso questo sia successo al prodotto che hai acquistato, ti puoi rivolgere a info@10traders.de. Con una descrizione dettagliata del materiale mancante o difettoso e i tuoi dati di contatto completi ci occuperemo velocemente del reclamo.

10 Traders GmbH
Waldstraße 10
76344 Eggenstein-Leopoldshafen
Germania

Autori: Lukas Zach & Michael Palm
Design grafico: Fiore GmbH
Traduzione: Birgit Irgang

10
Ten **TRADERS**

© 10 Traders GmbH 2022

Tutti i diritti riservati. La ristampa o la pubblicazione del istruzioni di gioco, del materiale di gioco o delle illustrazioni è consentita solo previa autorizzazione.