

SECONDA EDIZIONE

Spuntino in Sardegna

"Leggero pasto che si interpone tra i pasti principali".

Chiudete 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
 - 83 carte dorso giallo
- (60 **INGREDIENTI**, 13 **BEVANDE**, 1 **RESORZA** e 4 **VERME**
e 5 **NUOVE CARTE PER VERSIONE AVANZATA**)
- 4 carte riepilogo fasi di gioco
 - Questo regolamento

SCOPO DEL GIOCO

In **Spuntino** bisogna ottenere il maggior numero di punti realizzando gli abbinamenti degli spuntini tipici sardi.

Ogni giocatore deve collezionare gli ingredienti necessari per realizzarli.

Gli spuntini da conoscere sono descritti nelle carte **SPUNTINO** che riportano un'immagine dello spuntino, gli ingredienti necessari, la bevanda che eventualmente è possibile abbinare e i punti che lo spuntino permette di conquistare.

Il giocatore ha la facoltà di comporre gli spuntini tipici sardi 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 **VERME** e **RESORZA**.

PREPARAZIONE

1. Prendere le carte con il dorso rosso **SPUNTINO**, dividerle per ricetta e posizionarle sul tavolo;
2. Togliere la carta **RESORZA** e tenerla da parte;
3. Prendere le carte con il dorso giallo (le carte **INGREDIENTI**, le carte **BEVANDE**, le carte **VERME** ed eventualmente le **NUOVE CARTE** descritte a pag. 9 per la versione avanzata) 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 nel mazzo la carta **RESORZA**, mischiare e posizionare il mazzo coperto sul tavolo, come mazzo di pesca.

Inizia il giocatore che per ultimo ha assaggiato il mitico *casu marzu* (formaggio con i vermi).

Se nessuno lo ha mai assaggiato, inizia il più giovane.



IL PIANO DI GIOCO

Carte **SPUNTINO** da conquistare,
divise per categoria e ordinate per punteggio



Mazzo di
pesca



5 file di carte scoperte a disposizione

TURNO DI GIOCO

FASE 1 (OBBLIGATORIA): PESCARE UNA O DUE CARTE

Il giocatore di turno valuta se le carte che ha in mano compongono interamente o parzialmente una delle combinazioni di carte **SPUNTINO** disponibili sul tavolo di gioco. Per realizzare uno **SPUNTINO** 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 PATATA, la fila rimasta vuota andrà ricostruita con la prima carta del mazzo di pesca.*

FASE 2 (OPZIONALE): REALIZZARE UNO SPUNTINO

Il giocatore di turno potrebbe avere in mano tutti gli **INGREDIENTI** sufficienti a completare una ricetta di quelle riportate nelle carte **SPUNTINO** ancora disponibili sul tavolo di gioco.

Se lo ritiene opportuno, può decidere di calare una combinazione tale da dichiarare uno **SPUNTINO**, conquistando la carta corrispondente. È possibile conquistare solo le carte **SPUNTINO** 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 **S'ABBARDENTE** a seconda della ricetta dello **SPUNTINO** conquistato.

La carta **SPUNTINO** conquistata andrà posizionata di fronte a sé coperta, con l'eventuale carta **BEVANDA** abbinata. Le carte usate per la combinazione dello spuntino vengono scartate nella scatola del gioco.

Durante il proprio turno di gioco, può essere realizzato anche più di uno **SPUNTINO**.

NOTA BENE: la carta **SPUNTINO** ZIMINADDA permette di abbinare sia il VINO ROSSO sia il VINO BIANCO.



La scelta dell'abbinamento dello **SPUNTINO** ZIMINADDA ricade solo su uno dei due vini.

Esempio di gioco: la giocatrice Anna ha già in mano la carta PECORA e la carta VINO ROSSO. Sceglie di pescare due carte dal mazzo di pesca e trova la carta CIPOLLA e la carta PATATA. Decide quindi di conquistare lo **SPUNTINO** PECORA BOLLITA con abbinamento VINO ROSSO. Anna raccoglie dal tavolo di gioco la carta **SPUNTINO** PECORA BOLLITA libera, prende la sua carta VINO ROSSO e le posiziona entrambe davanti a sé coperte per la fase di conteggio dei punti, poi scarta le tre carte PECORA, CIPOLLA e PATATA nella scatola del gioco.

FASE 3: CARTE IN ECCESSO

Dopo aver svolto la fase di pesca e di conquista dello **SPUNTINO**, il giocatore di turno può tenere in mano solo 6 carte: deve 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. Potendo tenere in mano al massimo 6 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 VERME

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

FASE 0 (OPZIONALE): AZIONE CARTA VERME

La carta **VERME** (una al massimo) può essere giocata come mossa preliminare del turno di gioco. Si posiziona la carta **VERME** 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).



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



LA CARTA RESORZA

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

***Esempio di gioco:** la giocatrice Anna ha raccolto i suoi punti per aver fatto lo **SPUNTINO** PECORA BOLLITA, il giocatore Beppe gioca la carta **RESORZA** decidendo di scambiarla con una delle sue carte senza vederle. Se Anna non dovesse averne più in mano, prenderebbe comunque la carta **RESORZA**, senza dare nulla in cambio.*

IMPORTANTE: attenzione a non conservare fino alla fine del gioco la carta **RESORZA**. Al momento del conteggio, chi la possiede avrà una **penalità di 10 punti**.

Se la carta **RESORZA** 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 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 **SPUNTINO**, se le possiede.

NOTA BENE: se in quest'ultima mano viene completato uno **SPUNTINO**, chi lo conquista **NON** può ricevere la carta **RESORZA**.

(HI VINCE?)

Per calcolare il punteggio di ogni giocatore occorre:

- **SOMMARE** i punteggi riportati nelle carte **SPUNTINO** complete;
- **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 l'**ABBARDENTE**;
- **SOTTRARRE** il valore delle carte **BEVANDE** e **RESORZA** rimaste in mano alla chiusura del gioco:
 - 3 punti per il **VINO ROSSO**;
 - 5 punti per il **VINO BIANCO**;
 - 7 punti per l'**ABBARDENTE**
 - 10 punti per la carta **RESORZA**.

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.

CARTE SPUNTINO e BEVANDE conquistate



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**

ESEMPIO PUNTEGGIO

LE NUOVE CARTE DELLA VERSIONE AVANZATA

Nella seconda edizione di *Spuntino in Sardegna* sono presenti delle nuove carte che rendono il gioco ancora più divertente, creano nuove forme di interazione tra i giocatori e danno un'ulteriore profondità al gioco.

COME USARE LE NUOVE CARTE

Prendete le carte **TROBIA**, la carta **VERNACCIA**, la carta **CANTO A TENORE** e la carta **MURRA BELLA** e aggiungetele al mazzo insieme alle altre carte con il dorso giallo durante il punto 3 della fase di preparazione del gioco.



(ARTA TROBIA

La *trobia* è un contenitore di legno o sughero che viene utilizzato per contenere gli ingredienti dello spuntino e servirli a tavola.

Questa carta può essere giocata (una sola per combinazione) insieme agli spuntini **ZIMINADDA**, **PROCCHEDDU**, **PECORA BOLLITA O PANE E CASU** (*obbligatoriamente con l'abbinamento di una carta **BEVANDA VINO***) quando

vengono realizzati durante la fase 2. Posizionatela insieme alle altre carte conquistate e sommatela alla fine del gioco con 4 punti aggiuntivi.

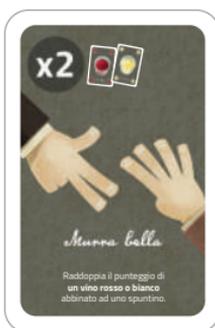


(ARTA VERNACCIA

Un gioiello enologico mantenuto in vita da piccole cantine famigliari nell'oristanese. Ottimo aperitivo da condividere nelle feste sarde.

Abbinare la carta Vernaccia a qualsiasi **SPUNTINO** appena giocato nella fase 2 (*con o senza abbinamento di carta **BEVANDA***). Giocando lo spuntino con la carta **VERNACCIA** **diven-**

tate immuni dal ricevere la carta RESORZA da parte di un avversario. Scartate la carta nella scatola dopo averla utilizzata.



CARTA MURRA BELLA

Sa *Murra* sarda è un gioco dove due giocatori (o a coppie di due) si sfidano cercando di indovinare la somma delle dita mostrate gettando le braccia simultaneamente. Richiede scaltrezza e ritmo.

La carta MURRA BELLA può essere usata come ulteriore abbinamento a una combinazione di uno SPUNTINO a cui è stato abbinato un VINO ROSSO o BIANCO. Essa ha la forza di raddoppiare il valore di quella BEVANDA in quello SPUNTINO. Posizionate la carta MURRA BELLA insieme al VINO conquistato in modo da ricordare nella fase di calcolo del punteggio quale vino raddoppia il suo valore.



CARTA CANTO A TENORE

Il canto a tenore (in sardo *cantu a tenore*) è uno stile di canto corale tipico di numerosi centri della Sardegna. Patrimonio dell'Unesco dal 2005, si affianca ad altre modalità di canto a quattro voci come *su Cantu a Cuncordu* o a *Taja* che alleatano molto spesso gli spuntini.

La carta CANTO A TENORE dà la possibilità a chi la conserva sino alla fine della partita di eliminare i punti negativi di una carta BEVANDA a scelta (VINO ROSSO, VINO BIANCO o ABBARDENTE) rimasta in mano quando finisce il gioco e si passa alla fase di conteggio dei punti.

Esempio di gioco: la giocatrice Anna riesce a completare uno spuntino ZIMINADDA con l'abbinamento del VINO BIANCO. Gioca anche la carta TROBÌA, VERNACCIA e MURRA BELLA. Con questa super combinazione otterrà a fine partita 1 o 2 punti dallo spuntino ZIMINADDA, 10 punti dal bonus della carta VINO BIANCO e 4 punti aggiuntivi per l'utilizzo della carta TROBÌA. Non riceverà la carta RESORZA e scarterà nella scatola le carte ZIMINO, VERDURA, VERNACCIA e MURRA.

SCOPRI IL MONDO DEGLI SPUNTINI IN SARDEGNA

Per la prima edizione del gioco *Spuntino* era stato allegato al gioco un racconto inedito dell'autore Simone Riggio. Grande cultore ed esperto degli spuntini sardi, descrive in forma romanzata l'esperienza di due amici che, invitati in Sardegna per una serie di concerti, si troveranno catapultati in avventure mistiche, incontri inaspettati e saranno rapiti dalla profonda ospitalità che il popolo sardo sa offrire. Una ricca e descrittiva parte finale del racconto, a cura della giornalista Alessandra Ghiani, ci porta nei luoghi narrati dall'autore.

Rivivi il viaggio straordinario scaricandolo online sul sito www.demoela.com nella pagina dedicata al gioco *Spuntino in Sardegna*



RINGRAZIAMENTI

Mia moglie, i miei figli, i miei genitori, 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, Michele, Alberto e gli amici di Sedilo.

SCOPRI UN MONDO DI GIOCHI
SULLA SARDEGNA SUL NOSTRO SITO




Demoela
GIOCHI

www.demoela.com



**Spielregeln einfach
online einsehen:**
[www.demoela.com/prodotto/
spuntino-in-sardegna/](http://www.demoela.com/prodotto/spuntino-in-sardegna/)



**English rules
available online:**
[www.demoela.com/prodotto/
spuntino-in-sardegna/](http://www.demoela.com/prodotto/spuntino-in-sardegna/)