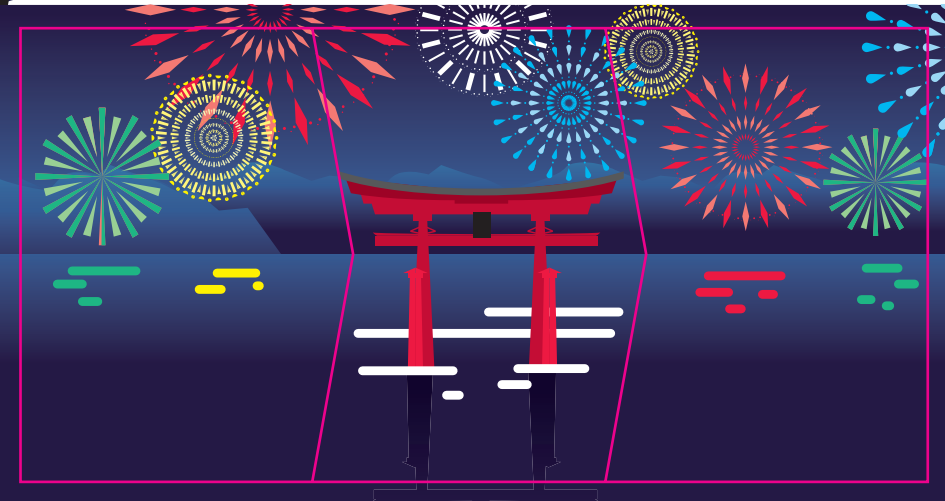




Si vince 1 gettone INIZIO:

Si riposiziona una tessera ERRORE girata sul lato blu e si ottiene 1 gettone INIZIO.
Anche se i giocatori non avessero commesso ERRORI, prendono ugualmente 1 gettone INIZIO.

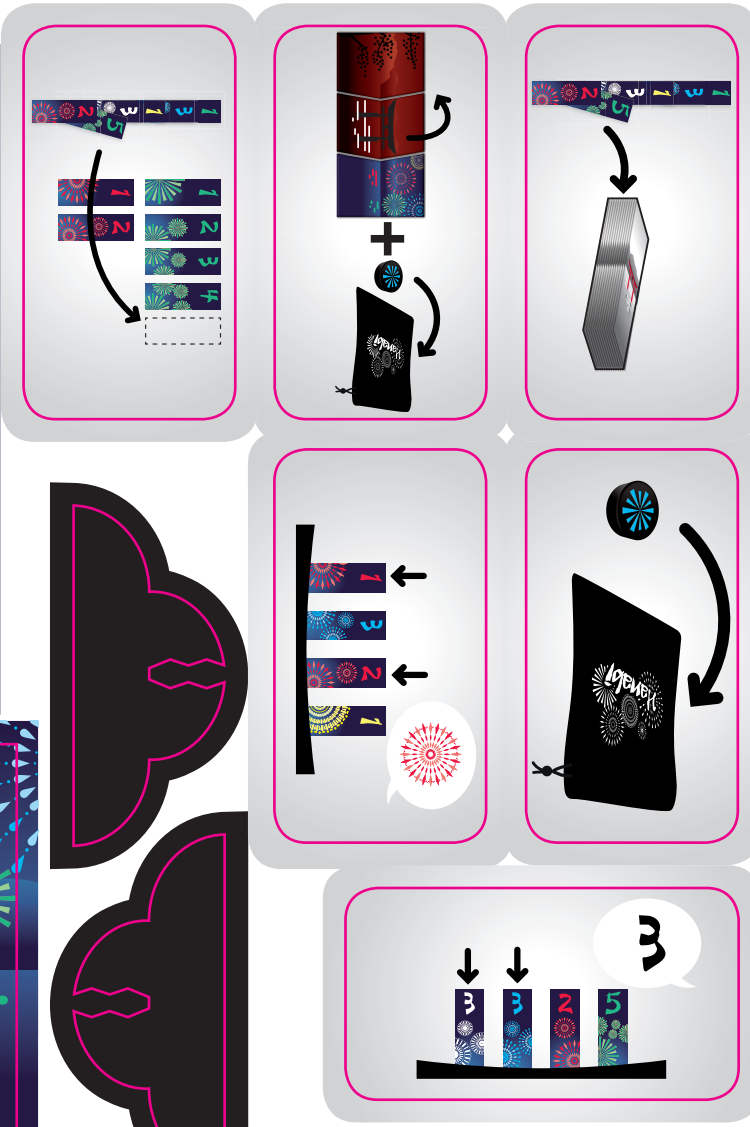
Si da un'informazione del colore sulle carte di un giocatore a propria scelta.

Si da un'informazione del valore sulle carte di un giocatore a propria scelta.

Si sceglie una carta dal mazzo degli scarti e la si mischia nel mazzo di gioco.
Caso particolare: se il mazzo è vuoto il giocatore può eseguire l'ultima mossa appena descritta (la 4).

Si sceglie una carta nel mazzo degli scarti e la si rimette in gioco
La carta scelta deve poter essere messa in gioco ottemperando il regolamento (esempio: un « 3 » rosso soltanto in sequenza a un « 2 » rosso già in gioco. Se nessuna carta fa al nostro caso l'effetto viene perso.

Caso particolare: se il giocatore sceglie un « 5 » dal mazzo degli scarti e lo mette in gioco, si applica immediatamente l'effetto di una nuova carta BONUS.



1. A card with a blue pattern is placed on a card with a red pattern.
2. A card with a blue pattern is added to a card with a red pattern.
3. A card with a blue pattern is removed from a card with a red pattern.
4. A card with a blue pattern is selected from a card with a red pattern.
5. A card with a blue pattern is placed on a card with a red pattern.
6. A card with a blue pattern is selected from a card with a red pattern.
7. A card with a blue pattern is placed on a card with a red pattern.
8. A card with a blue pattern is selected from a card with a red pattern.



Si vince 1 gettone INIZIO:



Si riposiziona una tessera ERRORE girata sul lato blu e si ottiene 1 gettone INIZIO.
Anche se i giocatori non avessero commesso ERRORI, prendono ugualmente 1 gettone INIZIO.



Si da un'informazione del colore sulle carte di un giocatore a propria scelta.



Si da un'informazione del valore sulle carte di un giocatore a propria scelta.



Si sceglie una carta dal mazzo degli scarti e la si mischia nel mazzo di gioco.

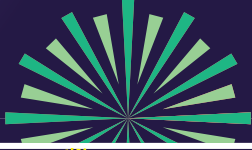
Caso particolare: se il mazzo è vuoto il giocatore può eseguire l'ultima mossa appena descritta (la 4).



Si sceglie una carta nel mazzo degli scarti e la si rimette in gioco

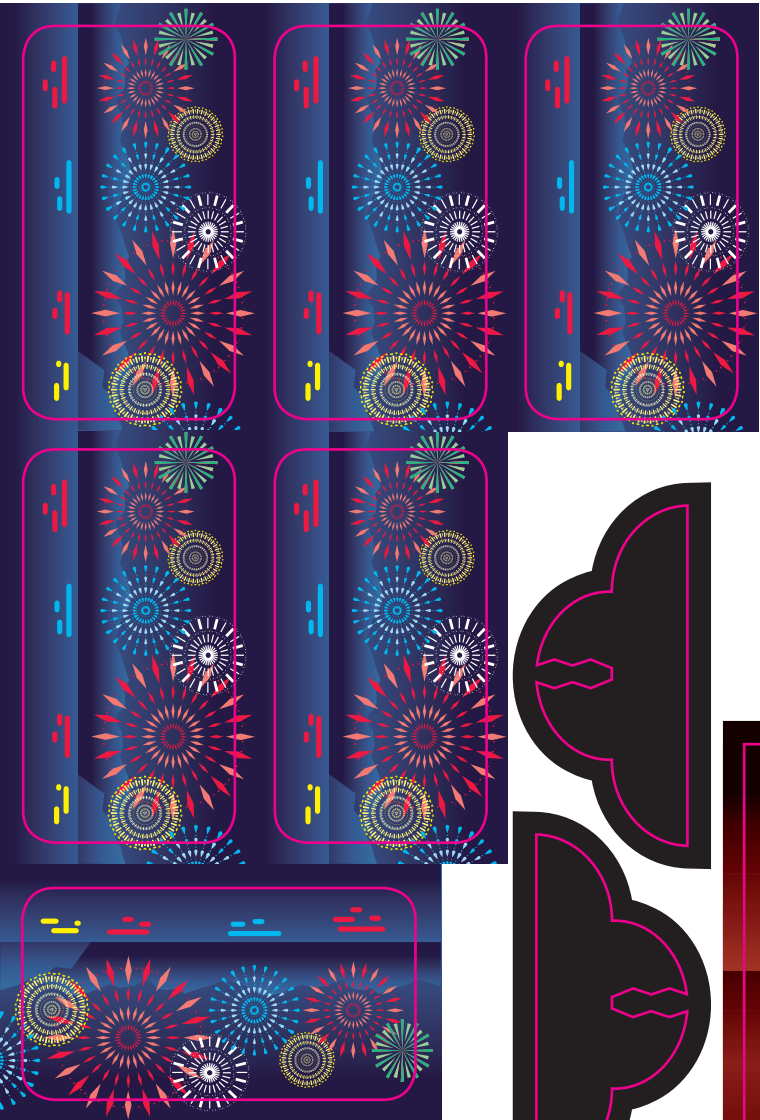
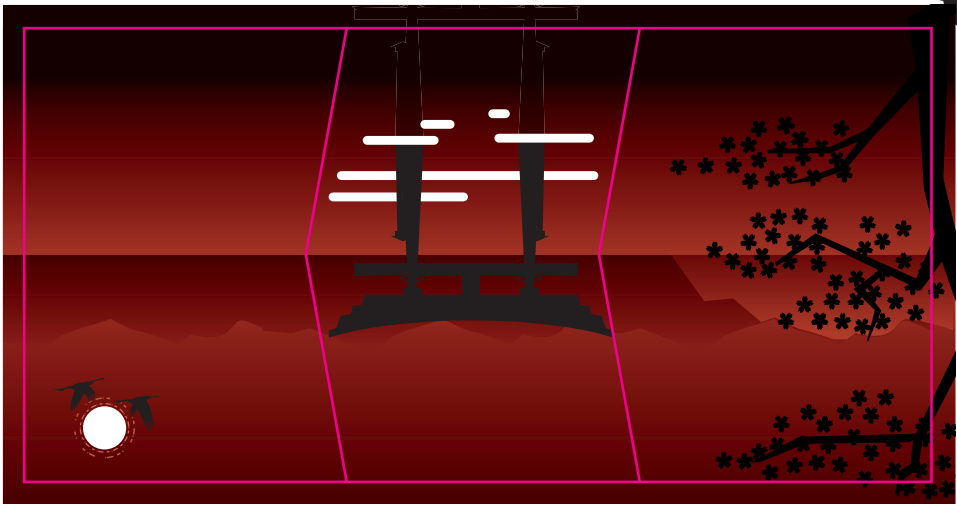
La carta scelta deve poter essere messa in gioco ottemperando il regolamento (esempio: un « 3 » rosso soltanto in sequenza a un « 2 » rosso già in gioco. Se nessuna carta fa al nostro caso l'effetto viene perso.

Caso particolare: se il giocatore sceglie un « 5 » dal mazzo degli scarti e lo mette in gioco, si applica immediatamente l'effetto di una nuova carta BONUS.





PUNTI		QUALITÀ DELLA PRESTAZIONE
5 o -		Risibile! Il pubblico vi fischia. Spe- rate soltanto di essere dimenticati.
6-10		Mediocre! Solo alcuni applausi di pura cortesia.
11-15		Onorevole! Lo spettacolo non rimarrà impresso a lungo nella memoria...
16-20		Eccellente! Il pubblico resta incan- tato e le espressioni dei visi sono sorridenti.
21-24		Straordinaria! Questa prodezza rimarchevole resterà fissa nella memoria!
25		Leggendaria! Il consenso è ammu- tolito; piccole stelle brillano negli occhi di grandi e piccini.





PUNTI		QUALITÀ DELLA PRESTAZIONE
5 o -		Risibile! Il pubblico vi fischia. Spe- rate soltanto di essere dimenticati.
6-10		Mediocre! Solo alcuni applausi di pura cortesia.
11-15		Onorevole! Lo spettacolo non rimarrà impresso a lungo nella memoria...
16-20		Eccellente! Il pubblico resta incan- tato e le espressioni dei visi sono sorridenti.
21-24		Straordinaria! Questa prodezza rimarchevole resterà fissa nella memoria!
25		Leggendaria! Il consenso è ammu- tolito; piccole stelle brillano negli occhi di grandi e piccini.

