

# GIOCHI DI CARTE “LUDODI”

Per giocare in famiglia o con gli amici.



**LUDODI KIT**  
Carte da gioco stampabili pre-fustellate

Crea il tuo gioco di carte

SOLO per stampanti a carica dall'alto

Scarica gratuitamente su [ludodi.it](http://ludodi.it)  
il Template in PDF e per LibreOffice

Crea attività per i tuoi ragazzi

**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 04/10/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## Introduzione

Abbiamo recentemente ricevuto alcune scatole da [Ludodi srl](http://Ludodi srl) di Collemeto (LE): se non riuscite a ricordare il suo nome è perché si tratta di una piccola casa editrice a conduzione familiare creata e guidata da Simone Leonardi, che, per il momento, produce solo giochi di carte che si fanno notare per la loro grafica piacevole e per regole abbastanza semplici da imparare.

Simone (che nella vita reale ha tutto un altro lavoro) sta provando a ritagliarsi un posticino nel mercato dei giochi da tavola, ma in questa prima fase preferisce restare con i piedi per terra e mantenere una produzione in linea con il budget che si è fissato. Per questo ha equipaggiato un laboratorio (con stampante e taglio laser) che gli permette di produrre e inscatolare da solo piccole serie dei suoi giochi: quindi può mantenere un magazzino ridotto ma sufficiente ad evadere gli ordini. Tra le altre cose si è anche specializzato a creare nuovi giochi su richiesta di ditte o uffici che vogliono utilizzarli come gadget per la loro clientela.



Foto 01 – Foto con tutte le scatole.

Abbiamo provato con piacere alcune delle sue creazioni e ve le presentiamo nell'articolo che segue, in rigoroso ordine alfabetico: se vi sembreranno interessanti sappiate che nella sua collezione ci sono anche altri titoli e potrete scoprirli utilizzando il seguente link a **Ludodì**.

## ALLERTA METEO



Foto 2 – La scatola di Allerta Meteo.

Titolo Originale: Allerta Mete0

Autore: Simone Leonardi

Grafica ed illustrazioni: Lamberto Azzariti

Anno: 2022

Giocatori: 2-4

Età: 8 anni e più

Durata: 45 minuti

## Unboxing



Foto 3 – I componenti.

Di **Allerta Meteo** ci ha colpiti soprattutto l'argomento: i giocatori infatti, a turno, si trasformano in meteorologi e cercano di calcolare quanta pioggia cadrà entro la fine della partita: più la quantità finale sarà vicina a quella da loro ipotizzata e maggiore sarà il punteggio ottenuto.

La scatola del gioco racchiude un mazzo di 46 carte "Meteo", 3 carte "Previsione", 3 carte "Allerta" e 1 carta "Evoluzione".

## Il Gioco

All'inizio della partita viene designato un "meteorologo" (ovvero Primo Giocatore) che cambierà al termine di ogni manche: tutti ricevono 4 carte a testa e, a turno, ne giocano una in tavola (ripescandone subito un'altra per mantenere la loro mano), e formano pian piano una fila di 12 carte. Queste ultime sono caratterizzate da un "Livello" (da 1 a 6), dalla presenza o meno del "Vento" (una icona stampata sul lato sinistro) e da eventuali gocce d'acqua (1-2-4).



Foto 4 – Il tavolo dopo la preparazione iniziale. [/caption]

La posa delle carte in questa fase di **Allerta Meteo** non è libera: il Meteorologo può sceglierne una qualsiasi per iniziare, ma i giocatori possono poi continuare la fila accostandone una che sia dello stesso livello oppure più alto o più basso di 1 (in altre parole dal "3" si può giocare un "2" o un "3" o un "4"). Se la carta precedente ha anche il simbolo del vento allora è possibile posizionare la successiva fino a 2 Livelli più alta o più bassa (con una da "3" si può andare quindi a "1", "2", "3", "4" o "5").

Quando la fila viene completata si inizia la seconda fase: per prima cosa il Meteorologo controlla quante gocce di pioggia sono visibili in totale sull'intera fila e poi azzarda una previsione, utilizzando una delle tre apposite carte e mettendola sotto una della fila per indicare dove, a suo avviso, si raggiungerà l'obiettivo.

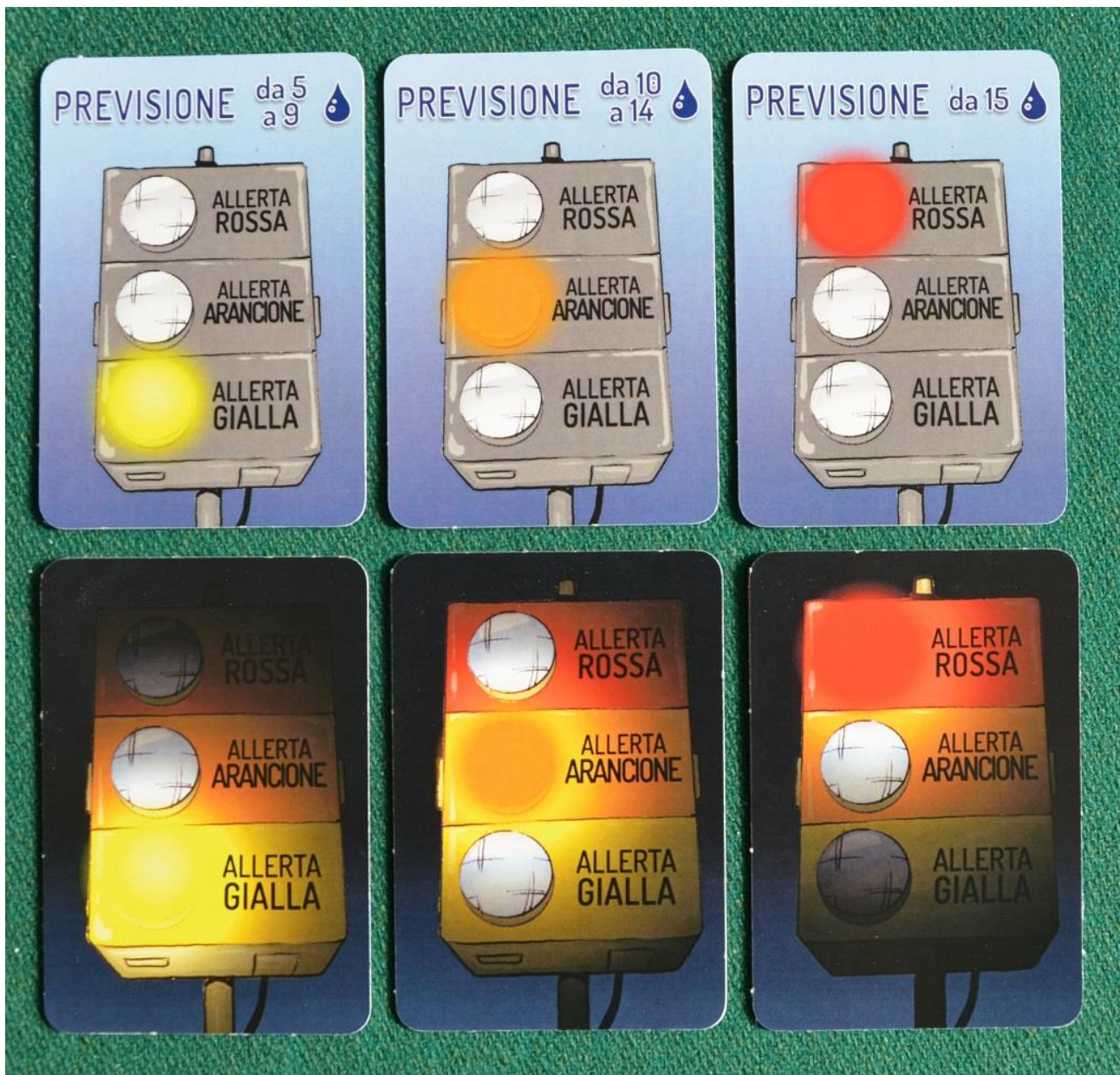


Foto 5 – Le carte “Previsione” (in alto) e Allerta.

Se, per esempio, reputa che il numero finale delle gocce di pioggia varierà da 5 a 9 deve utilizzare la carta Previsione Gialla, da 10 a 14 quella Rossa, da 15 in su quella Rossa.

A questo punto gli altri giocatori possono interferire con le previsioni, cercando di modificare le carte della fila in modo che il Meteorologo... sbaglia la sua previsione. A questo scopo si utilizza una carta speciale (Evoluzione) da mettere a cavallo fra la prima e la seconda della fila: i giocatori parlano fra loro e verificano se hanno una carta da sovrapporre alla seconda, rispettando però le regole di posa PER ENTRAMBE quelle adiacenti (nel nostro esempio la prima e la terza) e tenendo conto dell'effetto del vento.

Il giocatore designato gioca dunque la carta concordata e copre quella indicata dalla freccia Evoluzione: a questo punto il Meteorologo può intervenire a sua volta per modificare di nuovo la situazione posando una carta a suo favore sopra quella giocata dagli avversari.



Foto 6 – Esempio di “Evoluzione”.

Facciamo un esempio con l’aiuto della Foto 5 qui sopra. La carta Evoluzione è a cavallo fra il Livello 6 (a sinistra, sotto la freccia “Adesso”) e il Livello 5 (a destra, con il simbolo del vento, sotto la scritta “Evoluzione”).

Gli avversari del Meteorologo possono giocare solo una carta da “5 con vento” perché il Livello 6 è senza vento (quindi il valore della nuova carta può essere solo “6” o “5”) mentre a destra c’è un Livello 3: di conseguenza l’unica carta utilizzabile è il “5”. Se la Previsione nell’esempio fosse di Allerta Gialla, i giocatori avrebbero tutto l’interesse a giocare un 5 con 2 gocce d’acqua per cercare di portarla ad arancione o rossa.

Se però i giocatori non possono o non vogliono cambiare la carta sotto la freccia “Evoluzione” devono tutti scartare 2 carte e ripescarne altrettante dal mazzo: così avranno più opzioni nel giro successivo.

Il Meteorologo può giocare una carta solo se gli avversari lo hanno fatto prima di lui, altrimenti può scartarne una o più e ripristinare la sua mano.

Il punteggio finale dipende da vari fattori, ma principalmente dall’aver o meno indovinato la previsione, e può variare da -15 PV (se aveva previsto Allerta Gialla ed è diventata invece Rossa) a +25 (se la previsione è giusta e la carta è proprio sotto quella della fila che conferma il punteggio).

## Commento finale

Un titolo interessante che va però provato un paio di volte prima di riuscire a giocare consapevolmente: l'argomento poi è davvero inedito ed è stato il... best seller fra i quattro che abbiamo proposto ai nostri amici (e che vi illustriamo in questo articolo).

L'idea di allineare le 12 carte con quelle regole ben precise è davvero interessante e ci ha fatto pensare subito a tutti i siti meteo che danno delle previsioni ora per ora: chi ha partecipato ai test ha molto apprezzato questa proposta.

## BEFFA BABBO



Foto 7 – La scatola.

Titolo Originale: Beffa Babbo

Autore: Simone Leonardi

Grafica ed illustrazioni: Letizia Algeri

Anno: 2021

Giocatori: 1-4

Età: 6 anni e più

Durata: 30-45 minuti

## Unboxing



Foto 8 – I componenti di Beffa Babbo.

**Beffa Babbo** è un gioco di carte per bambini e famiglie, dalle regole molto semplici: dovremo raccogliere dei pacchi regalo cercando di non farceli rubare o di non trovarne uno...esplosivo.

Dentro la scatola troviamo un mazzo di 20 carte “Pacco a sorpresa”, 19 carte speciali, 4 carte “Personaggio” (Babbo Natale, la Befana, la Zucca di Halloween e il Coniglio) e quattro carte “Supporter” (con gli stessi personaggi).

## Il Gioco

Per spiegare **Beffa Babbo** ai più piccoli la prima volta sarà necessario fare alcuni esempi in modo che capiscano la “meccanica”: poi vedrete che saranno i vostri più accaniti avversari. Derubare i genitori o i nonni o vedere che uno dei pacchi da loro messi... esplosivo è per loro fonte di grande divertimento.

Inizialmente si dispongono al centro del tavolo le quattro carte Personaggio, poi ogni giocatore sceglie la carta “Supporter” che preferisce in modo che sia chiaro a tutti chi è il Personaggio di ognuno.



Dopo aver mescolato insieme le carte Pacco e le Speciali, i partecipanti ne ricevono 5 a testa e, definito il Primo giocatore, ne devono giocare quattro in tavola (coperte), una SOTTO ogni Personaggio. Alla fine devono sempre essercene quattro in colonna sotto ogni Personaggio, quindi se non ci sono abbastanza giocatori le carte mancanti vengono prelevate direttamente dal mazzo.



Foto 9 – Partita in corso.

Partendo dal Primo giocatore, ognuno, se vuole, per prima cosa può giocare una “Difesa” nella sua colonna (con la carta che ha tenuto in mano), poi deve girare la carta più in basso sotto al suo Personaggio: se si tratta di un Pacco lo mette SOPRA al Personaggio (per il calcolo dei Punti Vittoria), ma se si tratta di una carta Speciale ecco cosa succede:

- Il LADRO ruba un certo numero di pacchi in quella colonna, a meno che non sia stato giocato il Poliziotto in difesa (come nell’esempio della Foto 9, colonna 2).
- Il PACCO BOMBA elimina un certo numero di pacchi in quella colonna, ma può essere neutralizzato dall’Artificiere (ne vedete uno sotto la terza colonna).

- Il CORRIERE fa prelevare un certo numero di carte dal mazzo (o dalla riserva degli avversari) per metterle sopra al proprio Personaggio, girandole subito dopo e sperando che siano tutte... buone (no Ladri o Bombe).

Terminata la manche si rimettono nel mazzo le carte scartate (pacchi esplosi, difese utilizzate ecc.) e si procede con una seconda manche e così di seguito finché tutte le 20 carte Pacco non sono state assegnate: chi ne ha di più vince.

## Commento finale

Si tratta chiaramente di un gioco ideato per far giocare bambini e grandi allo stesso tavolo: la "sorte" è abbastanza importante, come avrete capito, ma come piazzare le carte speciali diventa un gioco nel gioco.

E poi guardare i bambini che esultano perché il babbo è esploso resta una delle sensazioni più forti del gioco.

## EKEQ

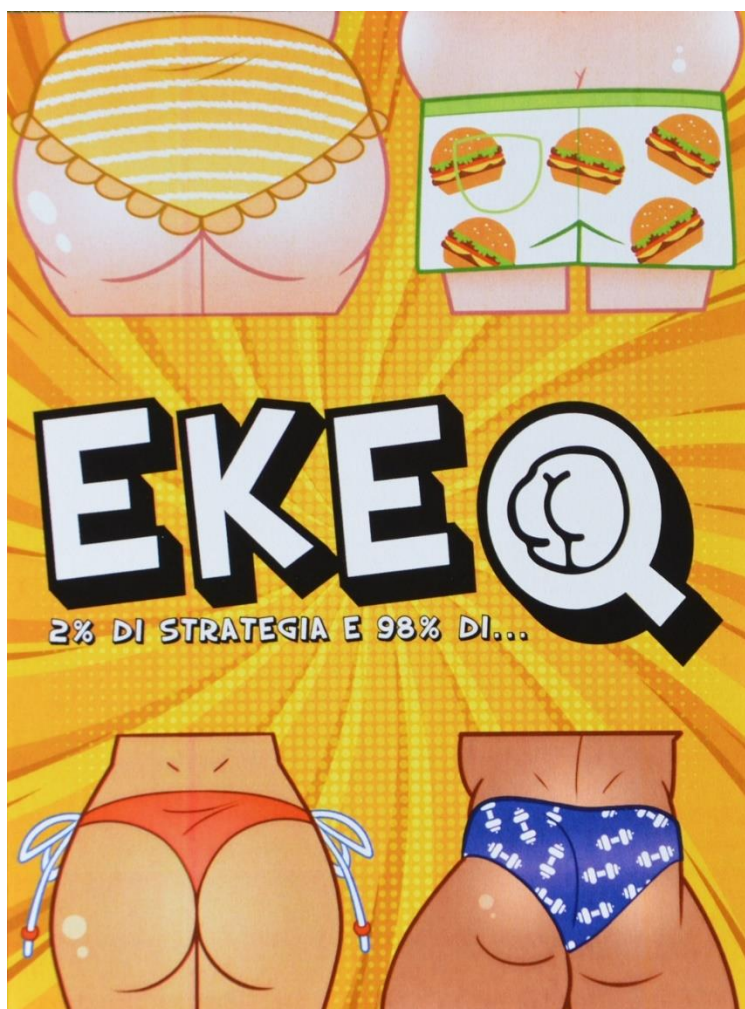


Foto 10 – La scatola.

Titolo Originale: Ekeq

Autore: Simone Leonardi

Grafica ed illustrazioni: Letiza Algeri

Anno: 2024

Giocatori: 2-6

Età: 6 anni o più

Durata: 1-20 minuti

## Unboxing



Foto 11 – I componenti.

Con **Ekeq** (leggere lentamente per ... sentire l'assonanza con frasi che spesso girano sui tavoli da gioco) possiamo ad un titolo decisamente leggero e guidato soprattutto dalla fortuna (chi non lo aveva ancora capito può rileggersi il titolo!).

La scatola comprende 48 carte "Punteggio", 12 "Mini-Golden Q", 4 "Golden Q" e una "Q". Le carte Punteggio sono numerate da 2 a 5 e, come illustrazione, mostrano un primo piano di sei diversi tipi di... "sedere": 2 maschi, 2 femmine, 1 cane e 1 gatto. Al centro della carta "Q" c'è un cerchio con un ulteriore "sederone" e la scritta "Nella vita bisogna avere ...", il che non lascia più alcun dubbio sulla meccanica del gioco.

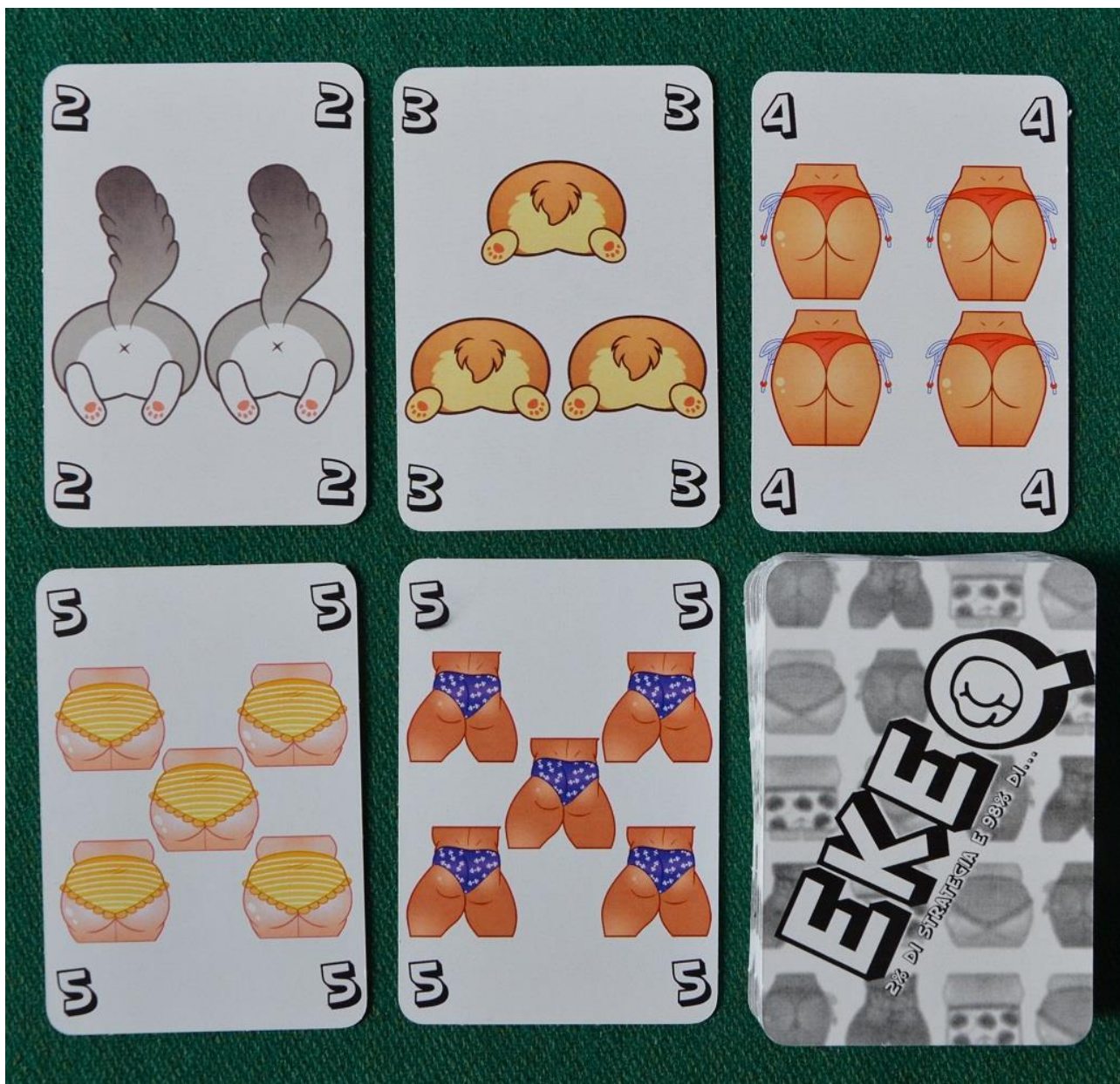


Foto 12 – Alcune carte del gioco.

Le carte "Mini-Golden Q" somigliano a quelle Punteggio, ma invece di un numero hanno, ai quattro angoli, un sederino dorato di bambino in fasce, mentre le "Golden Q" mostrano da 2 a 5 sederini dorati anche al centro.

## Il Gioco

La carta “Q” viene data a chi di solito si lamenta di più della cattiva sorte o che si ritiene il più sfortunato al tavolo. Le altre carte invece vengono invece distribuite equamente fra tutti i partecipanti: se ne resta qualcuna “spaiata” si mette al centro del tavolo e verrà assegnata a chi farà la prima presa.

Il giocatore “Q” sarà il primo a posare (coperta) una carta in tavola, mettendone una seconda al centro a costituire la “puglia” di quella mano: tutti gli altri lo imitano e la situazione sarà simile a quella che vediamo nella Foto 13 qui sotto.



Foto 13 – Una partita a sei appena iniziata.

Ora tocca al primo giocatore decidere se vuole usare la sua carta “Q” (mettendola accanto all’altra) o se rinuncia, passandola al suo vicino di sinistra, che deve prendere la stessa decisione.

Tutti scoprono la loro carta e il Signor “Q” prova a vincere la mano o la partita pescando a caso una carta dalla mano o dalla riserva di un avversario e “chiamandone” il numero: se scopre una carta Punteggio con quel numero lo somma a quello della sua (ma che c... scusate... **Ekeq!!!**), altrimenti la sottrae. Se invece scopre una carta “Mini-GoldenQ” deve pescare una seconda carta e se trova un’altra Mini-Golden o una Golden vince immediatamente la partita (ribadisco: ekeq!!!).

Altrimenti vince chi ha giocato la carta di valore più alto, che si prende la puglia e la mette sotto alla sua riserva. Un modo alternativo per vincere subito la partita è fare una presa dopo aver giocato una carta Golden Q. Altrimenti la vittoria andrà al giocatore che riuscirà ad accaparrarsi tutte le carte.

## Commento finale

**Ekeq** è piaciuto molto ai bambini per via di tutti quei “sederini” che li facevano sghignazzare in continuazione, additandosi i vari tipi di “sederi” delle carte: anche fra amici la cosa ha funzionato soprattutto perché potevano urlare “ekeq” ogni volta che la vittoria arrideva all’improvviso a qualcuno. Da notare che alcune partite si sono concluse dopo meno di un minuto perché il giocatore “Q” aveva scoperto due carte Golden consecutive!!!

Diciamo dunque che non è certamente un capolavoro, ma riesce a strappare qualche sorriso durante la partita, soprattutto quando le cose vanno male ... AGLI ALTRI! Da tirar fuori per ravvivare una serata con qualcosa di un po’ più strano del solito.

# SEQUENTIA

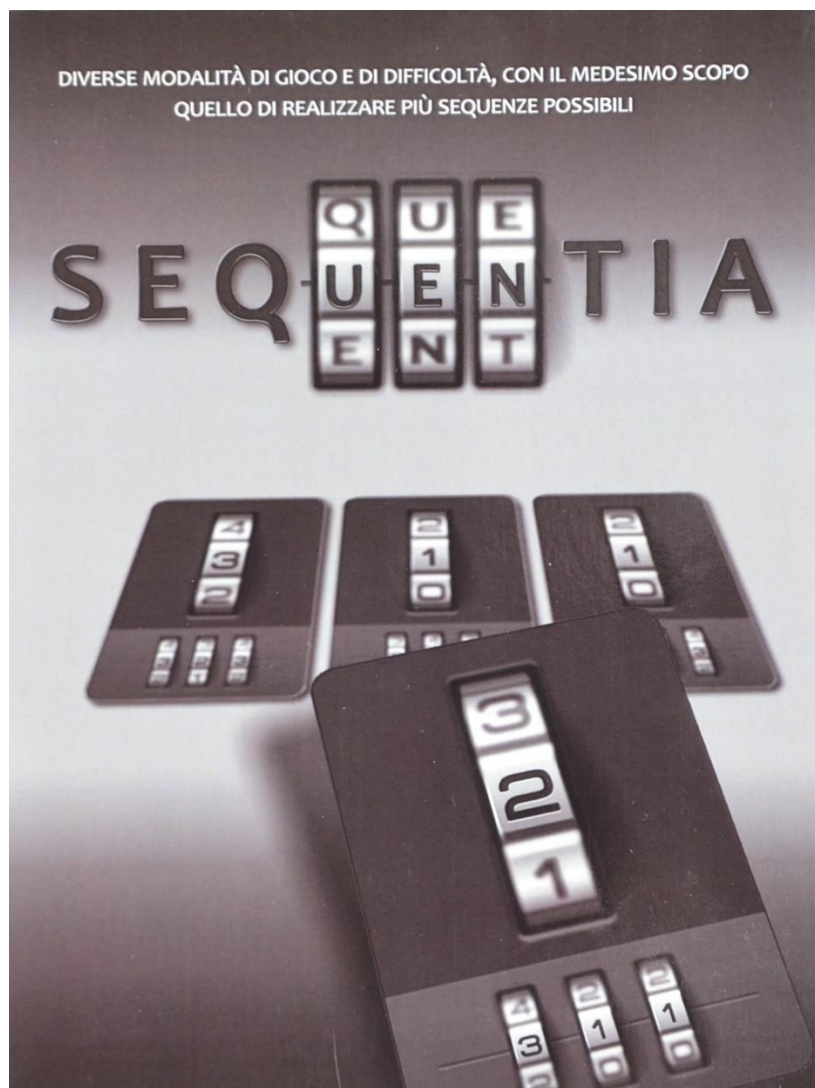


Foto 14 – La scatola.[/caption]

Titolo Originale: Sequentia

Autori: Simone Leonardi

Grafica ed illustrazioni: Simone Leonardi

Anno: 2022

Giocatori: 2-4

Età: 8 anni o più

Durata: 20 minuti

## Unboxing

La scatola di [Sequentia](#) contiene un mazzo di 54 carte divise in due sezioni: in basso è mostrata una combinazione di 3 numeri (con le sole cifre 1-2-3) uguale a quelle che vediamo nelle serrature di alcune valigette “diplomatiche”. In alto vediamo una “rotella” più grande con un numero da 1 a 3 molto evidenziato.

## Il Gioco

Il regolamento ci offre tre diverse modalità di gioco, che variano sia nella distribuzione iniziale delle carte ai partecipanti, sia nella meccanica per arrivare alle combinazioni vincenti.



Foto 15 – Esempio di combinazione in Modalità “Shift”.

Il primo modulo si chiama “Shift” e si prepara mettendo 8 carte in tavola, in una griglia 3x3 con uno spazio vuoto al centro: i giocatori prendono una carta dal mazzo e devono cercare di creare sul tavolo una combinazione uguale a quella mostrata nella parte bassa di quella carta. Per arrivarci (se non hanno la fortuna di vederla già pronta in tavola) possono far girare le 8 carte al centro spostandole una alla volta nello spazio vuoto, come nel “gioco del 15”, in modo da allineare i numeri “grandi” fino ad ottenere la sequenza giusta: ma attenzione, si hanno a disposizione solo 6 mosse per riuscirci.

La foto 15 ci mostra una combinazione riuscita: la carta del giocatore (a destra) riporta la **Sequentia** giusta (i numeri grandi sulle tre carte a sinistra).

Il secondo modulo si chiama “Stack” e inizia con i giocatori che prendono 3 carte dal mazzo e ne posano una testa sul tavolo fino ad avere una fila di 4: da quel momento possono impilare carte sulle prime cercando di ottenere una sequenza valida con l’ultima da loro giocata.

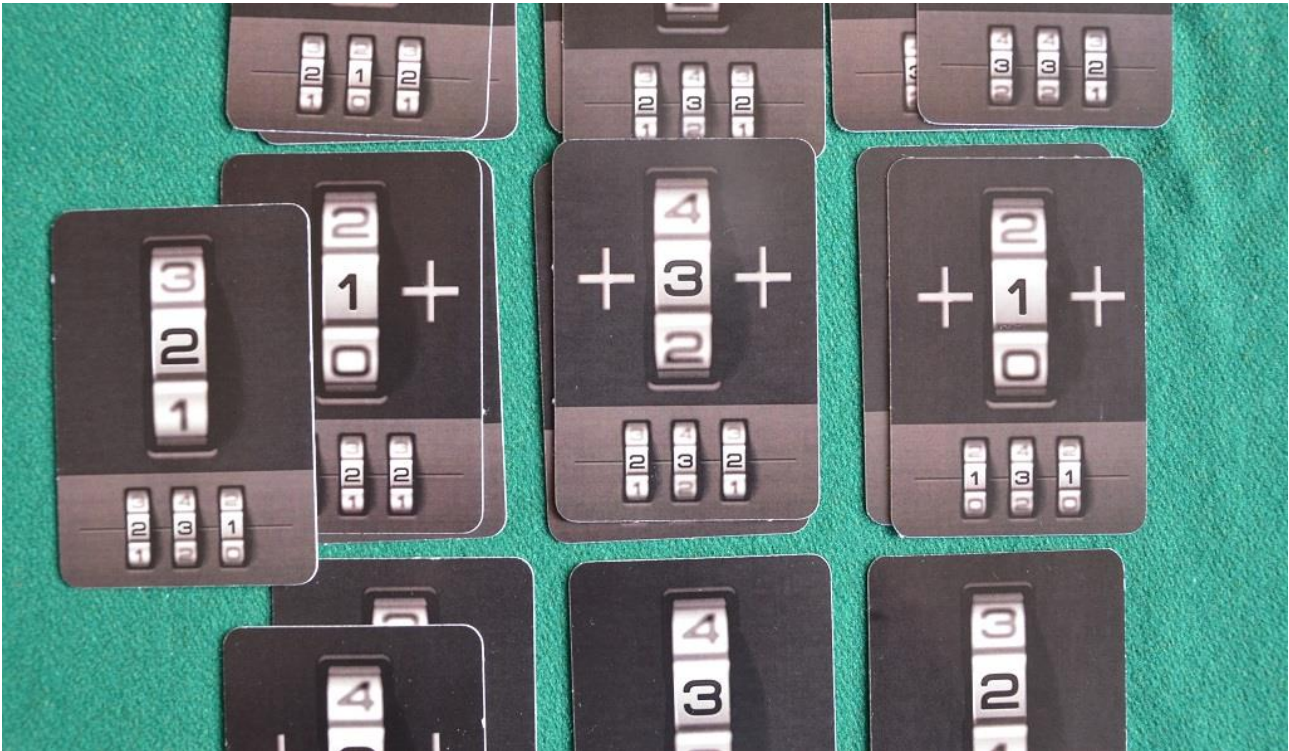


Foto 16 – Esempio di combinazione in Modalità “Overlay”.

Ma la modalità più interessante è l’ultima: “Overlay”. In questo caso si mettono 9 carte in tavola (3x3) e i giocatori ne prendono 3 a testa: a turno le dovranno posare tutte sulla griglia, facendo attenzione a non mettere mai un numero grande sopra un altro uguale.

Lo scopo è quello di posare una carta che, combinandosi con le altre già in tavola in orizzontale (da sinistra a destra) o in verticale (dall’alto al basso), ottenga la combinazione giusta.

Nel nostro esempio (Foto 16), il giocatore ha appena posato la carta a sinistra (un “2”) creando così una combinazione 2-3-1 che corrisponde proprio a quella sotto al “2”: quindi raccoglie tutte le carte della fila e ne scopre altrettante dal mazzo per ripristinare la griglia.

## Commento finale

In tutte le modalità la partita a **Sequentia** termina quando le carte del mazzo sono esaurite e non sarà più possibile effettuare delle combinazioni. Il giocatore che ha raccolto più carte viene allora dichiarato vincitore.

Si tratta di un gioco intelligente e sufficientemente innovativo da potersi ritagliare un posto nella nostra ludoteca: è stato utilizzato spesso per la meccanica intelligente ma facile da capire e per la sua durata è davvero limitata (una ventina di minuti al massimo). Vedrete che i bis ve li chiederanno più volte i vostri compagni di gioco.



Prima di chiudere però vorremmo informarvi di una cosa abbastanza atipica ma che potrebbe essere utile a chi vuol provare a creare un “suo” gioco di carte: Ludodi ha infatti ideato anche un “kit” di fogli pretagliati che possono essere inseriti in una stampante per un mazzo di carte molto personalizzato. Un’idea davvero interessante



Foto 17 – Il Kit per creare le vostre carte personalizzate.

Basta scegliere e preparare le illustrazioni e poi passare i fogli pretagliati in una fotocopiatrice a colori: una spintina con le dita e ... voilà, le vostre carte sono pronte.

-----  
*"Si ringrazia la ditta [LUDODI srl](http://LUDODI.srl) per avere messo una copia di valutazione di questi giochi a nostra disposizione"*

-----  
Prima di chiudere vi allegiamo alcuni chiarimenti ricevuti dall'autore per rispondere ai piccoli dubbi sorti durante i nostri test, Ne approfittiamo per ringraziare nuovamente Simone Leonardi per le sue cortesi e velocissime risposte.

# **RICHIESTA CHIARIMENTI GIOCHI “LUDODI”**

(risponde l'autore: Simone Leonardi)

## **EKEQ**

**Domanda 1** – Come si fa a sapere che c'è un solo giocatore a restare con carte “Punti”?

**E' l'unico giocatore con delle carte in mano**

**Domanda 2** – Cosa succede se dopo mezzora ci sono ancora tutti i giocatori con un tesoretto (più o meno grande)?

**Però... non avete avuto un gran Q 😂😂 diciamo che si continua fino a che non si soddisfa una delle tre possibilità di vittoria.**

---

## **BEFFA BABBO**

**Domanda 1** – Durante la fase “Scarta Pacco” le carte vengono scoperte una ad una, e si spostano nell'Area Sicura immediatamente, se non ci sono attacchi, e prima di passare alla carta successiva. Giusto?

**Si scartano per linee orizzontali, se si trova un pacco regalo si sposta subito nell'area sicura. Se si trova un corriere si spostano tanti pacchi quanti indicati nell'area sicura (presi dai giocatori o dal mazzo principale, se si trova un ladro o un pacco bomba bisogna vedere se si ha giocato prima di scoprirli un poliziotto o un artificiere che ne blocca l'effetto.)**

**Domanda 2** – Se scopro una Bomba (o un Ladro) e non ho la protezione, ma nell'Area Scartapacco non ho abbastanza carte da soddisfare la penalità NON devo prenderle dalla zona Sicura, giusto?

**No, l'effetto inizia e finisce nell'area dove viene trovato il pacco.**

**Domanda 3** – Per Ladro e Bomba si parla di “nell'Area in cui è stata giocata” perché potrebbero apparire anche in quella Sicura, ma solo a causa di un Corriere?

**Esatto.**

**Domanda 4** – Dopo aver scoperto tutte le carte dell’Area Scartapacco quelle rubate, esplose, i Ladri, le Bombe e le carte Difesa vengono immediatamente rimescolate con il mazzo prima di procedere alla nuova distribuzione: è corretto?

**Quelle rubate vanno messe subito nell’area sicura del ladro (vedi descrizione carta ladro), quelle esplose vanno messe da parte e poi rimescolate a fine sessione con quelle del mazzo principale. Le carte difesa attivate vanno scartate e quelle non attivate rimangono fino a fine sessione poi rimescolate insieme alle altre. Nella sezione “cosa accade dopo l’azione di una carta” in effetti può essere forviante perché ho scritto (esclusione del pacco regalo) ma invece l’effetto che cosa fare l’ho indicato nelle singole carte. Da correggere.**

---

## **ALLERTA METEO**

**Domanda 1** – Tutti si sono chiesti se ad inizio partita la prima carta può essere di qualunque tipo: in effetti abbiamo notato che partendo con carte di Livello 5 o 6 le partite si complicano per gli avversari del Meteorologo. Confermi?

**Esatto, qualsiasi tipo di carta, ma non si complica la cosa perché anche se si parte con un 6 si può sempre abbassare il livello. L’obiettivo è cambiare l’allerta, se si arriva all’allerta rossa si vince anche se si attiva prima l’allerta rossa o se rimane un allerta arancione.**

**Domanda 2** – Nella Fase Evoluzione non ci è ben chiaro cosa succede quando gli “avversari” del Meteorologo giocano una carta per modificare le condizioni: solo il giocatore che ha posato la carta ne prende una per ripristinare la mano? Oppure agli altri è concesso di scartare due carte e riprenderne altrettante dal mazzo?

**Come è indicato nelle regole “Dopo aver giocato la carta, il giocatore ne prenderà una dal mazzo principale e passerà la mano al meteorologo. Se nessuno potrà o vorrà giocare una carta, tutti i giocatori dovranno scartarne 2 rimpiazzandole dal mazzo principale e passare la mano al meteorologo”.**

**Domanda 3** – Sempre nella stessa fase il Meteorologo può giocare una carta anche se gli avversari non hanno effettuato alcuna modifica?

**No, come è indicato nelle regole può solo giocare una carta contro una giocata o sostituire le sue.**

---

# SEQUENTIA

**Domanda 1** – Nessun problema per la modalità “Shift”. Ma quando si gioca a “STACK” non è ben chiara la posa delle carte. Quante carte hanno in mano i giocatori? Più avanti (punto “2”) le regole dicono che si può passare il turno per ripristinare TRE carte in mano. Quindi noi abbiamo iniziato le partite con tre carte: è giusto?

**Errore mio che non ho indicato prima il numero di carte. Si è corretto, i giocatori devono avere 3 carte in mano.**

**Domanda 2** - Le regole di STACK dicono “Durante il proprio turno ... omissis ... comporre una fila di 4 carte ...”: noi abbiamo capito che si posano le prime quattro carte ad inizio partita, a costituire la base di gioco e che i partecipanti, al loro turno, ne DEVONO giocare una dalla mano, posizionandola dove vogliono, oppure saltare il turno per ripristinare tre carte in mano: giusto? Le regole qui non sono molto chiare...

**Mi dispiace per la poca chiarezza, All’inizio ogni giocatore gioca una carta e la mette sul tavolo fino a che non si forma una fila di 4 carte. Da quel momento si può iniziare a sovrapporre le altre al proprio turno.**

**Domanda 3** – Nella modalità OVERLAY il primo esempio ci ha un po’ sviati: cosa significa “Esempio di cifre utilizzabili per formare la sequenza sulla carta indicata”? Noi pensavamo che valessero solo le combinazioni da sinistra a destra e dall’alto in basso NELL’ORDINE INDICATO dalla carta giocata: sbagliavamo?

**Esatto, quello era un esempio (mal riuscito direi) per indicare che se si vuole usare la combinazione 311, le cifre da tenere conto erano quelle cerchiare.**

**Domanda 4** – sempre in OVERLAY si devono prima posare TUTTE E TRE LE CARTE e poi eventualmente prelevare quelle delle combinazioni eseguite correttamente?

**Esatto.**

**Domanda 5** – Ancora in OVERLAY: al paragrafo 3 è scritto “nel caso un giocatore non possa sistemare una o più carte...”: significa che dovrà mostrare agli altri le carte che non può mettere in tavola, ne riprenderà altrettante e poi giocherà regolarmente? E se le nuove carte sono anch’esse ingiocabili potrà ripetere la sequenza?

**Le carte vanno scartate mostrandole e poi procederà a svolgere le azioni se è riuscito a fare abbinamenti oppure no**