

BARNGA

UN GIOCO DA TAVOLO SEMPLICE DA IMPARARE E DA GIOCARE

Carte	Hai bisogno di 28 carte per giocare: tutte le carte di ogni seme tra il 2 e il 7 e l'asso che è la carta più debole
Giocatori	3 o 4 per tavolo
Distribuire le carte	Un giocatore mescola le carte e le distribuisce. Ogni giocatore riceve tra 4 e 7 carte a seconda del numero dei giocatori
Iniziare la partita	La persona a sinistra di chi ha mescolato il mazzo gioca la prima carta. Gli altri, a loro volta, in senso orario giocano una carta a testa. Queste carte insieme formano un "trick". È possibile che alcuni giocatori non abbiano più carte da giocare per l'ultimo trick
Prendere un trick	La persona che ha giocato la carta più alta prende il trick e lo mette da parte
Il round successivo	La persona che ha preso l'ultimo trick inizia il trick successivo.. Si va avanti fino a quando tutti i giocatori hanno esaurito tutte le carte
Rispondere a seme	La persona che inizia il round può giocare il seme che preferisce. Gli altri giocatori devono rispondere con lo stesso seme. Se un giocatore non ha una carta dello stesso seme può giocare qualunque carta. Il trick viene preso dalla persona con la carta più alta del seme corretto
"La matta"	Picche è la matta. Se un giocatore non può rispondere con il seme corretto, può giocare una carta di picche. Il trick viene preso dalla carta di picche più alta senza considerare il seme originale
Fine del gioco	Il gioco finisce quando tutte le carte sono state giocate. Il giocatore che ha preso più trick vince mentre quello che ne ha preso meno perde.

BARNGA

UN GIOCO DA TAVOLO SEMPLICE DA IMPARARE E DA GIOCARE

Carte	Hai bisogno di 28 carte per giocare: tutte le carte di ogni seme tra il 2 e il 7 e l'asso che è la carta più debole
Giocatori	3 o 4 per tavolo
Distribuire le carte	Un giocatore mescola le carte e le distribuisce. Ogni giocatore riceve tra 4 e 7 carte a seconda del numero dei giocatori
Iniziare la partita	La persona a sinistra di chi ha mescolato il mazzo gioca la prima carta. Gli altri, a loro volta, in senso orario giocano una carta a testa. Queste carte insieme formano un "trick". È possibile che alcuni giocatori non abbiano più carte da giocare per l'ultimo trick
Prendere un trick	La persona che ha giocato la carta più alta prende il trick e lo mette da parte
Il round successivo	La persona che ha preso l'ultimo trick inizia il round successivo. Si va avanti fino ad esaurire tutte le carte
Rispondere a seme	La persona che inizia il round può giocare il seme che preferisce. Gli altri giocatori devono rispondere con lo stesso seme. Se un giocatore non ha una carta dello stesso seme può giocare qualunque carta. Il trick viene preso dalla persona con la carta più alta e del seme corretto
"La matta"	Non c'è nessuna carta matta in questo gioco
Fine del gioco	Il gioco finisce quando tutte le carte sono state giocate. Il giocatore che ha preso più trick vince mentre quello ne ha preso meno perde.

BARNGA

UN GIOCO DA TAVOLO SEMPLICE DA IMPARARE E DA GIOCARE

Carte	Hai bisogno di 28 carte per giocare: tutte le carte di ogni seme tra il 2 e il 7 e l'asso che è la carta più forte
Giocatori	3 o 4 per tavolo
Distribuire le carte	Un giocatore mescola le carte e le distribuisce una alla volta. Ogni giocatore riceve tra 4 e 7 carte a seconda del numero dei giocatori
Iniziare la partita	La persona a sinistra di chi ha mescolato il mazzo gioca la prima carta. Gli altri giocatori in ordine giocano a loro volta una carta a testa. Queste carte insieme formano un "trick". È possibile che alcuni giocatori non abbiano più carte da giocare per l'ultimo trick
Prendere un trick	La persona che ha giocato la carta più alta prende il trick e lo mette da parte
Il round successivo	La persona che ha preso l'ultimo trick inizia il round successivo. Si va avanti fino ad esaurire tutte le carte
Rispondere a seme	La persona che inizia il round può giocare il seme che preferisce. Gli altri giocatori devono rispondere con lo stesso seme. Se un giocatore non ha una carta dello stesso seme può giocare qualunque carta. Il trick viene preso dalla persona con la carta più alta e del seme corretto
"La matta"	Picche è la matta. Se un giocatore non può rispondere con il seme corretto, può giocare una carta di picche. Il trick viene preso dalla carta di picche più alta senza considerare il seme originale
Fine del gioco	Il gioco finisce quando tutte le carte sono state giocate. Il giocatore che ha preso più trick vince mentre quello che ne ha preso meno perde.

BARNGA

UN GIOCO DA TAVOLO SEMPLICE DA IMPARARE E DA GIOCARE

Carte	Hai bisogno di 28 carte per giocare: tutte le carte di ogni seme tra il 2 e il 7 e l'asso che è la carta più forte
Giocatori	3 o 4 per tavolo
Distribuire le carte	Un giocatore mescola le carte e le distribuisce una alla volta. Ogni giocatore riceve tra 4 e 7 carte a seconda del numero dei giocatori
Iniziare la partita	La persona a sinistra di chi ha mescolato il mazzo gioca la prima carta. Gli altri giocatori in ordine giocano a loro volta una carta a testa. Queste carte insieme formano un "trick". È possibile che alcuni giocatori non abbiano più carte da giocare per l'ultimo trick
Prendere un trick	La persona che ha giocato la carta più alta prende il trick e lo mette da parte
Il round successivo	La persona che ha preso l'ultimo trick inizia il round successivo. Si va avanti fino ad esaurire tutte le carte
Rispondere a seme	La persona che inizia il round può giocare il seme che preferisce. Gli altri giocatori devono rispondere con lo stesso seme. Se un giocatore non ha una carta dello stesso seme può giocare qualunque carta. Il trick viene preso dalla persona con la carta più alta e del seme corretto
"La matta"	Picche è la matta. Durante il suo turno un giocatore può scegliere di giocare una carta di picche anche se possiede il seme corretto per rispondere. Il trick viene preso dalla carta di picche più alta senza considerare il seme originale
Fine del gioco	Il gioco finisce quando tutte le carte sono state giocate. Il giocatore che ha preso più trick vince mentre quello che ne ha preso meno perde.

BARNGA

UN GIOCO DA TAVOLO SEMPLICE DA IMPARARE E DA GIOCARE

Carte	Hai bisogno di 28 carte per giocare: tutte le carte di ogni seme tra il 2 e il 7 e l'asso che è la carta più debole
Giocatori	3 o 4 per tavolo
Distribuire le carte	Un giocatore mescola le carte e le distribuisce una alla volta. Ogni giocatore riceve tra 4 e 7 carte a seconda del numero dei giocatori
Iniziare la partita	La persona a sinistra di chi ha mescolato il mazzo gioca la prima carta. Gli altri, a loro volta, giocano in ordine una carta a testa. Queste carte insieme formano un "trick". È possibile che alcuni giocatori non abbiano più carte da giocare per l'ultimo trick
Prendere un trick	La persona che ha giocato la carta più alta prende il trick e lo mette da parte
Il round successivo	La persona che ha preso l'ultimo trick inizia il round successivo. Si va avanti fino ad esaurire tutte le carte
Rispondere a seme	La persona che inizia il round può giocare il seme che preferisce. Gli altri giocatori devono rispondere con lo stesso seme. Se un giocatore non ha una carta dello stesso seme può giocare qualunque carta. Il trick viene preso dalla persona con la carta più alta e del seme corretto
"La matta"	Picche è la matta. Durante il suo turno un giocatore può scegliere di giocare una carta di picche, anche se possiede il seme corretto per rispondere. Il trick viene preso dalla carta di picche più alta senza considerare il seme originale
Fine del gioco	Il gioco finisce quando tutte le carte sono state giocate. Il giocatore che ha preso più trick vince mentre quello che ne ha preso meno perde.

BARNGA

UN GIOCO DA TAVOLO SEMPLICE DA IMPARARE E DA GIOCARE

Carte	Hai bisogno di 28 carte per giocare: tutte le carte di ogni seme tra il 2 e il 7 e l'asso che è la carta più debole
Giocatori	3 o 4 per tavolo
Distribuire le carte	Un giocatore mescola le carte e le distribuisce una alla volta. Ogni giocatore riceve tra 4 e 7 carte a seconda del numero dei giocatori
Iniziare la partita	La persona a sinistra di chi ha mescolato il mazzo gioca la prima carta. Gli altri, a loro volta, giocano una carta a testa. Queste carte insieme formano un "trick". È possibile che alcuni giocatori non abbiano più carte da giocare per l'ultimo trick
Prendere un trick	La persona che ha giocato la carta più alta prende il trick e lo mette da parte
Il round successivo	La persona che ha preso l'ultimo trick inizia il round successivo. Si va avanti fino ad esaurire tutte le carte
Rispondere a seme	La persona che inizia il round può giocare il seme che preferisce. Gli altri giocatori devono rispondere con lo stesso seme. Se un giocatore non ha una carta dello stesso seme da giocare può giocare qualunque carta. Il trick viene preso dalla persona con la carta più alta e del seme corretto
"La matta"	Quadri è la matta. Se un giocatore non può rispondere con il seme corretto può giocare una carta di quadri. Il trick viene preso dalla carta di quadri più alta senza considerare il seme originale
Fine del gioco	Il gioco finisce quando tutte le carte sono state giocate. Il giocatore che ha preso più trick vince mentre quello che ne ha preso meno perde.

BARNGA

UN GIOCO DA TAVOLO SEMPLICE DA IMPARARE E DA GIOCARE

Carte	Hai bisogno di 28 carte per giocare: tutte le carte di ogni seme tra il 2 e il 7 e l'asso che è la carta più forte
Giocatori	3 o 4 per tavolo
Distribuire le carte	Un giocatore mescola le carte e le distribuisce una alla volta. Ogni giocatore riceve tra 4 e 7 carte a seconda del numero dei giocatori
Iniziare la partita	La persona a sinistra di chi ha mischiato il mazzo gioca la prima carta. Gli altri, a loro volta, giocano in ordine una carta a testa. Queste carte insieme formano un "trick". È possibile che alcuni giocatori non abbiano più carte da giocare per l'ultimo trick
Prendere un trick	La persona che ha giocato la carta più alta prende il trick e lo mette da parte
Il round successivo	La persona che ha preso l'ultimo trick inizia il round successivo. Si va avanti fino ad esaurire tutte le carte
Rispondere a seme	La persona che inizia il round può giocare il seme che preferisce. Gli altri giocatori devono rispondere con lo stesso seme. Se un giocatore non ha una carta dello stesso seme da giocare può giocare qualunque carta. Il trick viene preso dalla persona con la carta più alta e del seme corretto
"La matta"	Quadri è la matta. Se un giocatore non può rispondere con il seme corretto può giocare una carta di quadri. Il trick viene preso dalla carta di quadri più alta senza considerare il seme originale
Fine del gioco	Il gioco finisce quando tutte le carte sono state giocate. Il giocatore che ha preso più trick vince mentre quello che ne ha preso meno perde.

BARNGA

UN GIOCO DA TAVOLO SEMPLICE DA IMPARARE E DA GIOCARE

Carte	Hai bisogno di 28 carte per giocare: tutte le carte di ogni seme tra il 2 e il 7 e l'asso che è la carta più forte
Giocatori	3 o 4 per tavolo
Distribuire le carte	Un giocatore mescola le carte e le distribuisce una alla volta. Ogni giocatore riceve tra 4 e 7 carte a seconda del numero dei giocatori
Iniziare la partita	La persona a sinistra di chi ha mescolato il mazzo gioca la prima carta. Gli altri, a loro volta, giocano in ordine una carta a testa. Queste carte insieme formano un "trick". È possibile che alcuni giocatori non abbiano più carte da giocare per l'ultimo trick
Prendere un trick	La persona che ha giocato la carta più alta prende il trick e lo mette da parte
Il round successivo	La persona che ha preso l'ultimo trick inizia il round successivo. Si va avanti fino ad esaurire tutte le carte
Rispondere a seme	La persona che inizia il round può giocare il seme che preferisce. Gli altri giocatori devono rispondere con lo stesso seme. Se un giocatore non ha una carta dello stesso seme da giocare può giocare qualunque carta. Il trick viene preso dalla persona con la carta più alta e del seme corretto
"La matta"	Quadri è la matta. Durante il suo turno un giocatore può scegliere di giocare una carta di quadri anche se possiede il seme corretto per rispondere. Il trick viene preso dalla carta di quadri più alta senza considerare il seme originale
Fine del gioco	Il gioco finisce quando tutte le carte sono state giocate. Il giocatore che ha preso più trick vince mentre quello che ne ha preso meno perde.

BARNGA

UN GIOCO DA TAVOLO SEMPLICE DA IMPARARE E DA GIOCARE

Carte	Hai bisogno di 28 carte per giocare: tutte le carte di ogni seme tra il 2 e il 7 e l'asso che è la carta più debole
Giocatori	3 o 4 per tavolo
Distribuire le carte	Un giocatore meschia le carte e le distribuisce una alla volta. Ogni giocatore riceve tra 4 e 7 carte a seconda del numero dei giocatori
Iniziare la partita	La persona a sinistra di chi ha mescolato il mazzo gioca la prima carta. Gli altri, a loro volta, giocano una carta a testa. Queste carte insieme formano un "trick". È possibile che alcuni giocatori non abbiano più carte da giocare per l'ultimo trick
Prendere un trick	La persona che ha giocato la carta più alta prende il trick e lo mette da parte
Il round successivo	La persona che ha preso l'ultimo trick inizia il round successivo. Si va avanti fino ad esaurire tutte le carte
Rispondere a seme	La persona che inizia il round può giocare il seme che preferisce. Gli altri giocatori devono rispondere con lo stesso seme. Se un giocatore non ha una carta dello stesso seme da giocare, può giocare qualunque carta. Il trick viene preso dalla persona con la carta più alta e del seme corretto
"La matta"	Quadri è la matta. Se un giocatore non può rispondere con il seme corretto, può giocare una carta di quadri. Il trick viene preso dalla carta di quadri più alta, senza considerare il seme originale
Fine del gioco	Il gioco finisce quando tutte le carte sono state giocate. Il giocatore che ha preso più trick vince mentre quello che ne ha preso meno perde.

Istruzione per il Torneo

Avete circa 5 minuti per leggere e imparare le regole del gioco e fare un po' di pratica in silenzio. Durante l'intera durata del torneo e della fase di pratica ogni comunicazione verbale è proibita. Si possono fare gesti o disegnare, ma non scrivere parole o parlare.

Occorre imparare bene le regole del gioco perchè alla fine dei 5 minuti il conduttore ritira i fogli con le regole.

Il torneo è articolato su più round. Per ognuno di essi c'è un vincitore e un perdente.

Il vincitore di round è la persona che ha preso più trick durante tutte le partite del round. Se alla fine di un round, ci sono ancora partite in corso si contano solo i trick presi fino a quel momento.

Ogni round dura pochi minuti.

Alla fine di ogni round i giocatori devono cambiare tavolo. Il giocatore che ha preso più trick durante tutte le partite si sposta al tavolo con il numero immediatamente maggiore di quello attuale (ad esempio se si trova al tavolo 2, si sposta al tavolo 3). Fate molta attenzione alla numerazione dei tavoli.

Il giocatore che ha preso il minor numero di trick in assoluto si sposta al tavolo con il numero inferiore (ad esempio se si trova al tavolo 2, si sposta al tavolo 1).

NB: se ci sono più di 5 giocatori ad ogni tavolo si spostano 2 vincitori e 2 perdenti.

Gli altri giocatori rimangono al tavolo dove si trovano.

I tavoli con il numero più alto e il numero più basso sono eccezioni: il vincitore del tavolo con il numero più alto e il perdente di quello più basso non si muovono.

In caso di pareggio si usa l'ordine alfabetico dei cognomi. La persona con il cognome alfabeticamente inferiore (più vicino alla A) si sposta di tavolo (sia in caso di pareggio di vincitori che nel caso di pareggio di perdenti).