

REGOLE DI COSTADVANCE

Il **CostAdvance** è un nuovo gioco di carte del tutto originale ma è meglio compreso da chi conosca Burraco o Scala 40. Vi si partecipa in due coppie.

Le carte di CostAdvance constano di 12 carte per ognuno dei 4 semi.

Sono presenti 2 Joker che possono essere sostituiti ad ogni altra carta per realizzare Combinazioni e Sequenze. Essi potranno, come nel Burraco essere spostati, nell'ambito della sequela in caso il giocatore peschi la carta mancante che era sostituita dal Joker.

Contrariamente al Burraco, nel CostAdvance non esiste il 2-Pinella. Esistono invece 4 Super Joker che possono essere giocati come i Jokers ma possono essere spostati su diverse sequela.

Come nel Burraco se si realizza una sequela (Corona), in questo caso però di 8 carte, questa vale 100 punti ed è premessa indispensabile per la chiusura.

Il giocatore che finisce le sue carte può accedere al Pozzetto, se poi finisce nuovamente le carte ha vinto la partita.

In CostAdvance esiste però una nuova figura: Cronos, il super K. Con questa carta si può mangiare e mettere in saccoccia una sequela completa dell'avversario.

Complessivamente quindi ogni mazzo di carte di CostAdvance contiene 55 carte.

Quando la partita è finita si contano i punti:

- Ogni Corona di 8 carte vale 100 punti, ma se è realizzata sul seme della propria costituzione vale doppio
- La chiusura vale 100 punti
- Ogni carta vale 5 punti
- Ogni carta della propria Costituzione vale 10 punti
- Gli assi valgono 10 punti come tutte le figure
- Joker vale 20 punti
- Super Joker 40 punti
- Cronos 0 punti

Il torneo viene vinto dalla squadra che realizza per prima 3000 punti

PREPARAZIONE DEL GIOCO COSTADVANCE

Prima di cominciare a giocare, è necessario che i giocatori stabiliscano-dichiarino la loro supposta Costituzione. Se, non la conoscono possono evincerla dal Questionario Costituzionale. I semi di CostAdvance si rifanno a specifiche considerazioni di geometria costituzionale: **Sfere (S), Cubi (F), Piramidi (B), Parallelepipedi (M)**.

Il mazziere, dopo aver mescolato le carte, fa dividere il mazzo al giocatore alla sua destra che avrà il compito di dividere la metà del mazzo tagliata in **mazzi da 12 carte**, prese dal fondo del mazzo, chiamati pozzetti. I **pozzetti** devono essere posizionati uno sopra l'altro, a forma di croce, per non confonderli. Il mazziere invece procede alla **distribuzione delle carte**, distribuendone 12 a ciascun giocatore, una per volta, in senso orario. A questo punto, la metà tagliata del mezzo viene aggiunta sotto le carte rimanenti dalla distribuzione del mazziere.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO DEL COSTADVANCE

Girata la prima carta dall'apice del mazzo, viene posta a terra nell'area scarti. A questo punto è possibile **cominciare il gioco**.

Inizio del turno: ogni turno avviene secondo un preciso schema. Il giocatore pesca una carta dal mazzo, oppure raccoglie tutte le carte dell'area scarto. Solo ora può iniziare a calare le carte sul tavolo di gioco.

Calare le carte: le carte possono essere calate secondo combinazioni o sequenze.

Combinazioni sono una serie di carte di valore uguale e seme diverso

Sequenze sono scale, quindi combinazioni di carte di valore scalare, ma di ugual seme. Queste possono essere formate da massimo 14 carte dello stesso seme, nell'eventualità in cui sia giocata joker e super joker. L'asso può essere presente una sola volta e può essere aggiunto in basso (1, 2, 3, 4, ecc.) oppure in altro dopo il K (1, K, Q, J).

Ogni gruppo di carte è composto da minimo 3 elementi: non possono essere calati gruppi di carte di numero inferiore a 3. Inoltre, una volta calata la carta, non può essere più ripresa in mano o spostata di gruppo.

Infatti, le carte calate devono essere posizionate una sotto l'altra e di volta in volta il gruppo nuovo deve essere posizionato alla destra di quello precedente.

La singola carta scartata viene posizionata insieme agli scarti. A questo punto, il gioco passa all'avversario.

CONDIZIONI PER LA CHIUSURA DEL TURNO A COSTADVANCE

Per potersi aggiudicare il turno è necessario che si verifichi una delle seguenti condizioni:

1. Aver realizzato almeno una Corona di 8 carte

2. L'ultima carta da scartare non può essere un Joker
3. L'ultima carta da scartare non può essere quella pescata dall'area scarti, se questa era l'unica presente.

POZZETTO: COME FUNZIONA

Per prendere il pozzetto si devono terminare le carte in mano. Il pozzetto può essere preso *al volo*, ovvero terminando le carte e senza scarto, oppure *con scarto*, quando per terminare le carte è necessario scartare. A questo punto si prenderà il pozzetto nel turno successivo.

CORONA INFANGATA E CORONA PULITA: LE DIFFERENZE

Le Corone composte da un Joker o Super Joker sono chiamati sporchi, quelli che invece **non contengono Joker sono chiamati puliti**. Ovviamente la principale **differenza** è nel punteggio: quello pulito vale di più, non 100, bensì 200 punti, che si raddoppiano se è della propria Costituzione.

A termine della partita vengono contati i **punti partita** che vanno a sommarsi a quelli della partita precedente, secondo i valori che seguono:

Punti negativi: i punti negativi vengono ottenuti sommando i valori delle carte rimaste in mano. Inoltre, nel caso un giocatore non avesse preso il pozzetto, deve sottrarre 100 punti al proprio totale punteggi.