

Il Gioco di Carte

Regole del gioco

Versione 27.28

Consiglio di gioco

AHRBOL è più divertente quando non si prendono le regole troppo alla lettera.

Se ha senso, vale.

La velocità e il divertimento contano più della perfezione.

Guida rapida (Gioco ABC)

Questo è il modo più veloce per iniziare a giocare ad AHRBOL e imparare le regole giocando. Inizia subito seguendo questi passaggi.



Preparazione

- Usa il dado con le lettere
- Non usare la clessidra
- Il giocatore più anziano diventa il primo Capo della Ronda
- Anche il Capo della Ronda partecipa sempre al gioco
- Disponi 30 carte scoperte in una griglia 6 × 5
  → questa è l'area di gioco
- Metti le carte rimanenti coperte in un mazzo di pesca



Obiettivo

Sii il primo giocatore a trovare nell'area di gioco qualcosa il cui nome inizi con una delle quattro lettere mostrate sul dado con le lettere. Può essere qualsiasi cosa chiaramente riconoscibile nell'area di gioco, come un animale, un oggetto o una persona. Anche una lettera visibile su una carta nell'area di gioco vale come risposta.

Svolgimento del gioco

- Il Capo della Ronda lancia il dado con le lettere
- Tutti i giocatori giocano contemporaneamente, compreso il Capo della Ronda
- Cerca nell'area di gioco qualcosa il cui nome inizi con una delle quattro lettere

Esempio

Il dado con le lettere mostra **A, G, M** e **T**?
→ Trova qualcosa il cui nome inizi con **A, G, M** o **T**

Hai trovato qualcosa?

Grida ***"AHRBOL!"*** il più velocemente possibile.

- Se più giocatori gridano contemporaneamente, può rispondere

solo il giocatore che ha gridato per primo
- Quel giocatore indica ciò che ha trovato e lo nomina

Risposta corretta?

Gli altri giocatori decidono insieme.

- In caso di dubbio → discutetene
- Non siete d'accordo? → decide il Capo della Ronda

Se ha risposto il Capo della Ronda, gli altri giocatori decidono senza di lui.

Risposta sbagliata?

- Quel giocatore è fuori per il resto della Ronda
- Gli altri giocatori continuano subito a giocare
- Può rispondere il giocatore successivo che grida ***"AHRBOL!"***

Se tutti i giocatori sono fuori

Se tutti i giocatori sono fuori prima che qualcuno ottenga un punto:

- non viene assegnato alcun punto
- tutti i giocatori rientrano in gioco in una nuova Ronda
- l'attuale Capo della Ronda rimane Capo della Ronda
- l'area di gioco rimane invariata
- il Capo della Ronda lancia di nuovo il dado con le lettere e inizia una nuova Ronda

Risposta corretta

- Prendi la carta
- Ottieni 1 punto
- Diventi il nuovo Capo della Ronda

Se nessuno trova nulla

Il Capo della Ronda lancia di nuovo il dado con le lettere.

Turno successivo

- Riempi immediatamente lo spazio vuoto con la carta in cima al mazzo di pesca
- Nell'area di gioco devono esserci sempre 30 carte
- Inizia subito il turno successivo

Vittoria

Il primo giocatore a raggiungere 5 punti vince la partita.

Componenti

- Regole del gioco
- 96 carte da gioco suddivise in 6 colori:

(Il colore del bordo indica il colore della carta.)

bianco
verde
giallo
blu
viola
rosso



- 1 dado con le lettere a sei facce (D6), con quattro lettere su ogni faccia
- 1 clessidra (30 secondi)



Preparazione generale

- Il giocatore più anziano diventa il primo Capo della Ronda
- Anche il Capo della Ronda partecipa sempre al gioco
- Scegli una delle cinque varianti di gioco oppure gioca all'Olimpiade AHRBOL

Definizioni generali di gioco

Ronda

Una Ronda termina quando:

- un giocatore ottiene un punto, oppure
- viene stabilito il vincitore

Turno

Una Ronda può comprendere diversi turni.
Un turno è una singola sequenza di gioco all'interno di una Ronda.
I turni funzionano in modo diverso a seconda della variante di gioco, ad esempio:

- un turno con la clessidra
- un turno del giocatore
- un turno di ricerca

Nuova Ronda

Dopo l'assegnazione di un punto, inizia una nuova Ronda, salvo diversa indicazione.

Capo della Ronda

Il Capo della Ronda guida il gioco, ma partecipa sempre anche come giocatore.
Se il Capo della Ronda viene eliminato come giocatore, continua a svolgere tutti i compiti del Capo della Ronda, come gestire la clessidra e il dado con le lettere, finché non viene nominato un nuovo Capo della Ronda.

Decisioni in caso di dubbio (Regola della giuria)

Quando occorre decidere se una risposta è corretta, gli altri giocatori decidono insieme.

- In caso di disaccordo, decide il Capo della Ronda
- Se ha risposto il Capo della Ronda, gli altri giocatori decidono senza di lui

Risposte valide

Una risposta è valida se indica qualcosa di chiaramente riconoscibile nell'area di gioco, come:

- un oggetto
- un animale
- una persona
- una parte chiaramente riconoscibile di uno di questi elementi

Non sono ammessi concetti astratti o interpretazioni che non siano chiaramente riconoscibili. Anche una lettera visibile su una carta nell'area di gioco vale come risposta.

Grida simultanee

Se più giocatori gridano ***"AHRBOL!"*** contemporaneamente e non è chiaro chi abbia gridato per primo:

- rigiocate immediatamente il turno

Chiaramente riconoscibile

Una risposta è valida solo se tutti i giocatori riconoscono chiaramente l'elemento indicato nell'area di gioco.

Obiettivo e panoramica delle 5 varianti di gioco

AHRBOL - Il Gioco di Carte racchiude in un'unica scatola cinque diverse varianti di gioco basate sulla ricerca visiva, ambientate in un mondo in continuo cambiamento pieno di oggetti distribuiti su 96 carte.

Scegli a quale variante di gioco vuoi giocare oggi:

- gioca a una singola variante di gioco, oppure
- affronta l'Olimpiade **AHRBOL** e gioca a tutte e cinque le varianti di gioco

Ogni variante di gioco ha il proprio obiettivo e il proprio modo di vincere, ma tutte e cinque si basano su:

- osservazione
- velocità
- memoria
- riconoscimento delle parole



Varianti di gioco

Il Gioco ABC

Sfida: ●●○○○

Sii il primo a trovare nell'area di gioco qualcosa il cui nome inizi con una delle lettere mostrate sul dado con le lettere.

Trova le Coppie

Sfida: ●●○○○

Sii il primo giocatore a raccogliere 5 coppie.

Il Gioco di Velocità

Sfida: ●●●○○

Sii il primo giocatore a trovare nell'area di gioco qualcosa il cui nome inizi con una delle lettere mostrate sul dado con le lettere prima che la clessidra si esaurisca.

Catena di Parole

Sfida: ●●●●○

Sii l'ultimo giocatore rimasto in gioco dicendo una parola valida prima che il tempo scada a ogni turno.

Memoria - Indovina l'Oggetto

Sfida: ●●●●●

Indovina l'oggetto scelto prima che si esauriscano tutte le possibilità rimanenti.

Quando si giocano singolarmente le varianti di gioco da 1 a 4, i giocatori possono decidere insieme di modificare il numero di punti necessari per vincere. Nell'Olimpiade AHRBOL, le varianti di gioco da 1 a 4 si giocano sempre fino a 5 punti.

Olimpiade AHRBOL

Nell'**Olimpiade AHRBOL**, ogni variante di gioco vale 1 punto Olimpiade. Nelle varianti di gioco da 1 a 4, il primo giocatore a raggiungere 5 punti vince quella variante di gioco e riceve 1 punto Olimpiade. Nella variante di gioco 5, il vincitore riceve 1 punto Olimpiade. Dopo aver giocato tutte e cinque le varianti, il giocatore con più punti Olimpiade vince l'**Olimpiade AHRBOL**. In totale si possono ottenere al massimo 5 punti Olimpiade.

Parità nell'Olimpiade AHRBOL

Se, dopo tutte e cinque le varianti di gioco, due o più giocatori condividono il punteggio più alto nell'Olimpiade, solo i giocatori in parità disputano una Ronda decisiva del Gioco ABC. Il vincitore di quella Ronda vince l'Olimpiade AHRBOL. Non viene assegnato alcun punto Olimpiade aggiuntivo.

Quel giocatore ottiene il titolo di:

Grande Campione AHRBOL del Giorno



Crea il tuo diploma da 'Grande Campione AHRBOL® del Giorno' su **ahrbol.com**

Il Gioco ABC

Sfida: ●●○○○

Questo gioco è spiegato per intero nella **Guida rapida** (Gioco ABC) all'inizio di queste regole.

Trova le Coppie

Sfida: ●●○○○



Preparazione

- Non usare il dado con le lettere
- Non usare la clessidra
- Il giocatore più anziano diventa il primo Capo della Ronda
- Anche il Capo della Ronda partecipa sempre al gioco
- Il Capo della Ronda dispone 30 carte coperte in una griglia 6 × 5 → questa è l'area di gioco
- Metti le carte rimanenti coperte in un mazzo di pesca
- Questa variante di gioco si gioca a turni
- Inizia il giocatore alla sinistra del Capo della Ronda
- Il gioco procede in senso orario

Obiettivo

Sii il primo giocatore a raccogliere 5 coppie.
Una coppia è formata da due carte con il bordo dello stesso colore.

Svolgimento del gioco

Durante il tuo turno:

- gira due carte dell'area di gioco

Nessuna coppia

Se le carte non hanno il bordo dello stesso colore:

- rimetti entrambe le carte coperte
- poi tocca al giocatore successivo

Coppia trovata

Se le carte hanno il bordo dello stesso colore:

- prendi la coppia
- la coppia vale 1 punto

La Ronda termina.

Inizia quindi una nuova Ronda.

- Riempi gli spazi vuoti con due nuove carte coperte
- Lo stesso giocatore continua a giocare

Ronda successiva

Il giocatore di turno gira due carte.

Vittoria

Il primo giocatore a raggiungere 5 punti vince la partita.

Il Gioco di Velocità

Sfida: ●●●○○





Preparazione

- Usa il dado con le lettere
- Usa la clessidra
- Il giocatore più anziano diventa il primo Capo della Ronda
- Anche il Capo della Ronda partecipa sempre al gioco
- Il Capo della Ronda distribuisce tutte le carte in parti uguali tra i giocatori
- Rimuovi dal gioco le eventuali carte in più
- Ogni giocatore tiene le proprie carte in una pila coperta
- I giocatori non possono guardare le proprie carte

Obiettivo

Sii il primo giocatore a trovare nell'area di gioco qualcosa il cui nome inizi con una delle quattro lettere mostrate sul dado con le lettere prima che la clessidra si esaurisca. Può essere qualsiasi cosa chiaramente riconoscibile nell'area di gioco, come un animale, un oggetto o una persona. Anche una lettera visibile su una carta nell'area di gioco vale come risposta.

Svolgimento del gioco

- Il Capo della Ronda lancia il dado con le lettere e gira contemporaneamente la clessidra
- Tutti i giocatori, compreso il Capo della Ronda, giocano contemporaneamente

Tutti i giocatori girano contemporaneamente la carta in cima alla propria pila e la mettono scoperta sul tavolo. Insieme, queste carte formano una nuova area di gioco a ogni turno.

Esempio

Se il dado con le lettere mostra **A, G, M** e **T**:

→ I giocatori devono trovare nell'area di gioco qualcosa il cui nome inizi con una di quelle lettere, non soltanto sulla propria carta scoperta.

Se nessuno trova nulla

Se la clessidra si esaurisce e nessuno trova nell'area di gioco qualcosa il cui nome inizi con una delle lettere:

- il Capo della Ronda gira immediatamente di nuovo la clessidra
- tutti i giocatori posizionano contemporaneamente una nuova carta sopra quelle già presenti
- le carte rimangono sul tavolo e si accumulano, formando una nuova area di gioco a ogni turno
- il dado con le lettere non viene lanciato di nuovo

Continuate finché, entro il tempo a disposizione, un giocatore non trova nell'area di gioco qualcosa il cui nome inizi con una delle lettere.

Hai trovato qualcosa?

Grida ***"AHRBOL!"***

- Se più giocatori gridano ***"AHRBOL!"*** contemporaneamente, può rispondere solo il giocatore che ha gridato per primo
- Quel giocatore indica ciò che ha trovato e lo nomina
- Gli altri giocatori decidono insieme se la risposta è corretta
- In caso di dubbio → discutetene
- Non siete d'accordo? → decide il Capo della Ronda
- Se ha risposto il Capo della Ronda, gli altri giocatori decidono senza di lui

Risposta sbagliata

- Quel giocatore non può più rispondere per il resto della Ronda
- Quel giocatore rientra in gioco all'inizio della Ronda successiva
- Gli altri giocatori continuano a giocare
- Il Capo della Ronda reimposta la clessidra e avvia un nuovo periodo completo di 30 secondi

- Può rispondere il giocatore successivo che grida ***"AHRBOL!"***

Se tutti i giocatori sono fuori

Se tutti i giocatori sono fuori prima che qualcuno ottenga un punto:

- non viene assegnato alcun punto
- tutti i giocatori rientrano in gioco in una nuova Ronda
- l'attuale Capo della Ronda rimane Capo della Ronda
- le carte già presenti sul tavolo rimangono al loro posto
- il Capo della Ronda lancia di nuovo il dado con le lettere e avvia la clessidra per un periodo completo di 30 secondi
- tutti i giocatori posizionano una nuova carta sopra quelle già presenti sul tavolo

Risposta corretta

- Quel giocatore diventa il nuovo Capo della Ronda
- Quel giocatore ottiene 1 punto
- Quel giocatore mette tutte le carte del tavolo sotto la propria pila
- Inizia una nuova Ronda

Nessuna carta rimasta

Se un giocatore non ha più carte mentre almeno un altro giocatore ne ha ancora:

- quel giocatore è eliminato per il resto di questa variante di gioco e non può rientrare

Se nessuno dei giocatori ancora in gioco ha più carte:

- raccogliete tutte le carte dal tavolo
- mescolatele
- distribuitele in parti uguali tra i giocatori che non sono stati eliminati in precedenza dalla variante di gioco
- i giocatori precedentemente eliminati non rientrano
- tutti i punteggi rimangono invariati
- l'attuale Capo della Ronda rimane Capo della Ronda
- inizia una nuova Ronda

Vittoria

Il primo giocatore a raggiungere 5 punti vince la partita.

Catena di Parole

Sfida: ●●●●○



Preparazione

- Non usare il dado con le lettere
- Usa la clessidra
- Il giocatore più anziano diventa il primo Capo della Ronda
- Anche il Capo della Ronda partecipa sempre al gioco
- Il Capo della Ronda dispone 30 carte scoperte in una griglia 6 × 5 → questa è l'area di gioco
- Metti le carte rimanenti coperte in un mazzo di pesca



Obiettivo

Sii l'ultimo giocatore rimasto in gioco.

Svolgimento del gioco

- Il Capo della Ronda indica qualcosa nell'area di gioco e lo nomina
- Il gioco procede in senso orario
- Inizia il giocatore alla sinistra del Capo della Ronda
- All'inizio del turno di ogni giocatore, il Capo della Ronda gira la clessidra, in modo che il giocatore abbia tutti i 30 secondi a disposizione

Prima che scada il tempo, quel giocatore deve:

- trovare qualcosa nell'area di gioco
- indicarlo
- nominarlo

La parola deve iniziare con l'ultima lettera della parola pronunciata in precedenza. Lo stesso elemento dell'area di gioco può essere usato una sola volta nella stessa catena di parole. Questa regola vale anche per l'elemento scelto dal Capo della Ronda per iniziare la catena.

Esempio: gatt**o** → **o**rs**o** → **o**mbrello

Risposta in tempo

Se un giocatore dà una risposta valida prima che scada il tempo:

- il turno di quel giocatore termina
- il giocatore successivo ancora in gioco nella Ronda continua immediatamente la catena di parole a partire da quella parola

- il giocatore successivo inizia un nuovo turno con tutti i 30 secondi a disposizione

Risposta non valida

Se un giocatore dà una risposta non valida:

- la risposta non vale
- lo stesso giocatore può continuare a cercare finché la clessidra è in funzione
- se il giocatore non dà una risposta valida prima che scada il tempo, applica ***"Nessuna risposta in tempo"***

Nessuna risposta in tempo

Se un giocatore non dà una risposta valida prima che scada il tempo:

- quel giocatore è fuori per il resto della Ronda
- il gioco continua senza quel giocatore
- l'ordine dei turni rimane invariato

Il giocatore successivo continua la catena di parole dall'ultima parola valida. Il Capo della Ronda gira di nuovo la clessidra, in modo che quel giocatore abbia tutti i 30 secondi a disposizione.
Prima che scada il tempo, quel giocatore deve:

- trovare qualcosa nell'area di gioco
- indicarlo **E** nominarlo

Continuate finché non rimane un solo giocatore.

- Quel giocatore vince la Ronda
- Quel giocatore ottiene 1 punto
- Quel giocatore diventa il nuovo Capo della Ronda

Inizia quindi una nuova Ronda.

Ronda successiva

- Rimetti tutte le carte dell'area di gioco nel mazzo di pesca
- Il nuovo Capo della Ronda mescola le carte
- Il nuovo Capo della Ronda crea una nuova area di gioco
- Il nuovo Capo della Ronda indica qualcosa di nuovo e lo nomina
- Iniziate una nuova catena di parole

Vittoria

Il primo giocatore a raggiungere 5 punti vince la partita. Nei gruppi più numerosi, i giocatori possono decidere insieme di ridurre il numero di punti necessari per vincere.

Memoria - Indovina l'Oggetto

Sfida: ●●●●●

Preparazione

- Non usare il dado con le lettere
- Non usare la clessidra
- Il giocatore più anziano diventa il primo Capo della Ronda
- Il Capo della Ronda gioca contro gli altri giocatori, ascoltando e rispondendo alle loro domande
- Il Capo della Ronda dispone 30 carte scoperte in una griglia 6 × 5

→ questa è l'area di gioco



- Prendi 25 carte dal mazzo di pesca e mettile coperte accanto all'area di gioco. → Questa è la pila delle possibilità rimanenti
- Il Capo della Ronda sceglie segretamente un oggetto nell'area di gioco e lo memorizza

Obiettivo

Indovina l'oggetto scelto prima che la pila delle possibilità rimanenti si esaurisca.

Svolgimento del gioco

- I giocatori, a turno, pongono al Capo della Ronda domande a cui si può rispondere solo con "sì" o "no"
- Non sono consentite domande sulla posizione dell'oggetto scelto
- Il gioco procede in senso orario
- Inizia il giocatore alla sinistra del Capo della Ronda

Regole delle domande

Finché la risposta è **"sì"**, lo stesso giocatore può continuare a fare domande. Se la risposta è **"no"**:

- Rimuovi 1 carta dalla pila delle possibilità rimanenti

- Se a questo punto la pila delle possibilità rimanenti è vuota, applica immediatamente ***"Nessuna possibilità rimasta"***
- Altrimenti, il turno passa immediatamente al giocatore successivo

Fare una proposta

Durante il proprio turno, un giocatore può:

- indicare qualcosa nell'area di gioco
- nominarlo

Un giocatore può fare una sola proposta per turno.

Proposta errata

- rimuovi 1 carta dalla pila delle possibilità rimanenti
- se a questo punto la pila delle possibilità rimanenti è vuota, applica immediatamente ***"Nessuna possibilità rimasta"***
- altrimenti, il turno passa immediatamente al giocatore successivo

Proposta corretta

Quel giocatore vince la partita.

Nessuna possibilità rimasta

Se la pila delle possibilità rimanenti è vuota:

- Il Capo della Ronda rivela l'oggetto scelto
- Il Capo della Ronda vince la partita

Gli altri giocatori possono contestare una risposta se ritengono che il Capo della Ronda abbia risposto in modo errato a una domanda. In tal caso, il giocatore che ha individuato l'errore diventa il nuovo Capo della Ronda e la partita ricomincia.

Vittoria

Il giocatore che indovina l'oggetto prima che la pila delle possibilità rimanenti si esaurisca vince la partita.
Se nessuno indovina l'oggetto prima che la pila delle possibilità rimanenti si esaurisca, il Capo della Ronda vince la partita.

Regola opzionale per i bambini più piccoli

L'area di gioco può essere ridotta, ad esempio:

- 4 × 3
- 2 × 2



Crediti e informazioni

Ideatore del gioco: Arne Lauwers

Età 7+

2-6 giocatori

15-60 minuti

Visita ***www.ahrbol.com*** per le regole del gioco più recenti, versioni in altre lingue e utili informazioni sul gioco. Grazie al feedback dei giocatori, **AHRBOL** continua a evolversi.

Ti è piaciuto **AHRBOL?**

Lascia pure una recensione onesta online

AHRBOL® è un marchio registrato di Lauwers Games bv.
Regole del gioco © 2026 Lauwers Games bv. Tutti i diritti riservati.

Lot: AHR-IT-27.28-0101

© 2026 Lauwers Games bv