

A2.17.1 Le regole del Machiavelli

De regels van Machiavelli



Per una serata in casa, il Machiavelli è un gioco con **le carte** e aiuta a **stare tutti insieme**. Servono due **mazzi** e da due a sei persone. Il mazziere dà tredici carte a ogni **giocatore** e si gioca a **turni**. Nel tuo turno puoi pescare o calare combinazioni come tris e scale. Puoi anche cambiare le combinazioni sul tavolo, ma devi lasciare sempre gruppi validi. Chi finisce tutte le carte vince: è un gioco *divertentissimo*.

Voor een avond thuis is Machiavelli een spel met kaarten en het helpt om met z'n allen samen te zijn. Je hebt twee kaartspellen nodig en twee tot zes mensen. De deler geeft iedere speler dertien kaarten en er wordt in beurten gespeeld. In je beurt kun je een kaart trekken of combinaties neerleggen, zoals setjes van drie gelijke kaarten en reeksen. Je kunt ook de combinaties op tafel veranderen, maar je moet altijd geldige combinaties laten liggen. Wie als eerste al zijn kaarten kwijtraakt, wint: het is een superleuk spel.

1. Quante carte riceve ogni giocatore all'inizio?
 - a. Sette carte
 - b. Tredici carte
 - c. Quindici carte
 - d. Dieci carte
2. Chi inizia a giocare dopo che il "tallone" è messo al centro?
 - a. Il giocatore più giovane
 - b. Il giocatore alla destra del mazziere
 - c. Il giocatore alla sinistra del mazziere
 - d. Il mazziere
3. Quale regola è importante quando si modificano le combinazioni sul tavolo?
 - a. Si possono prendere carte dal tavolo in mano
 - b. Si può saltare il turno senza pescare
 - c. Bisogna lasciare combinazioni valide
 - d. Si deve pescare due carte per forza

1-b 2-c 3-c

2. Lees de dialoog en beantwoord de vragen.

Due amici organizzano una cena e una serata di giochi di carte con un ospite straniero

Twee vrienden organiseren een etentje en een avond kaartspellen met een buitenlandse gast

Davide: Stasera voglio invitare qualche amico a cena *(Vanavond wil ik een paar vrienden bij mij thuis uitnodigen om te komen eten.)*

Federica: Ottima idea! Che ne dici di fare una serata di giochi dopo cena? *(Goed idee! Wat dacht je van een spelletjesavond na het eten?)*

Davide: Perfetto! Pensavo di preparare una pasta e poi giocare a un gioco di carte, tipo Machiavelli. *(Perfect! Ik dacht eraan pasta te maken en daarna een kaartspel te spelen, zoals Machiavelli.)*

Federica: C'è un mio collega che viene dall'estero: lo possiamo invitare? *(Ik heb een collega die uit het buitenland komt: kunnen we hem uitnodigen?)*

Davide: Certamente, è il benvenuto! Conosce le regole del gioco? *(Zeker, hij is van harte welkom! Kent hij de regels van het spel?)*

- Federica:** No. Mi aiuti a ripassare le regole? Non le ricordo bene. *(Nee. Help je me de regels even op te frissen? Ik herinner ze me niet zo goed.)*
- Davide:** Certo. Ognuno riceve 13 carte: l'obiettivo è rimanere senza carte. *(Natuurlijk. Iedereen krijgt 13 kaarten: het doel is om als eerste al je kaarten kwijt te raken.)*
- Federica:** Quando è il tuo turno, puoi pescare una carta o mettere una carta sul tavolo. *(Als het jouw beurt is, kun je een kaart trekken of een kaart op tafel leggen.)*
- Davide:** Esatto, ma solo se ci sono già delle carte sul tavolo. Altrimenti devi aprire il gioco con almeno tre carte. *(Precies, maar alleen als er al kaarten op tafel liggen. Anders moet je openen met minstens drie kaarten.)*
- Federica:** E queste carte possono essere tre numeri di semi diversi o una sequenza di numeri dello stesso seme. *(En die kaarten kunnen drie kaarten met hetzelfde nummer in verschillende kleuren zijn, of een reeks nummers van dezelfde kleur.)*
- Davide:** Esatto, te lo ricordi bene allora. Ricordati che le carte sul tavolo si possono spostare: è il bello del gioco. *(Precies, dan weet je het nog goed. Onthoud dat je de kaarten op tafel mag verschuiven: dat is juist het leuke aan het spel.)*
- Federica:** Va bene, allora stasera spieghi tu le regole. *(Oké, dan leg jij vanavond de regels uit.)*

1. Cosa organizzano Davide e Federica per la serata?
 - a. Uscire per prendere un caffè
 - b. Andare al luna park con gli amici
 - c. Giocare a scacchi a casa
 - d. Fare una serata di giochi e giocare a carte
2. Nel gioco descritto, cosa deve fare chi apre il gioco se non ci sono carte sul tavolo?
 - a. Invitare solo il padrone di casa a giocare
 - b. Aprire il gioco con almeno tre carte
 - c. Prendere tutte le carte del mazzo
 - d. Fare un brindisi con l'ospite

1-d 2-b