



10+



15'



2-12

Contenuto:

2 segnalini
1 portacarte,
200 carte
1 plancia segnapunti
Questo regolamento

BLIND JACK



Marc Méra
Nicolas Méra
Alexis Leclercq
Maxime Turrière

ATTENZIONE: SPOILER

Non girate le carte prima di iniziare a giocare...



Tutte le carte sono **domande** la cui **risposta**, scritta sul retro, è un valore **compreso tra 0 e 10!**

FRACILE DA USARE

Mettete le carte nel portacarte, inclinate e con il lato della domanda in alto...



Alla fine della partita, posizionate le carte già giocate in fondo al portacarte, con il lato della risposta rivolto verso l'alto!

Obiettivo del gioco Indovinate le risposte e avvicinatevi a 21 senza superarlo!

Preparazione

→ Dividetevi in **2 squadre**.

Attenzione: vi consigliamo un numero massimo di 3 giocatori per squadra. Se siete più di 6, formate più squadre.

→ Prendete **20 carte** dal portacarte, mescolatele e mettetele tra le squadre in un'unica pila, con il lato della domanda rivolto verso l'alto.

Sequenza di un round

Inizia la squadra che ha mescolato. Il turno di una squadra è così composto:

1 I giocatori leggono la domanda in cima alla pila e dichiarano ad alta voce un **numero stimato** come risposta.

Ricordate: il numero è compreso tra 0 e 10.

2 Poi prendono la carta, mostrano il suo valore (sul lato della risposta) **solo all'altra squadra**, e mettono la carta davanti a sé, con il **lato della domanda** verso l'alto.

Io direi 10.

Forse 7...
Diciamo 8!

?
QUAL È IL RECORD DI BAMBINI NATI DA UN UNICO PARTO



Ok, wow!



Il **round continua** con l'altra squadra, che esegue gli stessi passaggi con la nuova domanda in cima alla pila.

?
QUANTI È IL RECORD DI BAMBINI PIETI DA UN UNICO PIETRO

?
QUANTI COLORI HA IL COSTUME DI SUPERMAN

lo direi 2.

No, 4!

Diciamo 3.

Chiaro!

?
QUANTI COLORI HA IL COSTUME DI SUPERMAN

Round seguenti

➔ Ogni squadra **somma i numeri stimati** delle carte che ha preso.

Diciamo 10
per la giraffa.

Crediamo di avere
18 in totale.

?
QUANTI È IL RECORD DI BAMBINI PIETI DA UN UNICO PIETRO

?
QUANTE OSSA COMPONGONO IL COLLO DI UNA GIRAFFA

?
QUANTI COLORI HA IL COSTUME DI SUPERMAN

➔ Dal **terzo round in poi** una squadra, dopo aver visto la nuova carta, può anche decidere di non effettuare il proprio turno e quindi fermarsi.

Wow, sono come minimo 6 stagioni...

18 + 6 farebbe 24.
Fermiamoci!

?
QUANTI È IL RECORD DI BAMBINI PIETI DA UN UNICO PIETRO

?
QUANTE STAGIONI HA IL TRONO DI SPADE

?
QUANTI COLORI HA IL COSTUME DI SUPERMAN

?
QUANTI INGREDIENTI SU UNA PIZZA HAWAIIANA



➔ Quando una squadra si ferma, l'altra continua con **la stessa domanda**.



?
QUANTI È IL RECORD DI BAMBINI PIETI DA UN UNICO PIETRO

?
QUANTE OSSA COMPONGONO IL COLLO DI UNA GIRAFFA

?
QUANTE STAGIONI HA IL TRONO DI SPADE

?
QUANTI COLORI HA IL COSTUME DI SUPERMAN

?
QUANTI INGREDIENTI SU UNA PIZZA HAWAIIANA

lo direi addirittura
8 stagioni...

Allora arriveremmo
a 15...

Prendiamola!

La squadra rimasta può continuare con altre domande fino a quando decide di fermarsi.

Fine della partita

Il gioco finisce non appena entrambe le squadre si sono fermate.

La squadra che si è fermata per prima gira tutte le sue carte e **somma il loro vero valore**. Poi, anche l'altra squadra fa la stessa cosa.



?
QUAL È IL RECORD
DI BAMBINI NATI
DA UN UNICO
PARTO



+

?
QUANTE OSSA
COMPONGONO
IL COLLO DI UNA
GIRAFFA



= 16



La squadra con la somma di valori reali **più vicina a 21, senza averlo superato, vince la partita!**

Se la partita finisce in pareggio, le squadre in pareggio condividono la vittoria. Se tutte le squadre superano 21, non c'è nessun vincitore.

! = 22



?
QUANTI COLORI
HA IL COSTUME
DI SUPERMAN



+

?
QUANTI
INGREDIENTI SI
METTONO SU UNA
PIZZA HAWAIANA



+

?
QUANTE
STAGIONI
HA IL TRONO
DI SPADE



+

?
QUANTI MINUTI
DURA AL MASSIMO
UN'ECLISSI SOLARE



Volete giocare un campionato su più partite? Provate Super Blind Jack!

Giocate una partita con le regole descritte e ottenete punti nel modo seguente.

- Ottenete **0 punti** se superate 21, ottenete **1 punto** se rimanete sotto.
 - Ottenete **2 punti** se vincete il round, e se fate **esattamente 21** vincete immediatamente!
- La prima squadra che ottiene **3 punti** (o raggiunge esattamente 21!) vince il Super Blind Jack. In caso di parità, giocate un'ultima partita di spareggio.

**Statistiche
delle carte**

9 carte con valori 0 e 10
18 carte con valori 1, 2, 8, 9
22 carte con valori 3, 4, 5, 6, 7

**Valore medio
di una carta**

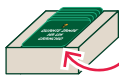
5

Consiglio 1



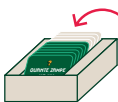
Se volete un metodo facile per tenere il conto delle stime totali di ciascuna squadra, potete usare **la plancia segnapunti**, spostando i segnalini sui **tracciati da 1 a 21**.

Consiglio 2



Potete anche lasciare le carte direttamente **nella scatola**: vi basterà sollevare la prima carta **in orizzontale**.

Consiglio 3



Per assicurarvi di usare delle carte nuove nelle prossime partite, **girate le carte già giocate e mettetele in fondo al mazzo**.

Fonti

Abbiamo fatto attente ricerche per ciascun dato usato in **Blind Jack**. In alcuni casi, le esigenze del gioco ci hanno costretto ad arrotondare al numero più vicino. Vi interessa qualche dato in particolare? Potete trovare informazioni più approfondite con una semplice ricerca sul web. Se non trovate informazioni online, è perché abbiamo esaminato articoli o banche dati di fonti affidabili e riconosciute (ONU, BBC, Britannica...).

Però, se pensate di aver trovato un errore o se volete suggerirci altre domande, potete scriverci a edizioni@gateongames.com!

Riconoscimenti

Gli autori desiderano ringraziare il loro editor, il cui QI corrisponde a un valore compreso tra 0 e 10. Riuscite a indovinarlo? No è difficile, ha scritto l'ui cuesta farse!

Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com

Per reclami su questo prodotto,

contattare reclami@gateongames.com

Responsabile di produzione: Margherita Cagnola

Impaginazione: Martina Marzulli

Traduzione: Adriano Bompani

Revisione: Alberto Decostanzi, Tiziana Valentino

Correzione bozze: Giulia Bazzurro

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it

sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

Blind Jack è un gioco Bandjo!

www.bandjo.games © 2025 Blind Jack e Bandjo!

sono marchi di Longlive Games. Tutti i diritti riservati.

97, impasse Jean Lamour 54700 F-Pont-à-Mousson.

Sviluppo: Next Chapter Games GmbH

Grafica: Mathieu Clauss

Distribuzione, licenze e collaborazioni:

Blue Orange - bandjo@blueorangegames.eu

Vuoi rimanere
aggiornato
sul regolamento?

