

3-7 | 15 mins

80 CARTE DA GIOCO: 6 UNO, 5 DUE, 4 TRE E 3 QUATTRO PER OGNI COLORE E 8 JOKER

# SHAM

## IL GIOCO DEL BLUFF VELOCE

### GIOCO

#### Scopo del gioco:

Lo scopo di SHAM è quello di vincere il maggior numero di carte bluffando in modo efficace, smascherando i bluff degli altri giocatori e rimanendo l'ultimo giocatore in gioco in ogni turno. Nel corso del gioco, i giocatori raccolgono le carte in un **Mazzo Vincente**. Al termine della partita, vince chi ha il mazzo più grande di carte vinte.

#### Preparazione:

mischiare e distribuire 7 carte a ciascun giocatore, a faccia in giù. Posizionare le carte rimanenti a faccia in giù al centro, formando un **Mazzo da Pescare**. I giocatori possono guardare le proprie carte ma devono tenerle segrete. Inizia il giocatore più giovane. Il gioco prosegue in senso orario.

#### Inizio del turno:

iniziare il turno posizionando un numero qualsiasi di carte a faccia in giù davanti a sé (possono essere di qualsiasi colore o valore, se si è disposti a mentire). Dichiarare il valore totale e il colore al gruppo, ad esempio: "quattro rosso". Tutti i giocatori successivi devono seguire, o dichiarare di seguire, il colore indicato per il resto del turno.

#### Continuazione del gioco:

il giocatore successivo ha tre scelte.

**Scelta 1:** giocare le carte, affermando che sono dello stesso colore con un valore totale uguale o maggiore rispetto al giocatore precedente, dicendo il vero o mentendo. Tenere presente che ora tutti i giocatori possono dichiarare "SHAM"!

**Scelta 2:** "Passo", non giocare nulla, questo esclude dal turno corrente.

**Scelta 3:** se di ritiene che il giocatore stia mentendo, dire "SHAM". Si può dire "SHAM" solo se si è ancora in gioco. Una volta posizionate le carte o passato il turno, nessuno può dichiarare "SHAM" per il giocatore precedente e la sua giocata è valida.

Dopo aver giocato le carte nel proprio turno, prendere le carte dal **Mazzo da Pescare** fino ad averne 7 in mano.

### DICHIARARE SHAM

I giocatori possono giocare qualsiasi carta desiderino dichiarando che si tratta di qualcos'altro. Ad esempio, potrebbero affermare di aver piazzato "quattro rossi" quando in realtà hanno piazzato 1 blu e 2 viola. Chiunque sia ancora in gioco può dire "SHAM" contro un altro giocatore che ha appena posizionato le carte. Quel giocatore rivela quindi le carte che ha giocato al gruppo.

**Se il giocatore accusato stava dicendo la verità:** l'accusatore è escluso dal turno corrente. Il giocatore accusato prende una carta a caso dalla mano dell'accusatore. Dopo averla guardata, può scegliere di tenere la carta in mano o di aggiungerla al proprio **Mazzo Vincente**.

**Se il giocatore accusato stava mentendo:** il bugiardo è escluso dal turno corrente. L'accusatore prende una carta a caso dalla mano del bugiardo. Dopo averla guardata, può scegliere di tenere la carta in mano o di aggiungerla al proprio **Mazzo Vincente**.

Il valore da cui parte il giocatore successivo è l'ultimo valore onesto o non contestato, non il valore di uno SHAM scoperto. Se è il turno dell'accusatore, può continuare il proprio turno.

### CARTE JOLLY

È possibile scegliere di giocare una carta jolly all'inizio del proprio turno. Eliminare immediatamente il suo effetto. "From the Grave" si gioca in modo diverso e può essere posizionate in qualsiasi momento mentre si è esclusi da un turno, posizionandola a faccia in su nel proprio **Mazzo Giocato**. Dopo aver usato una carta jolly, si continua il proprio turno come al solito. Le carte jolly si applicano anche ai giocatori bloccati. I poteri che conferiscono sono descritti in dettaglio di seguito.



#### Sovraccarico

Tutti i giocatori pescano fino a quando non hanno 9 carte. Nessuno può pescare di nuovo finché non ha meno di 7 carte.



#### Scambia la mano

Scambiare la mano con qualsiasi giocatore.



#### Andando giù

Si può giocare qualsiasi carta con un valore totale inferiore rispetto al giocatore precedente.



#### Dalla tomba

Dire "SHAM" dopo essere stati esclusi da un turno. Se si indovina correttamente, si torna in gioco.

### LAYOUT DEL GIOCO/IL PROPRIO TURNO

Al proprio turno, posizionare le carte a faccia in giù davanti a sé, dichiarando il loro valore.

Quindi prendere dal **Mazzo da Pescare** fino ad avere 7 carte in mano.

### TERMINARE IL TURNO

Si vince il turno quando si è l'ultimo giocatore rimasto (tutti gli altri giocatori sono stati esclusi o hanno passato). Prendere tutte le carte giocate durante quel turno dai **Mazzi Giocati** di tutti i giocatori e metterle nel proprio **Mazzo Vincente**.

Per iniziare il turno successivo, i giocatori devono pescare fino ad avere 7 carte in mano. Il giocatore alla sinistra del vincitore inizia quindi giocando a faccia in giù carte di qualsiasi valore o colore. Questo ciclo continua sino al termine del gioco.

### VINCERE LA PARTITA

Una volta che non ci sono più carte nel **Mazzo da Pescare**, il numero di carte in mano dei giocatori diminuirà gradualmente. La partita termina quando solo un giocatore ha carte rimanenti in mano. Queste carte vengono scartate e non contano per il **Mazzo Vincente** o il punteggio di nessun giocatore. Ogni giocatore conta quindi il numero di carte nel proprio **Mazzo Vincente** (non i valori delle carte). Il giocatore con il totale più alto vince SHAM!

**ATTENZIONE!** Non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Contiene parti minuscole che possono causare un rischio di soffocamento.

100749 (100749) V1



CE  
UK  
CA

**Fizz**  
creations  
fizzcreations.com

6 Commerce Way, Lancing, BN15 8TA, UK  
sales@fizzcreations.com  
EU Responsible (for authorities only)  
eucomply OU, Pärnu mnt 139b-14  
11317 Tallinn, Estonia  
hello@sucompliancepartner.com  
+3375690241  
©2026 Fizz Creations Ltd. All rights reserved.