

La Mucca Ciucca



...nessuno la vuole!

60888-0026

Giocatori: 3-6

Età: dagli 8 anni in su

Durata: 15-25 minuti

Autore:

Florian Racky

Illustratore:

Florian Biege

Grafica e Revisione: Drei Hasen Werkstatt

Contenuto:

- 99 carte

72 carte Animale:

18 x pecora, maiale, cavallo, mucca

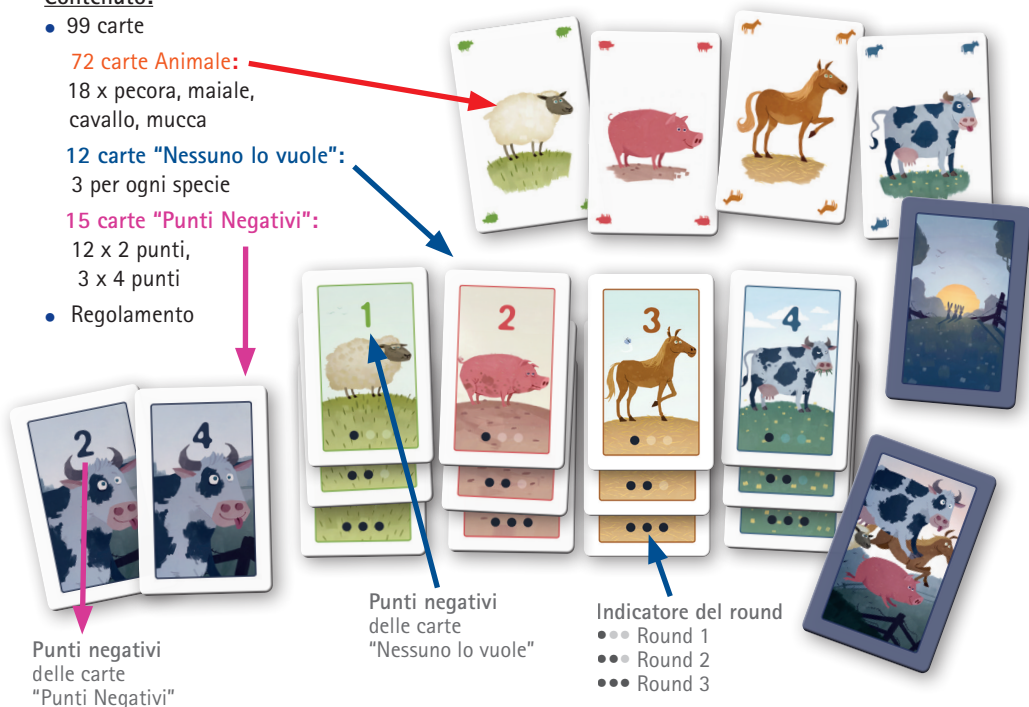
12 carte "Nessuno lo vuole":

3 per ogni specie

15 carte "Punti Negativi":

12 x 2 punti, 3 x 4 punti

- Regolamento



Punti negativi delle carte "Punti Negativi"

Punti negativi delle carte "Nessuno lo vuole"

Indicatore del round
●●● Round 1
●●● Round 2
●●● Round 3

La storia

Che pasticcio! Una mandria di mucche è scappata e molti cavalli, maiali e pecore l'hanno seguita attraverso il buco nella recinzione. Per fortuna, la maggior parte degli animali è abbastanza docile e facile da recuperare. Vengono scambiati più volte tra i proprietari ma ci sono 3 esemplari di ogni specie che sono davvero cocciuti. Nessuno vuole davvero prendere questi piantagrane ed è proprio qua che inizia l'intricato scambio di animali!

Obiettivo del gioco

In ogni partita si giocano tre round. In ogni round i giocatori cercheranno di liberarsi delle proprie carte per primi ed evitare così di ricevere dei punti negativi come penalità. Durante questi round dovranno giocare d'astuzia e in maniera strategica per evitare di ricevere punti negativi dalle carte rimaste.

Preparazione

- Dividere tutte le 15 carte "Punti Negativi" in due mazzi a faccia in su sul tavolo: un mazzo "2" e un mazzo "4".
- Dividere anche tutte le 12 carte "Nessuno lo vuole", stavolta in quattro mazzi a faccia in su sul tavolo, in base alla specie e al round (round 1 in cima, round 3 in fondo).
- Il giocatore più anziano mescola tutte le carte Animale e ne distribuisce 9 a faccia in giù a tutti i giocatori, iniziando da quello alla propria sinistra. I giocatori le tengono in mano.
- Il resto delle carte viene messo sul tavolo e diventa il mazzo di pesca.



Svolgimento del gioco

La partita si gioca in senso orario. Il giocatore a sinistra del giocatore che ha distribuito le carte inizia il primo round. Durante il proprio turno, il giocatore deve scegliere una delle seguenti tre opzioni:

- Scartare una carta oppure
- Scartare due carte (una coppia) oppure
- Passare il turno

● Scartare una carta

Il giocatore mette una pecora, un maiale, un cavallo oppure una mucca a faccia in su accanto al mazzo di pesca e crea la pila degli scarti.

Successivamente, l'Azione corrispondente deve essere eseguita in base alla specie.

Pecora: nessuna Azione. È il turno del giocatore successivo.

Maiale: il giocatore successivo, a sinistra, deve prendere la carta in cima al mazzo di pesca oppure la carta in cima alla pila degli scarti (ovvero il maiale).

Cavallo: ogni giocatore sceglie una carta Animale e la mette a faccia in giù davanti a sé. Successivamente, tutti i giocatori passano contemporaneamente le carte così scelte ai giocatori alla propria sinistra, i quali devono prendere la carta ricevuta e metterla nella propria mano.

Attenzione: se il cavallo è l'ultima carta Animale giocata dal giocatore di turno, non si possono più passare carte.

Mucca: chiunque giochi una mucca deve prendere la carta in cima al mazzo di pesca e metterla nella propria mano.

● Scartare due carte (una coppia)

Se un giocatore scarta due carte della stessa specie, nessuna delle azioni precedentemente menzionate viene eseguita. Invece, la carta "Nessuno lo vuole" corrispondente viene messa in gioco (o viene passata).

1. Se la carta "Nessuno lo vuole" di questa specie e di questo round è ancora sul mazzo corrispondente, viene data al giocatore a sinistra del giocatore che ha scartato la coppia.

Esempio nel round 1:

Francesca scarta 2 maiali. Il giocatore alla sua sinistra, Matteo, deve prendere la carta "Nessuno lo vuole" del maiale e collocarla a faccia in su di fronte a sé.



2. Se la carta "Nessuno lo vuole" si trova già di fronte a un giocatore qualsiasi, quel giocatore la passa al giocatore alla propria sinistra.

Esempio nel round 2:

Silvia ha scartato due cavalli ma la carta "Nessuno lo vuole" del cavallo è già di fronte a Matteo. Egli quindi la passa velocemente al giocatore alla sua sinistra. Che sollievo, è andata, per il momento.

● **Passare il turno**

Il giocatore dice a voce alta "Passo" e prende la carta in cima al mazzo di pesca o in cima alla pila degli scarti. Il suo turno è terminato.

Ogni qual volta viene eseguita un'Azione, inizia il turno del giocatore successivo.

Nota: Quando il mazzo di pesca è vuoto, le carte della pila degli scarti vengono mescolate per bene e diventano il nuovo mazzo di pesca.



Fine e risoluzione di un round

Un round termina non appena un giocatore non possiede più carte Animale alla fine del proprio turno!

- Il giocatore con più carte Animale deve prendere una delle carte Punti Negativi "4".
- Il secondo giocatore con più carte Animale deve prendere una delle carte Punti Negativi "2".

Se più giocatori possiedono la stessa quantità di carte rimaste, nessuno di loro prende una carta Punti Negativi "4", bensì prendono tutti una carta Punti Negativi "2". Il giocatore (o i giocatori) con la seconda quantità di carte rimaste non prende alcuna carta "Punti Negativi" in questo caso, fortunello!

Se più giocatori corrispondono al giocatore con la seconda quantità di carte rimaste alla fine del round, ognuno di loro prende una carta Punti Negativi "2". Le carte "Nessuno lo vuole" e "Punti Negativi" che un giocatore ha preso vengono girate e tenute fino alla fine della partita.

Se una delle carte "Nessuno lo vuole" di questo round non è entrata in gioco, viene esclusa dalla partita.

Il giocatore che ha terminato il round mescola tutte le carte Animale e ne distribuisce 9 a faccia in giù a tutti i giocatori. Il round successivo inizia dal giocatore alla sinistra del giocatore che ha distribuito le carte.

Fine della partita e vincitore

La partita termina dopo 3 round.

Ogni giocatore somma i punti delle proprie carte "Nessuno lo vuole" e "Punti Negativi" di tutti e tre i round.

Il giocatore con meno punti vince la partita!

In caso di pareggio, ci possono essere più vincitori.

Congratulazioni!

Che ne dite di un'altra partita?

Continuate a divertirvi con quest'intricato gioco di carte!

©2019 / **Drei Hasen**
in der Abendsonne GmbH,
D-91486 Uehlfeld, Germany
Mühlenstraße 10
www.dreihasenspiele.de

Edizione italiana:

Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Silvia Salis
Supervisione: Massimo Bianchini
Adattamento Grafico: Serena Caggiati

Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE) – ITALY
www.asmodee.it
info@asmodee.it

