

Au Backel (By Golly)

Un gioco di Frank Nestel

Per 2 – 6 piccoli pollastri da 5 anni in poi.

”Tutti pollastri si divertono con questo, e non sono gli unici che si stanno allenando per le olimpiadi dei polli. Tutti gli altri animali sono stati coinvolti, così ci sono le martore che si allenano con le lepri “marcia pazza”, e la volpe e’ così coinvolta nella disciplina che ha addirittura smesso di cacciare le oche. Non c’è da meravigliarsi allora, se i nostri pollastri favoriti hanno trovato un nuovo gioco per loro”.

Contenuto:

45 Carte animale (3 x 15 tipi di animali)

19 Carte pollo in fuga (15 tipi di animali, 2 carte popò di pollo e 2 carte pala)

Il Regolamento.

Preparazione:

Le 19 carte pollo in fuga vengono mischiate e messe in fila al centro del tavolo l’una dopo l’altra a faccia coperta. Mischiate le 45 carte animale e datene una eguale quantità ad ogni giocatore. Con 2 o 3 giocatori, ognuno riceve 15 carte animale. 11 carte se si gioca in 4, 9 carte se si gioca in 5 o 7 carte se si gioca in 6. Tutte le carte animale non utilizzate vengono rimosse dal gioco e riposte nella scatola. (queste carte sono fuori dal gioco)

Ogni giocatore piazza le proprie carte, senza guardarle, in una pila a faccia coperta di fronte a se e pesca le prime 5 carte.

Scopo del gioco:

Il primo giocatore che si libera di tutte le sue carte è il vincitore del gioco.

Il Gioco:

BY GOLLY si gioca in senso orario. Il pollo cieco comincia (Scegliete un giocatore di partenza). Il giocatore di turno piazza un animale dalla propria mano di fronte a se e capovolge una delle carte pollo in fuga.

Se le due carte non corrispondono l’una con l’altra il giocatore riprende in mano la propria carta animale e rimette a posto la carta pollo in fuga a faccia coperta. Il giocatore successivo esegue il suo turno.

Se le due carte sono uguali, il giocatore piazza le proprie carte animale a lato e continua con il proprio turno. La carta pollo in fuga rimane girata a faccia scoperta. I giocatori possono continuare il proprio turno in questo modo finché (A) girano 2 carte non corrispondenti o (B) finiscono le carte nella propria mano.

Pollastri fortunati: se il giocatore ha più di una copia di una carta in mano, e gira la corrispondente carta pollo in fuga, può scartare tutte le carte corrispondenti in proprio possesso.

Ogni carta pollo in fuga che è stata girata, rimane a faccia scoperta fino alla fine del proprio turno quando verranno tutte rigirate a faccia coperta e il giocatore pescherà un numero sufficiente di carte dal mazzo di fronte a sé per riportare la propria mano a 5 carte (se possibile).

Popò di polli e vanga:

Quando raccatti cose dal polli in fuga, puoi facilmente finire con una mano piena di popò di pollo. Due delle carte pollo in fuga mostrano una pila di popò di pollo; un giocatore che gira una di queste carte deve trovare una vanga rapidamente così da essere in grado di seppellire la popò il prima possibile, quindi, prima di esserne ricoperto.

Il un giocatore che gira una di queste carte di popò, deve immediatamente girare una seconda carta pollo in fuga.

Ci sono tre possibili risultati:

Tutto sommato fortunato: *Se il giocatore trova la pala prende su la propria carta animale giocata e finisce immediatamente il proprio turno.*

Un po' Sfortunato: *Se il giocatore trova una carta raffigurante un' animale. E' nei pasticci. In questo caso deve pescare due carte animale da uno o due giocatori a sua scelta e piazzarle nella propria mano. Il giocatore riprende in mano anche la carta animale giocata e finisce immediatamente il proprio turno.*

Veramente Sfortunato: *Un pollo veramente sfortunato è quello che pesca la seconda popò di pollo. Infatti egli ci è veramente finito dentro, fino al collo. Egli deve pescare quattro carte animale dalle mani di uno o più avversari a sua scelta e metterle nella propria. Egli, inoltre, riprende in mano la propria carta animale giocata e finisce immediatamente il proprio turno di gioco. Il giocatore nella popò fino al collo può prendere tutte le carte polli in fuga girate durante il proprio turno, mischiarle e piazzarle di nuovo a faccia coperta nella fila. E' possibile che tale giocatore finisca il turno con più di 5 carte in mano.*

Fine del Gioco:

Il gioco termina non appena un giocatore scarta la sua ultima carta animale. Il giocatore è il vincitore della partita.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



Associazione
GIOCOVUNQUE