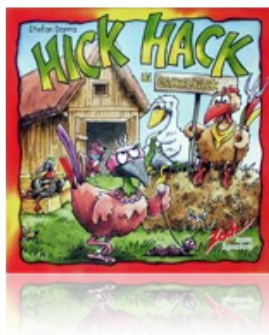


HICK HACK IN GACKELWACK



SCOPO DEL GIOCO:

Polli, oche e papere non vedono l'ora di rimpinzarsi di mangime. Stessa cosa per le astute volpi, che hanno fiutato il cibo... Alla fine del gioco, il vincitore sarà colui che ha ingurgitato il pollame più remunerativo e i chicchi di grano più nutrienti.

CONTENUTO:



6 cortili per i polli

42 carte pollame

18 carte Volpe

78 cubetti

1 dado

- 6 Cortili per i polli in 6 colori.
- 42 Carte Pollame in 6 colori (valori per ciascun colore: una da -2, due da 3, due da 4, una da 5, una da 6).
- 18 Carte Volpi in 6 colori (valori: 4, 5, 6).
- 78 cubetti di legno (i chicchi di grano) in 3 colori (39 verdi, 26 blu, 13 gialli).
- 1 dado.

PREPARAZIONE:

Piazzate i 6 cortili vicini l'uno all'altro al centro del tavolo. Mescolate insieme le Carte Pollame e le Carte Volpe. Distribuite 5 carte a ogni giocatore. Le rimanenti formeranno il mazzo coperto da cui pescare.

Con due o tre giocatori, verranno distribuite 6 carte invece di 5.

Rovesciate i 78 chicchi di grano nella scatola, mischiateli bene, e collocateli vicino ai cortili.




IL GIOCO:

- 1. Fase di Rifornimento:** in ogni cortile si produce nuovo grano! All'inizio di ogni round, tutti i cortili vengono riforniti di cibo. Un giocatore prende una manciata di chicchi di grano e ne lascia cadere, senza guardare, uno per ogni cortile. I chicchi che rimangono nella mano del giocatore vengono riposti di nuovo nella scatola.

Preparazione Iniziale e 1a Fase di Rifornimento



I chicchi di grano, diversamente colorati, hanno differenti valori nutrizionali.

	1 chicco giallo = valore nutrizionale 3 = 3 punti vittoria
	1 chicco blu = valore nutrizionale 2 = 2 punti vittoria
	1 chicco verde = valore nutrizionale 1 = 1 punto vittoria

- 2. Alla ricerca di cibo:** Calate le carte a faccia coperta! Quale stomaco sta brontolando? Sembra proprio che polli e volpi siano piuttosto affamati! Alla ricerca di cibo per i propri animali, ogni giocatore seleziona una carta dalla sua mano e la piazza coperta davanti a lui. Con due o tre giocatori, vengono piazzate due carte coperte a testa. In questo caso, non è consentito piazzare un pollo e una volpe dello stesso colore. Dopo di ciò, le carte vengono scoperte. Ora, ogni animale tenterà di procurarsi il cibo nell'appropriato cortile.

I colori delle carte giocate determinano in quale cortile l'animale andrà in cerca di cibo.
Le papere (carte blu) si nutrono nel cortile blu (il laghetto)
I polli (carte gialle) beccano nel cortile giallo
I fagiani (carte viola) mangiano nel cortile viola (la loro riserva)
Le faraone (carte rosse) mangiano nel cortile rosso
I tacchini (carte grigie) si nutrono nel cortile grigio
Le oche (carte verdi) mangiano nel cortile verde (lo stagno)

Esempio



Anche le volpi cercano il cibo nei cortili del medesimo colore della carta.

3. Il pollame si avventa sul grano.

A) Chi sta da solo, mangia da solo...

Ogni tipo di pollame che viene giocato su un cortile e che si trova da solo su quel cortile, si pappa tutto il grano che si trova lì. I giocatori prendono il grano dal cortile e se lo piazzano di fronte.



Esempio: L'oca di Claudia, il pollo di Peter, la faraona di Randy e il papero di Susanna sono soli nei rispettivi cortili, quindi si mangiano tutto il cibo che si trova lì. Il grano presente nel cortile dei tacchini e in quello dei fagiani resta al suo posto, poiché nessuno ha giocato tacchini o fagiani.

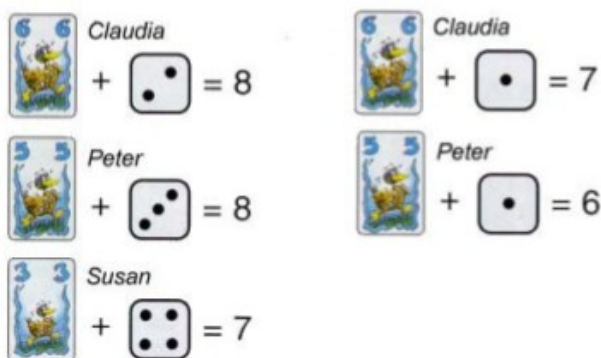
A questo punto, le carte pollame giocate vengono scartate e formeranno la pila degli scarti.

B) Un pollo raramente viene da solo (le disgrazie non arrivano mai da sole)...

Può succedere che in uno stesso pollaio vengano giocate più carte pollame dello stesso tipo, senza che sia presente alcuna volpe. In quel cortile, i giocatori possono accordarsi sulla spartizione del grano. Se ciò avviene, ognuno di loro riceve la quantità di grano stabilita secondo gli accordi. Se non si perviene a un accordo, ci sarà un duello mediante dado per stabilire a chi andrà il grano presente nel cortile.

Il Duello!

Ogni giocatore coinvolto lancia il dado e aggiunge il valore del dado a quello della propria carta. Il giocatore con la somma più alta vince il duello e, di conseguenza, il grano. In caso di pareggio, i giocatori che hanno pareggiato ripetono il duello.



Esempio: Claudia, Peter e Susan hanno giocato tutti una carta Oca in uno stesso pollaio. Durante la contrattazione essi non sia accordano, quindi ci sarà un Duello. Claudia ottiene un 2, Peter un 3 e Susan un 4. Claudia e Peter hanno entrambi un totale di 8 e dovranno continuare il Duello. Susan ha solo un totale di 7 e quindi perderà il Duello.

Claudia e Peter continuano il Duello.

Entrambi ottengono un 1. Quindi, il 7 totale di Claudia è maggiore del 6 di Peter. Perciò Claudia potrà prendere tutto il mangime dal campo.

Attenzione al pollo fifone!

Ogni tipo di pollame annovera tra le sue fila un pollo sempre pronto a svignarsela (valore della carta: -2). Questo animale mangia solo se si trova in solitudine nel cortile. Se sono presenti altri della sua specie o le volpi, fugge immediatamente, senza prendere parte alla spartizione o al duello. Ma è sfrontato abbastanza da rubacchiare un grano verde se esso è presente nel cortile. Il giocatore proprietario del pollo fifone aggiunge il grano rubato alla sua riserva.



Viene sottratto un segnalino verde

4. **Le volpi si avventano sul pollame.**

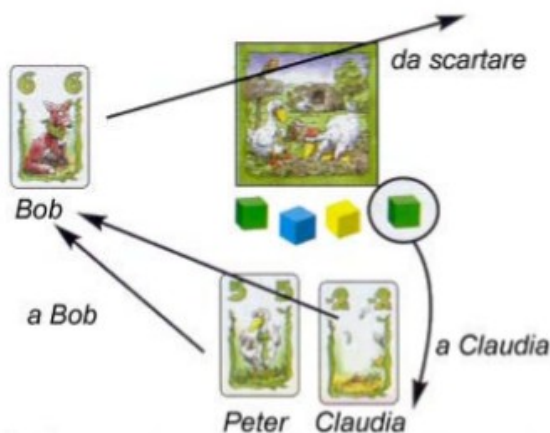
A) Dove non c'è nulla, le volpi non mangiano...

Le volpi non mangiano grano, ma pollame. Se le volpi arrivano in un cortile privo di pollame restano a mani vuote! Le carte volpe così giocate vengono subito scartate nel mazzo degli scarti. Il grano, perciò, rimane nel cortile.

B) La volpe mangia con gusto...

Una volpe che arriva in un cortile privo di altre volpi, si pappa tutto il pollame che si trova lì. Il giocatore che ha giocato la volpe prende tutte le carte pollame e le piazza nella sua riserva; esse varranno dei punti. Il grano rimane nel cortile.

Se un pollo molto fifone (valore della carta: -2) si trova in un cortile con la volpe, quest'ultima rimane con un palmo di naso e...con qualcos'altro prodotto dal pollo fifone. Il giocatore della volpe prende il -2 che varrà come malus per il suo punteggio; il giocatore del pollo fifone prenderà, se disponibile, il consueto chicco di grano verde. Il resto del grano rimane nel cortile. Le carte volpi giocate vengono scartate.



Esempio: Bob prende il pollo di Peter, mentre Claudia scappa con il suo pollo fifone (valore della carta: -2). Bob mette la sua volpe nel mazzo degli scarti. Claudia guadagna anche il segnalino verde presente nel pollaio.

C) Le volpi non dividono...

Le volpi sono molto egoiste: non vogliono spartirsi nulla. Se è presente in un cortile più di una volpe, solo una di loro si papperà il pollame presente. Un duello con il dado stabilirà quale volpe otterrà il bottino. Il duello si svolge come per i polli, secondo le modalità sopraelencate.

Esempio



Esempio: Claudia, Peter e Barbara hanno giocato tutti una carta Volpe. Simone ha giocato un'oca (valore +6). Thomas ha giocato un tacchino (valore +4) e Bob ha giocato un pollo fifone (valore -2). La volpe blu di Claudia mangia l'oca di Simone, prendendo quella carta. Peter e Barbara devono duellare per determinare chi dei due si mangerà il tacchino di Thomas. Prima però, grazie al suo pollo fifone, Bob prende per se il cubetto verde presente. Tutti gli altri cubetti resteranno nel pollaio. Peter ottiene un 5 e Barbara un 2, quindi Peter vince il Duello (10 a 8) e quindi a lui spetterà la carta tacchino.

INIZIA UN NUOVO ROUND:

Dopo che i vari premi (il grano ai polli, i polli alle volpi) sono stati assegnati, le carte giocate vanno messe nella pila degli scarti, vicino al mazzo coperto delle pescate. Ad ogni cortile viene assegnato un nuovo chicco di grano, nella modalità già descritta. I grani rimasti nei cortili dai precedenti round rimangono dove sono. Ogni giocatore pesca una nuova carta. Con due o tre giocatori, si pescano due carte.

Se il mazzo delle prese si esaurisce, si mescola la pila degli scarti e la si mette coperta, in modo da ottenere il nuovo mazzo delle prese.

FINE DEL GIOCO:

L'ultimo round inizia dopo che non può più essere distribuito del nuovo grano nei pollai. Ogni giocatore ha la sua ultima possibilità per fare punti. Dopodiché la partita termina. Tutti contano i chicchi di grano (secondo i differenti valori stabiliti dal colore), e le carte pollame catturate (i punti corrispondono al valore numerico della carta). Il giocatore che ha totalizzato più punti è il vincitore.

Buon appetito!!!

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