

Mucca scemotta

...non ti voglio!

60888-0026

Autore: Florian Racky
Illustrazioni: Florian Biege
Grafica e redazione: Drei Hasen Werkstatt

© 2018 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH, D-91486 Uehlfeld

Traduzione italiano: Cristina Soriano

Giocatori: 3-6
Età: dagli 8 anni
Durata: 15-25 min.



Materiale:

- 99 carte da gioco di cui

72 carte animali:

18 pecora, 18 maiale, 18 cavallo,
18 mucca

12 carte "non-ti-voglio":

3 per animale

15 carte punti negativi:

12 da -2;
3 da -4

- istruzioni del gioco



Punti -
delle carte
"non-ti-voglio"

Indicatore
dei giri
●●● 1° giro
●● 2° giro
● 3° giro

Storia

Che caos! Una mandria di mucche è riuscita a scappare e così pure molti cavalli, pecore e maiali hanno attraversato il buco nel recinto e sono fuggiti. La maggior parte degli animali sono piuttosto docili ed ora i loro proprietari li stanno ridistribuendo. Altri però, tre per ogni specie, sono davvero ribelli e testardi: nessuno li vuole! Così ha inizio il movimentato scambio degli animali più o meno ribelli della fattoria!

Obiettivo del gioco

Il gioco si svolge in tre giri. Ad ogni giro ogni giocatore cerca di accumulare il minor numero di punti negativi possibile, così da ottenere la vittoria finale.

Preparazione del gioco

- Le 15 carte dal punteggio negativo vengono separate in due mazzi, uno da -2 e uno da -4, e posati nel centro del tavolo, scoperti.
- Anche le 12 carte "non-ti-voglio" vengono divise sul tavolo in quattro mazzi, tanti quanti sono gli animali, in ordine di giri, come nell'illustrazione sopra: 1° giro sopra, 3° giro sotto.

- Il giocatore più vecchio mescola tutte le altre 72 carte degli animali e ne distribuisce 9 ad ogni giocatore, partendo dalla sua sinistra: nessuno, oltre al giocatore che le riceve, le può vedere.
- Le carte che avanzano vanno a formare il mazzo da cui si pesca.



Svolgimento

Si gioca in senso orario. Tocca per primo al giocatore seduto sulla sinistra di chi ha distribuito le carte.

Lui, e man mano tutti gli altri giocatori, ha ora tre possibilità:

- [scartare una carta](#)
- [scartare una coppia di carte](#)
- [passare](#)

● Scartare una carta

Il giocatore scarta una carta pecora, maiale, cavallo o mucca e la posa vicino all'altro mazzo sul tavolo, andando così ad iniziare un mazzo di carte scoperte.

Ad ogni animale scartato va abbinata una particolare mossa:

pecora: nulla. Tocca al giocatore seguente;

maiale: il giocatore successivo deve pescare una carta e aggiungerla a quelle che ha in mano. Può scegliere se pescarla dalla cima del mazzo coperto o da quello scoperto (quindi il maiale);

cavallo: tutti i giocatori posano davanti a sé una delle proprie carte, coperta. Poi, contemporaneamente, la fanno scivolare all'altezza del giocatore sulla loro sinistra, che andrà ad aggiungerla a quelle che ha già in mano.

Attenzione: se il cavallo è l'ultima carta di un giocatore, non vengono spostate ulteriori carte.

mucca: chi scarta la mucca deve pescare una carta dal mazzo coperto...



● Scartare una coppia di carte

Se un giocatore scarta una coppia di carte questo non comporta nessuna delle mosse viste finora, entra bensì in gioco la corrispondente carta "non-ti-voglio".



Di queste ce n'è una per giro di ogni animale (vedi sopra).

1. Se la carta "non-ti-voglio" di una data specie e giro corrispondente è ancora disponibile sull'apposito mazzo, andrà al giocatore sulla sinistra di chi ha scartato la coppia, che dovrà posarla, scoperta, davanti a sé.

Esempio nel primo giro:

Maya ha scartato una coppia di maiali. Il giocatore sulla sua sinistra, Max, deve quindi prendere la carta "non-ti-voglio" corrispondente a maiale, primo giro, e posarla davanti a sé, scoperta.



2. Se la carta "non-ti-voglio" in questione è già in possesso di un altro giocatore, andrà spostata al giocatore sulla sinistra di quest'ultimo, a prescindere da chi ha scartato la coppia.

Esempio nel secondo giro:

Linus ha scartato una coppia di cavalli, ma la carta "non-ti-voglio" corrispondente al cavallo, secondo giro, ce l'ha già Max, che subito la passa al giocatore sulla sua sinistra. Puah, via via, non ti voglio!



● Passare

Il giocatore chiama "passo" e pesca, a scelta, una carta dalla cima del mazzo coperto o da quello scoperto.

Ora, come sempre quando è finita una mossa, tocca al giocatore successivo.

Attenzione: quando il mazzo di carte coperte si esaurisce, lo si sostituisce con quello delle carte scartate, coperto, dopo averlo ben mescolato.

Fine e punteggio di un giro

Un giro finisce non appena un giocatore, terminata la sua mossa, si ritrova senza carte in mano!

- Chi a questo punto ha il maggior numero di carte in mano, deve aggiungervi una carta dal punteggio negativo -4.
- Chi invece ha il secondo maggior numero di carte in mano, deve aggiungervi una carta dal punteggio negativo -2.

Se a restare con lo stesso, maggior numero di carte in mano sono più giocatori, ognuno di loro dovrà aggiungervi una carta -2 invece che -4. In questo caso, al giocatore che ha il secondo maggior numero di carte non va nessuna

carta dal punteggio negativo – che fortuna!

Se invece i giocatori che hanno il secondo maggior numero di carte sono più di uno... ad ognuno va una carta -2.

Le carte "non-ti-voglio" e le carte dal punteggio negativo, accumulate durante il gioco, vengono girate e tenute da parte fino alla fine del gioco.

Se una carta "non-ti-voglio" prevista per questo giro non è stata giocata, viene eliminata.

Il giocatore che ha terminato il giro mescola nuovamente tutte le carte animali e ne distribuisce 9 ad ogni giocatore, come all'inizio. Il giocatore sulla sua sinistra comincia quindi il nuovo giro.

Fine del gioco

Il gioco finisce dopo il terzo giro. Ogni giocatore adesso somma i punti negativi delle carte -2 e -4 e delle carte "non-ti-voglio" accumulate durante i tre giri. Vincitore della partita è chi ha accumulato il minor numero di punti negativi.

In caso di ugual punteggio ci sono più vincitori:
congratulations!

**Dai, facciamo un'altra partita!
E' troppo divertente con tutti
questi animali ribelli!**

