

I CATTI- VISSIMI



...i pasticci non vengono mai da soli!

Giocatori: 2-6
Età: da 8 anni
Durata: 15-20 minuti

Autore: Jacques Zeimet
Illustrazioni: Rolf Vogt
Grafica: Johann Rüttinger

Materiale:
• 110 carte
• istruzioni del gioco

Redazione: Kathi Kappler
© 2018
Drei Hasen in der
Abendsonne GmbH

Introduzione

Sono 7 i furfanti seduti nel retro del pub a giocare i loro bottini. E lo fanno contando, sussurrando, borbottando al telefono, giocando con la pistola, ma anche tacendo. Vince chi è veloce, ha la situazione sotto controllo e tace al momento giusto!

Preparazioni del gioco

Tutte le carte, coperte, vengono mescolate e distribuite in egual numero ai giocatori. Le carte che avanzano vengono riposte nella scatola. I giocatori tengono quindi il proprio mazzo, coperto, in mano. Inizia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.

Svolgimento del gioco

Ogni giocatore scopre man mano la carta in cima al mazzo e la appoggia in mezzo al tavolo da gioco.*



Quando la carta giocata è un **Furfante**, il giocatore chiama velocissimo "uno". Se anche il giocatore successivo scopre una carta Furfante procede dicendo "due". Quello che segue dice "tre", e così via fino a "sette", per poi contare a ritroso fino a "uno", poi di nuovo fino a "sette", ecc.



Quando la carta giocata è il **Doppio Furfante**, si giocano due carte del proprio mazzo mentre il giocatore successivo salta il turno.



Quando la carta giocata è il **Cellulare**, il giocatore non chiama alcun numero ma si schiarisce la gola tossicchiando "hmmrrr". Questo perché la telefonata lo distrae e così il furfante nasconde la sua disattenzione.



Quando la carta giocata è il **Doppio Cellulare**, bisogna tossicchiare due volte, una per ogni furfante... e anche in questo caso il giocatore successivo salta il turno.



Quando la carta giocata è la **Pistola**, il giocatore non dice un bel niente: un furfante con una pistola puntata in fronte sta zitto e basta.

* Tutte le carte giocate formano un mazzo scoperto nel centro del tavolo.



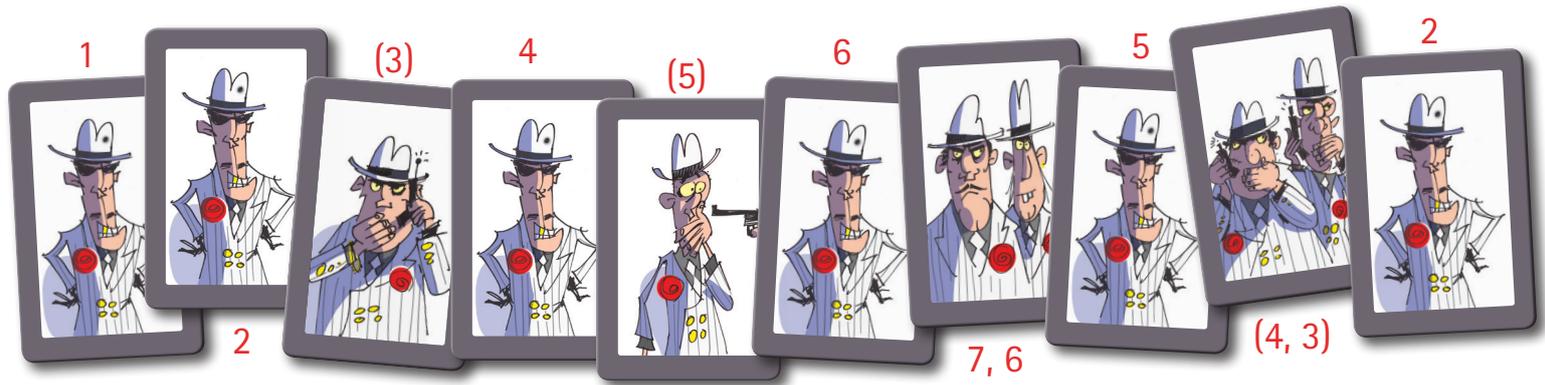
Attenzione: anche i furfanti che appaiono sulle carte Pistola e Cellulare vengono contati!

Quindi per ogni furfante scoperto bisogna continuare a contare procedendo (o retrocedendo) di un numero.

Esempio:

Il giocatore A scopre una carta Furfante, dice **1**, il giocatore B scopre una carta Furfante, dice **2**, il giocatore C scopre una carta Cellulare, tossicchia „hmmrrr”, (**3**) il giocatore D scopre una carta Furfante, dice **4**, il giocatore A scopre una carta Pistola, tace; (**5**) il giocatore B scopre una carta Furfante, dice **6**, il giocatore C scopre una carta Doppio Furfante, dice **7**, **6**, il giocatore D salta il turno;

il giocatore A scopre una carta Furfante, dice 5, il giocatore B scopre una carta Doppio Cellulare, tosicchia due volte: „hmmrrr, hmmrrr“, (4, 3) il giocatore C salta il turno; il giocatore D scopre una carta Furfante, dice 2.



Qui le carte disposte nell'ordine corrispondente all'esempio.

Attenzione: chi sbaglia e pasticcia o esita per più di 3 secondi deve prendere tutte le carte al centro del tavolo e aggiungerle al proprio mazzo, nella parte inferiore. Sarà poi lui a cominciare il giro successivo.

Errori sono:

- pasticciare con i numeri
- sbagliare verso
- sbagliare parola
- esitare troppo a lungo
- scoprire la carta quando bisogna saltare il turno

Quando capita che un giocatore ha dei dubbi sul numero chiamato, è necessario contare le carte scoperte del mazzo al centro del tavolo.

Se il numero è effettivamente errato, il giocatore che ha sbagliato deve prendere il mazzo e cominciare il nuovo giro.

Se il numero è corretto, sarà il giocatore che ha sollevato il dubbio a dover prendere il mazzo e cominciare il nuovo giro. (Nel caso in cui i dubbiosi fossero più di uno, il mazzo viene diviso in modo equo fra tutti loro. Chi riceve l'ultima carta ricomincia il giro).

La regola malvagia:

Giocate tutto il primo giro con lo stesso verso, "hmmrrr"!

Quando questo è ben impresso nella mente dei giocatori, entra in scena la Regola Malvagia*:

Il primo giocatore di ogni giro che scopre una carta Cellulare o Doppio Cellulare decide un nuovo verso, o una nuova parola, che sarà valida fino al giro successivo!

***Sperimentate versi, parole o brevi espressioni!**

Ad esempio:

- puà, cucù, aia
- giù, otto, unduetre, avanti, 3/4
- Mani in alto! A chi tocca? Non dico niente...

Oppure per alcuni giri scegliete parole a tema:

ad es.: paesi, nomi, animali/versi di animali, imitazioni di suonerie,...

Encora più malvagio:

se il giocatore che comincia il giro fa uno sbaglio alla prima giocata, riceverà come punizione una carta da ogni altro giocatore, da aggiungere al proprio mazzo.

Conclusione del gioco e vincitore

Il gioco termina quando un giocatore ha giocato tutte le sue carte. E' lui il vincitore!

Variante per i più piccoli

Si gioca senza le „carte doppie“.



DREI HASEN
IN DER ABENDSONNE



Drei Hasen
in der Abendsonne GmbH
Mühlenstraße 10
D-91486 Uehlfeld
Tel ++ 09163-99990
Fax ++ 09163-99995
verlag@hasehase.de
www.dreihasenspiele.de
drei-hasen.blogspot.com