



Friedemann Friese
FELIX
The Cat in the Sack

Obiettivo

Con i loro topi i giocatori cercheranno di mettere il famoso gatto nel sacco. Nel sacco ci sono sia gatti buoni che cattivi. Ogni giocatore puo' mettere nel sacco, al posto di un gatto, anche un cane o un coniglio, questo da la possibilita' ai giocatori di bluffare l'uno con l'altro. A fine gioco, tutti i gatti con valori positivi ed i topi varranno piu' punti, invece i gatti con valori negativi conteranno punti negativi.

- 50 carte (5 set con i seguenti gatti: -8, -5, 3, 5, 8, 11, 15, coniglio: 0, cani: grande, piccolo)



- 4 carte topo (2, 3, 4, 6 "topi")



- 1 carta "gatto nel sacco"



- 1 indicatore primo giocatore • 76 monete "topi" (68 nero di valore 1, 8 verdi di valore 5)

Preparazione

Le regole seguenti sono per una partita per 4 e 5 giocatori con la relativa preparazione, le modifiche per il gioco con 3 giocatori si trovano alla fine del regolamento.

Ogni giocatore prende un set di 10 carte. Il giocatore alla sinistra di ogni giocatore prende una carta senza vederla e la mette nella scatola.

Inoltre, ogni giocatore prende 15 monete "topi" (1 da 5 e 10 da 1).

Le restanti monete "topi" diventano la banca: usare 33 monete topi con 5 giocatori, e 27 monete topi con 4 giocatori. Ritornare il resto delle monete alla scatola del gioco.

Mettere la carta topo in una fila in ordine numerico sul tavolo in modo da essere facilmente raggiungibile e visibile a tutti i giocatori. In partite con 4 giocatori, riporre la carta "3 topi" alla scatola, non sarà usata. Mettere la carta "gatto nel sacco" alla sinistra della carta "2 topi".

Ora piazzare monete topi dalla banca sulle carte topo in base al numero della carta (quindi 6 monete topi sulla carta topo da 6).

Restituire le carte dei giocatori che non giocano (il 5° giocatore in una partita con 4 giocatori) alla scatola.

Svolgimento della partita

La partita dura 9 round. In ogni round, verranno messe all'asta un gruppo di carte coperte (i gatti nel sacco) tra i giocatori.

Partendo dal primo giocatore, e proseguendo in senso orario con tutti gli altri giocatori, ognuno seleziona una delle proprie carte, che poi mette coperta al centro del tavolo. Il primo giocatore mette la sua carta esattamente al di sotto in corrispondenza della carta "gatto nel sacco", il giocatore seguente mette la sua carta alla destra della carta del giocatore iniziale sotto la carta 2 topi, etc. in modo da creare una fila di carte. Questa fila rappresenta i gatti nel sacco, che ora saranno venduti.

Quella che segue e' la preparazione per un gioco a 4 giocatori:



Dopo che tutti i giocatori hanno piazzato una carta ognuno, il primo giocatore gira la sua carta (la prima carta nella fila). Il primo giocatore inizia l'asta facendo una offerta in monete topi (eccetto zero), e mette l'offerta sul tavolo nella sua area di gioco (l'area davanti a lui), oppure puo' passare. Poi, il giocatore successivo dovra' offrire piu' topi o passare.

Se l'asta ritorna al giocatore che aveva già fatto una offerta, allora dovrà incrementare la sua offerta offrendo più topi oppure passare.

Se un giocatore passa, riprende tutti i topi che ha offerto in questo round e prende i topi sulla carta topo di minor valore nella fila. Il giocatore che passa non può più fare offerte in questo round.

Esempio: il primo giocatore passa, riprende la sua offerta ed i 2 topi che sono sulla prima carta nella fila.

Ogni volta che un giocatore passa, i giocatori scoprono la carta seguente della fila, in modo da avere maggiori informazioni per aiutarli a decidere se loro vogliono acquistare cosa è nel sacco o no.

Quando tutte le carte sono girate, rimane un solo giocatore che non ha passato. Questo paga la sua offerta alla banca ed ottiene il contenuto del sacco: tutte le carte (con valori negativi e positivi) e le mette coperte nella sua area di gioco. Il giocatore mette le carte che ha vinto separatamente da quelle che ha in mano. Inoltre ottiene l'indicatore di primo giocatore.

Se c'è solo un cane (piccolo o grande) tra le carte scoperte nella fila, spaventerà un gatto allontanandolo, prima che il sacco sia preso. Se il grande cane si trova nella fila, il gatto con il valore positivo più alto e questo cane ritornano nella scatola. Se il cane piccolo si trova nella fila, il gatto con il valore negativo più alto e questo cane ritornano nella scatola.



Esempio: il cane piccolo scaccia il gatto col -5 ed il giocatore riceve 11 punti. Con il cane grande, il giocatore riceverebbe -5 punti, dato che il cane dovrebbe scacciare il gatto da 11.

Nota: con piu' di un cane nella fila, i cani si rincorrono senza alcun effetto sui gatti e ritornano alla scatola. Questo si applica anche se ci sono cani piccoli e grandi insieme nella fila.

Infine, le carte topo sono di nuovo riempite con l'appropriato numero di monete topi ed il secondo round puo' iniziare con la selezione delle carte per l'asta, secondo le regole sopra descritte.

Tutti i round seguenti si svolgono allo stesso modo.

Fine della partita e punteggio

La partita termina dopo il nono round di aste, dato che nessuno possiede piu' carte in mano. L'ultima asta vinta deve essere comunque pagata alla banca, ed il vincitore dell'asta prende le carte dalla fila come negli altri round.

Ora tutti i giocatori sommano i punti indicati sui gatti che hanno vinto all'asta (i numeri gialli sono positivi ed i numeri rossi sono negativi). A questo, sommano le monete topi

che sono rimaste in mano (ogni topo vale un punto). I conigli non valgono nulla ed i cani sono fuori dal gioco.

Il giocatore con il maggior numero di punti e' il vincitore!

In caso di pareggio il giocatore con piu' punti in gatti e' il vincitore.

Regole per tre giocatori

Usare soltanto le carte topo 3 e 6. Mettere la carta "gatto nel sacco" a sinistra della carta 3. Mettere topi di un valore totale di 21 nella banca; il resto viene riposto nella scatola.

Prendere un quarto set di carte e mescolarlo coperto. Rimuovere una carta a caso e metterla nella scatola senza guardarla. Mettere il resto del quarto set di carte coperto sotto la carta "gatto nel sacco".



All'inizio dell'asta, prima che il primo giocatore faccia l'offerta, scoprire la carta in cima al quarto set di carte.

Dopo che un giocatore ha passato, la carta del primo giocatore viene girata, in modo che rimangano in vista due carte scoperte e due carte coperte. Quando rimane solo un giocatore, girare le ultime due carte nella fila.

Casi speciali

- Se all'inizio dell'asta tutti i giocatori eccetto uno passano, girare l'ultima carta (con 3 giocatori le ultime due carte), in modo che l'ultimo giocatore possa vedere l'intera fila e acquistare i gatti per 1 moneta topo, se lo desidera.
- Se anche l'ultimo giocatore passa, rimuovere tutte le carte dalla fila ed iniziare un nuovo round con lo stesso primo giocatore, ma nessuna moneta topo sulle carte.
- Se un grosso cane scaccia un gatto dalla fila e non ci sono gatti positivi nella fila, allora scaccia il gatto con il valore negativo piu' basso dalla fila. Se un piccolo cane scaccia un gatto dalla fila e non ci sono gatti negativi nella fila, allora scaccia il gatto con il valore positivo piu' basso dalla fila.
- I giocatori possono cambiare le loro monete topi con la banca in qualsiasi momento.
- Se, al termine di un round, non ci sono abbastanza monete nella banca da distribuire su tutte le carte topi, nessuna moneta topi sara' messa sulle carte. In questo round, soltanto il giocatore vincitore dell'asta otterra' qualcosa: i gatti nella fila. Tutti i giocatori che passano, non otterranno nulla dalle carte topi.

- I giocatori devono tenere segrete le loro monete topi durante il gioco.

Nota tattica

Se un giocatore passa come ultimo giocatore, riceve 6 topi. Questo puo' essere spesso utile dato che consente ad un giocatore di avere liquidita' di monete per una asta futura. Inoltre, questi 6 topi valgono 6 punti. Se un giocatore spende tutte le sue monete in una asta, dovra' passare immediatamente nella prossima e riceverà solo 2 topi per questo, quindi non e' una buona idea. Se tutti i giocatori (tranne uno) offrono grandi cifre, quel giocatore potrebbe vincere senza aver mai vinto un asta.

Autore: Friedemann Friese

Grafica & Layout: Maura Kalusky

Regole: Henning Kröpke & Friedemann Friese

Traduzione italiana: Alessandro "Morpheus" Benvenuti

© 2007, 2F-Spiele, Friedemann Friese



Rio Grande Games

PO Box 45715

Rio Rancho, NM 87174, USA

www.riograndegames.com

RioGames@aol.com