

Fowl Play! (Il gioco dei Polli) – Regole

INTRODUZIONE

Fowl Play! è un gioco per due fino a quattro giocatori dai dieci anni in su. Nel gioco ogni giocatore controlla una volpe. Mentre usa la sua volpe, ogni giocatore tenterà di catturare una parte di ognuno dei tipi di pollame che si trovano nell'aia: polli, anatre, oche e tacchini. Le volpi hanno bisogno di una dieta equilibrata!

All'inizio della partita ogni giocatore sceglie una carta pollame come sua carta obiettivo. Alla fine della partita, ogni giocatore ottiene punti vittoria (PV) per il pollame che lui ha catturato e per il pollame che lui ha salvato dalla cattura, e che condivide una o più delle stesse caratteristiche (tipo, colore e forma) che il pollame ha sulla carta obiettivo. Si ottiene un PV supplementare se si è salvato il pollame rappresentato sulla carta obiettivo del giocatore.

Ad ogni turno ogni giocatore sceglie di giocare una delle sue tre carte pollame. Queste carte determineranno l'ordine del turno, con il primo giocatore che è colui che ha giocato il numero di carta più basso, ed il pollame che il giocatore può spostare. Un giocatore può spostare il pollame che include almeno una caratteristica comune del pollame della carta che ha appena giocato. Ogni giocatore può spostare fino a tre polli per un totale combinato

fino a tre spazi.

Mentre spostano il pollame, ogni giocatore sceglierà di aiutare la sua volpe per catturare pollame o tenterà di salvare il suo pollame designato o simile come obiettivo segreto che possa essere catturato dalle volpi degli altri giocatori.

Nello stesso ordine, ogni giocatore poi sposta la sua volpe di due spazi al massimo per tentare di catturare uno dei pollami. Spostare la sua volpe nei tunnel accelererà il suo procedere e gli permetterà di catturare il pollame lontano.

La partita finisce quando otto pollami o meno sono rimasti in gioco alla fine di un round o dopo un certo numero di turni durante il quale nessun pollame è stato catturato. Le carte obiettivo sono rivelate, ed assegnati i PV (la parte più difficile del gioco *) per dichiarare il vincitore.

*** Si raccomanda ai giocatori di non iniziare la partita prima di aver fatto capire il sistema di punteggio dei PV a tutti i giocatori.**

Fowl Play! (Il gioco dei Polli) – Regole

Componenti

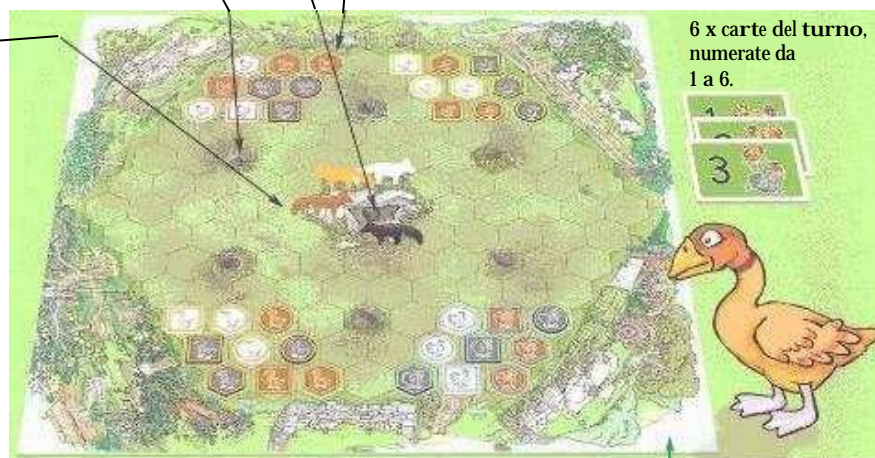
1 x tabellone di gioco. Il tabellone è composto da 127 spazi esagonali, inclusi i sette spazi esagonali che compongono la tana delle volpi nel centro del tabellone e sette spazi esagonali (uno dei quali è la tana delle volpi) che rappresentano le entrate e le uscite (che sono la stessa cosa) dei tunnel delle volpi.

36 x pollame, nove di ogni tipo di volatile; polli, anatre, oche e tacchini. Ogni tipo di pollame è identificato anche da un bordo colorato diverso: i polli hanno un bordo colore rosa, le anatre un bordo giallo, le oche un bordo arancione ed i tacchini un bordo blu.

4 x volpi, una ognuna nei quattro colori dei giocatori : nero, marrone, arancione e bianco.

2 x regolamenti, uno in inglese e uno in tedesco.

36 x carte del pollame, numerate da 1 a 36, una per ogni tipo unico di pollame.



4 x carte d'identificazione dei giocatori.

4 x carte d'ordine del turno, una in ognuno dei quattro colori dei giocatori.

Il diagramma 1 qua sopra mostra il setup iniziale di una parte con quattro giocatori. (Notare che ognuno dei quattro tipi di pollame è usato anche se c'è meno di quattro giocatori).

Fowl Play! (Il gioco dei Polli) – Regole

Preparazione

Piazzate il tabellone al centro del tavolo.

Incollare gli adesivi su di un lato di ognuna delle pedine di legno dei pollami così che il colore e la forma siano dello stesso colore. Mettere i pollami sugli spazi del tabellone che contengono delle orme stampate. I pollami possono essere messi come si vuole, ma i nove pollami di ogni tipo devono essere messi insieme (vedere il diagramma 1).

Piazzare le carte del turno, in ordine numerico, coperte in una pila con il numero uno sopra ed il numero più altro sotto la pila. Se ci sono tre o quattro giocatori utilizzare soltanto le carte numerate da uno a tre. Se ci sono due giocatori, utilizzare le sei carte.

Mescolare le carte del pollame e distribuirne Quattro ad ogni giocatore. Piazzare le carte restanti in una pila a fianco del tabellone di gioco.

Ogni giocatore guarda le sue quattro carte e ne sceglie una di loro come obiettivo. Ogni giocatore deve mettere poi la sua carta scelta come bersaglio di fronte a lui, metà carta sotto il tabellone così che le carte obiettivo non possano essere confuse più tardi con le loro altre carte nella partita. Ogni giocatore deve tentare di memorizzare la sua carta scelta come obiettivo, è possibile comunque guardare sempre la propria

carta per ricordare i dettagli della carta. La carta scelta come obiettivo di un giocatore non deve essere mostrata agli altri giocatori. Alla fine della partita, ogni giocatore otterrà dei PV per i pollami che la sua volpe ha catturato, ma anche per ognuno dei pollami sopravvissuti alla cattura, che possiedono uno o più caratteristiche della sua carta obiettivo.

Consiglio: Osservate le pedine del pollame che sono identiche alle Quattro carte nella vostra mano. Se voi scegliete una carta ed il volatile corrispondente è vicino al bordo del pollame ed è vicino all'entrata della tana della volpi, questo volatile sarà più vulnerabile di altri all'attacco delle stesse. Se il volatile corrispondente è al centro del gruppo del pollame, esso può rimanere incastrato dagli altri volatili ed avere difficoltà a scappare dalle volpi.

Iniziando col giocatore che ha mangiato ultimamente del pollame per cena, ogni giocatore sceglie una volpe ed una carta volpe dello stesso colore. La volpe è messa su uno degli spazi della tana delle volpi (ma non lo spazio centrale che indica il tunnel delle volpi). La carta volpe di ogni giocatore è messa di fronte a lui così che gli altri giocatori possano vedere facilmente che giocatore controlla ogni volpe.

Fowl Play! (Il gioco dei Polli) – Regole

Il turno

Ogni turno è composto dalle otto azioni seguenti:

1. Scegliere una carta pollame.
2. Rivelare le carte pollame. Il giocatore che gioca il numero più basso gioca per primo.
3. Muovere il pollame.
4. Muovere le volpi.
5. Verificare se ci sono più di otto pedine pollame sul tabellone. Se non ci sono, il gioco termina.
6. Girare una carta turno se necessario.
7. Scartare le carte pollame nella pila degli scarti.
8. Dare una nuova carta pollame ad ogni giocatore.

Azione 1 : Scegliere una carta pollame

Ogni giocatore sceglie una delle sue tre carte pollame e la piazza coperta davanti a se.

Consiglio: Conservare in mano una carta che ha almeno una caratteristica in comune con la vostra carta obiettivo. Nei round seguenti potrete avere una carta in grado di farvi muovere la pedina pollame vostro obiettivo lontano dal pericolo.

Azione 2 : Rivelare le carte pollame

Tutti i giocatori rivelano simultaneamente le carte pollame che hanno scelto. Il giocatore con la carta col numero più basso muove le sue pedine pollame per primo. Gli altri giocatori poi giocano secondo l'ordine crescente dei numeri giocati, dal più piccolo al più alto. Il giocatore col numero più alto gioca per ultimo.

Consiglio : Se tentate di salvare un certo numero di pollame dalla cattura, giocate un numero alto. Così avrete il vantaggio di vedere quale pollame è già stato spostato. Può risparmiarvi dal dover salvare una parte di pollame e sarete in grado di concentrarvi sulla salvaguardia di altri. Se potete muovere il vostro pollame obiettivo, allora potete essere in grado di recuperarli se un altro giocatore li ha piazzati vicino all'entrata del tunnel!
(Vedere "Azione 3")

Consiglio: Se voi volete spostare la vostra volpe attraverso i tunnel e sospettate che un altro giocatore vuole fare la stessa cosa, giocate un numero basso così che da anticipare il turno dell'altro giocatore. Se voi non lo fate, potrete accorgervi che il tunnel che volete usare è già bloccato.
(Vedere "Azione 4")

Un giocatore può spostare solamente il pollame che ha almeno una caratteristica identica (tipo, forma o colore) ad una delle caratteristiche del pollame della carta che ha giocato.

Fowl Play! (Il gioco dei Polli) – Regole

Per esempio, se la carta mostra un'anatra marrone su una forma quadrata, il giocatore può spostare solamente i pollami che contengono un'anatra, un pollame marrone e/o una forma quadrata (vedere il diagramma 2).

Diagramma 2.



Carta giocata

Possono essere spostati

Non possono essere spostati

Un giocatore può spostare un volatile che è già stato spostato da un altro giocatore.

Diagramma 3.

Spostamento iniziale in una partita con quattro giocatori.

Il nero ed il bianco spostano un volatile. L'arancione sposta due volatili. Il marrone sposta tre volatili, compreso il pollo bianco già spostato dal bianco.

Un volatile non può passare su un tunnel. Il pollame sa che sono posti pericolosi!

Azione 3: spostare il pollame

Ogni giocatori può spostare il pollame di un massimo di tre spazi in totale. Il pollame può essere spostato in qualsiasi direzione. Per esempio, un giocatore può spostare un volatile di tre spazi, un volatile di due spazi e un altro di uno spazio, oppure tre volatili di un solo spazio ognuno. Un giocatori può scegliere di spostare un volatile di meno di tre spazi in totale, o non muoverlo affatto, se lo desidera.



Fowl Play! (Il gioco dei Polli) – Regole

Un volatile non può passare per uno spazio che è già occupato da un altro volatile.

Un volatile che è distante **almeno due spazi** da una volpe, non può essere spostato a meno di due spazi dalla volpe più vicina (vedere il diagramma 4).

Un pollame che è distante di meno due spazi da una volpe non può essere portato più vicino ad una volpe, ma può essere spostato verso un'altro spazio per uguagliare la distanza della volpe più vicina (vedere i diagrammi 5, 6 e 7).

Diagramma 4.

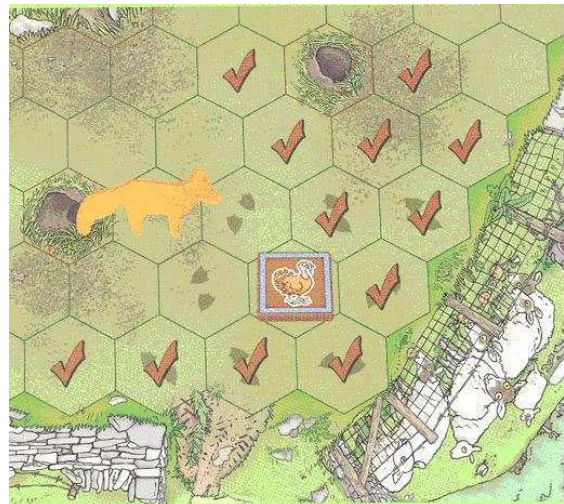
I segni di spunta marroni mostrano gli spazi verso i quali può muoversi il tacchino marrone.



Notare che il tacchino marrone rimasto a due spazi dalla volpe arancione, non può muoversi più vicino. Da notare anche che il tacchino marrone non può passare dall'entrata del tunnel dal lato giusto del diagramma anche se lui è nel suo raggio di movimento.

Diagramma 5.

Il tacchino marrone è ad uno spazio dalla volpe arancione e non può avvicinarsi più vicino di così alla volpe arancione.



Fowl Play! (Il gioco dei Polli) – Regole

Diagramma 6.

Il tacchino marrone è vicino alla volpe arancione. Dato che il tacchino marrone non può muoversi più vicino di così, può muoversi verso uno spazio segnato qualsiasi (eccetto le entrate dei tunnel).



Diagramma 7.

Il tacchino marrone è adiacente alla volpe arancione. Se si muove verso la volpe bianca, il tacchino marrone rimarrà vicino ad una volpe e così non è limitato nel suo movimento (utile se siete la volpe bianca!).

Comunque, se il tacchino marrone si sposta verso la volpe nera allora diventa distante uno o più spazi dalle altre volpi. Da questo punto non può più essere spostato vicino ad un'altra volpe e dunque non può più essere spostato vicino alla volpe nera.



Consiglio: Potete tentare di proteggere il vostro pollame scelto come obiettivo, mettendo altro pollame tra le volpi ed i vostri obiettivi di pollame. Ma dovete comunque prestare attenzione a non lasciare indovinare agli altri giocatori quale è il vostro obiettivo.

Azione 4: Muovere le volpi

Nello stesso ordine dell'azione 3, iniziando dal giocatore che ha giocato la carta numerata più bassa, ogni giocatore adesso può muovere la sua volpe.

Una volpe può spostata fino a due spazi in qualsiasi direzione. Un giocatore può muovere soltanto la sua volpe. Un giocatore non è obbligato a muovere la sua volpe se non vuole.

Fowl Play! (Il gioco dei Polli) – Regole

Se il primo spazio del movimento di una volpe è un'entrata del tunnel, la volpe può muoversi poi verso qualsiasi altra entrata di tunnel come secondo movimento. Se una volpe inizia il suo movimento su un tunnel, può passare poi ad un'altra entrata di tunnel come primo movimento per poi muoversi verso un secondo spazio adiacente.

Durante il primo turno di gioco, una volpe non può finire il suo movimento sull'entrata del tunnel nel centro del tabellone (perché fermerebbe ingiustamente le altre volpi dall'usare questo tunnel).

Consiglio : Se finite un turno con la vostra volpe su un'entrata di tunnel, il turno seguente giocate una carta bassa. Se la vostra carta è la più bassa, spostate un pollame vicino ad uno spazio prossimo ad un'altra entrata di tunnel. Se nessun giocatore sposta il pollame, la vostra volpe sarà la prima a muoversi dai tunnel e sarà capace di catturare il pollame. (In questo modo la regola che previene il pollame dal muoversi a meno di due spazi da una volpe è aggirata). Il pollame non può vedere la volpe all'altra estremità del tunnel e così non può spaventarsi per essa!

Una volpe non può entrare/passare su uno spazio occupato da un'altra volpe. Questo include l'entrata/uscite dei tunnel.

Catturare un volatile

Una volpe cattura un pollame quando un giocatore riesce a mettere la sua volpe sullo stesso spazio di un pollame. Il giocatore rimuove poi il pollame dal tabellone di gioco e lo piazza scoperto di fronte a lui così che possa essere visto da tutti i giocatori.

Se una volpe cattura un pollame sul primo spazio del suo movimento, allora non può muoversi verso un secondo spazio.

Consiglio : Non è sempre la cosa migliore catturare un pollame. Per esempio, se il pollame da catturare ha due caratteristiche comuni con la carta obiettivo del giocatore, marcherà due PV alla fine della partita se **non** è catturato, un punto per ognuno delle caratteristiche simili (vedere la tabella del punteggio più avanti). Può far ottenere più PV di quelli ottenuti se lo stesso pollame se è catturato.

Consiglio : Se state cercando di ottenere la maggioranza di pollame di un colore o d'una forma particolare, scegliete le forme ed i colori che non sono identici a quelli della vostra carta obiettivo. Se non lo fate, ridurrete i PV che state probabilmente ottenendo per il pollame rimasto alla fine della partita. Comunque, fate attenzione a non rendere troppo evidente l'obiettivo che avete agli altri giocatori. Per fare questo potete prendere uno o due volatili con alcune delle caratteristiche che avete sulla vostra carta obiettivo, al fine di non insospettire le altre volpi (giocatori)!

Fowl Play! (Il gioco dei Polli) – Regole

Azione 5 : Verificare se ci sono più di otto pollami sul tabellone di gioco

Alla fine di un round se ci sono otto o meno pedine pollame rimaste sul tabellone, il gioco è terminato. Vedere "Fine della partita" più avanti.

Azione 6 : Girare una carta del turno se necessario

Eccetto che alla fine del primo round (quando non è possibile per una volpe catturare un pollame), se nessun pollame è stato catturato dalle volpi durante il round, allora girare la carta turno in cima al mazzo per indicare i turni che sono già stati giocati. Vedere inoltre "Fine della partita" più avanti.

Azione 7 : Scartare le carte pollame

Piazzare le carte pollame usate durante il round sulla pila degli scarti.

Azione 8 : Distribuire una nuova carta pollame ad ogni giocatore

Ogni giocatore riceve una nuova carta dalla cima del mazzo per fare in modo che abbiano di nuovo tre carte nella loro mano. Se il mazzo delle carte è esaurito, mescolare le carte della pila degli scarti e formate un nuovo mazzo.

Fine della partita

La partita termina quando avviene un odi questi due eventi:

- 1 Alla fine di un round se ci sono otto o meno pedine pollame rimaste sul tabellone, (Il coltivatore nota che le volpi sono arrivate e le caccia) **oppure**
- 2 Alla fine del round nel quale l'ultima carta turno è stata girata a faccia in su. In una partita con tre o quattro giocatori, questa è la carta segnata con il numero "tre". In una partita con due giocatori questa è la carta con il numero "sei".

Fowl Play! (Il gioco dei Polli) – Regole

Diagramma 8.



Fowl Play! (Il gioco dei Polli) – Regole

	Cerchi				4
	Esagoni			3	
	Quadrati	3			
	Neri	2	2	2	
	Marroni			3	
	Bianchi				3
	Set			4	4
Sub-totale 1		5	2	12	11
Rivelare le carte obiettivo					
	Cerchi	3			
	Esagoni		1		
	Quadrati			4	4
	Neri	1			
	Marroni				4
	Bianchi		3	3	
	Polli		2		
	Anatre	3			3
	Oche			2	
	Tacchini				
	Carte obiettivo	1		1	1
Sub-totale 2		8	6	10	12
Totale		13	8	22	23

Punteggio finale

Il punteggio è la parte più complicata del gioco ed avviene alla fine della partita. Il vincitore è il giocatore la cui volpe è riuscita nel catturare il cibo più equilibrato e che è arrivato a salvare più pollame possibile che si avvicina alle caratteristiche della propria carta *obiettivo*.

Un foglio bianco per i punti, che può essere copiato, è fornito come guida per aiutarvi a compilare il conteggio dei PV. Un esempio di punteggio è mostrato nel diagramma 8.

Il punteggio è diviso in due parti. Prima parte, i punti sono conteggiati per il pollame che è stato catturato da ogni volpe (giocatore). Seconda parte, i punti sono conteggiati per quel pollame che è scappato e quindi sopravvissuto.

Fowl Play! (Il gioco dei Polli) – Regole

Punti Vittoria per il pollame catturato

Ci sono due modi per segnare i punti per il pollame catturato da ogni volpe.

Primo, il giocatori o I giocatori che hanno catturato la maggioranza di pollame con una particolare caratteristica ottengono punti. Il numero di punti è uguale al numero di tipi differenti di pollame che è stato catturato con quella particolare caratteristica. Per esempio, se il giocatore la cui volpe ha catturato la maggioranza di pollame marrone, ha catturato quattro pollami marroni dei quali tre sono polli ed un'anatra, lui otterrà due PV perché ci sono due tipi di pollame rappresentati su quattro suoi pollami marroni.

Dei PV sono ottenuti dal giocatore che ha la maggioranza di pedine pollame: nero, marrone, bianco, a cerchio, esagono e quadrato.

Se due o più giocatori hanno la maggioranza di pollame con una caratteristica, allora entrambe avranno l'intero ammontare di punti vittoria.

Secondo, un giocatori ottiene Quattro punti per ogni set di Quattro tipi differenti di pollame che ha catturato. Il pollame non deve necessariamente avere una caratteristica in comune.

Queste volpi hanno avuto cura di ottenere una dieta bilanciata!

Consiglio : Non perdetevi tempo a tentare di catturare parecchio pollame di un tipo , dato che non riporteranno molti punti alla fine della partita. Il vostro scopo dovrebbe essere di mangiare almeno un volatile di ogni tipo.

Punti Vittoria per il pollame scappato

Ogni giocatori adesso rivela la propria carta obiettivo.

Un giocatore ottiene un punto per ogni caratteristica di ognuno dei pollami sopravvissuti che ha in comune con la sua carta obiettivo.

Per esempio, se la carta obiettivo di un giocatore fosse il pollo marrone su un esagono, otterrebbe un PV se l'oca bianca su un esagono sopravvivesse (la carta obiettivo e l'oca bianca è su un esagono) e due PV se il pollo marrone su un cerchio sopravvivesse (la carta obiettivo ed il pollame contiene un pollo di colore marrone).

Un giocatore ottiene un PV supplementare se il pollame della sua carta obiettivo non è catturato.

Fowl Play! (Il gioco dei Polli) – Regole

Un esempio di punteggio è mostrato nel diagramma 8.

Il vincitore

Totalizzate tutti i PV. Il vincitore è colui che ha più punti vittoria.

In caso di pareggio, il vincitore (fra gli ex æquo), è il giocatore il quale ha salvato del pollame nella sua carta obiettivo.

Se c'è ancora un pareggio, il vincitore (fra ex æquo), è il giocatore la cui volpe ha preso meno pollame.

Se permane lo stato di parità, i giocatori ex æquo dividono la vittoria.

	Cerchi				
	Esagoni				
	Quadrati				
	Neri				
	Marroni				
	Bianchi				
	Set				
	Sub-totale 1				
Rivelare le carte obiettivo					
	Cerchi				
	Esagoni				
	Quadrati				
	Neri				
	Marroni				
	Bianchi				
	Polli				
	Anatre				
	Oche				
	Tacchini				
	Carte obiettivo				
	Sub-totale 2				
	Totale				